

PENGEMBANGAN *FLASH CARD* BAGIAN-BAGIAN BUSANA PADA MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK NEGERI 1 SEWON

Penulis: Laila Kurniasari
Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta
Laila6168@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana pada mata pelajaran Desain Busana di SMK Negeri 1 Sewon, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *flashcard* bagian-bagian busana pada mata pelajaran Desain Busana di SMK Negeri 1 Sewon. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov menjadi 5 tahapan. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Uji validitas yang digunakan adalah validitas konstruk dengan *expert judgment*. Penelitian ini menggunakan reliabilitas internal dengan rumus Alpha Cronbach. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistic deskriptif. Hasil Penelitian menunjukkan: kelayakan *flash card* yang dilakukan dengan uji coba kelompok besar kepada siswa yang berjumlah 31 siswa menyatakan bahwa produk “sangat layak” dengan presentase 74%. Berdasarkan uji kelayakan terhadap siswa, dapat disimpulkan bahwa *flash card* bagian-bagian busana dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, *flash card*, bagian-bagian busana

DEVELOPING *FLASH CARDS* AS LEARNING MEDIA FOR PARTS OF CLOTHING IN THE FASHION DESIGN SUBJECT AT SMK NEGERI 1 SEWON

ABSTRACT

This study aimed to: 1) develop flashcards as learning media for parts of clothing in the Fashion Design subject at SMK Negeri 1 Sewon, and 2) investigate the appropriateness of the developed learning media. This was a research and development (R & D) study using Borg and Gall's development model simplified by a Team at the Center for Policy and Innovation Studies consisting of 5 stages. The data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The validity was assessed in terms of the construct validity with expert judgment. The study used the internal reliability assessed by Cronbach's Alpha formula. The data analysis technique in the study was the descriptive statistical analysis technique. The results: Regarding the appropriateness of the flashcards, the large group tryout showed that the products were very appropriate with a percentage of 74%. Based on the validity test involving the students, it could be concluded that the flashcards for parts of clothing could be used as learning media.

Keywords: development, flashcards, parts of clothing

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang menghasilkan lulusan produktif dan berketerampilan sesuai bidang masing-masing dan mengembangkan sikap profesional sehingga siap terjun di dunia kerja. Hasil pembelajaran di SMK sangat tergantung dari kualitas dan kuantitas komponen yang ada yaitu guru dan murid, serta komponen yang ada dalam interaksi edukatif seperti tujuan instruksional, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Menurut Leslie J. Briggs seperti yang dikutip Dina Indriana (2011:14), media adalah alat yang memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Seorang guru harus menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi ke siswa agar dapat diterima dengan baik dan juga menarik bagi siswa agar siswa tidak merasa jenuh, sehingga pemahaman siswa terhadap materi bisa maksimal.

Azhar Arsyad (2011:29) mengklasifikasikan media dalam beberapa

kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Kelompok media hasil teknologi cetak, meliputi teks, grafik, gambar atau foto, dan representasi fotografi. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

SMK Negeri 1 Sewon adalah sekolah kejuruan di bidang pariwisata. Salah satu jurusan yang dibuka adalah Tata Busana. Dalam mata pelajaran produktif pada Jurusan Tata Busana, terdapat mata pelajaran Desain Busana. Mata pelajaran Desain Busana diberikan pada siswa kelas XI secara berkelanjutan pada semester 3 dan 4. Berdasarkan silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Sewon, mata pelajaran Desain Busana mempunyai beberapa Kompetensi Dasar mulai dari mampu mendeskripsikan dan menggambar bentuk dasar busana sampai dengan mendeskripsikan dan membuat desain produksi.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran Desain Busana

di SMK Negeri 1 Sewon diketahui bahwa media yang digunakan pada pembelajaran adalah media papan tulis dan *hand out*. Sedangkan metode yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah ceramah dan penugasan. Metode ceramah perlu dibantu media yang dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi. Guru menjelaskan bahwa media yang digunakan saat ini kurang efektif untuk menyampaikan materi ke siswa.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan permasalahan pembelajaran Desain Busana di SMK Negeri 1 Sewon terletak pada penggunaan media yang digunakan guru belum mampu menarik bagi siswa, sehingga membuat materi tidak tersampaikan secara maksimal. Hal ini berdampak pemahaman dan kemampuan siswa belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk memberikan solusi dengan mengembangkan media *Flash card* untuk menjadi salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Busana. *Flash card* merupakan salah satu dari media gambar yang berarti kartu kecil yang biasanya berukuran 8 x 12 cm, berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Setiap kartu berisi satu gambar dan

penjelasan secara singkat. Kartu dibuat berwarna agar terlihat menarik. Kelebihan dari *Flash card* adalah media ini membuat siswa lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi karena diwujudkan dalam gambar yang dilengkapi dengan penjelasan secara singkat namun jelas.

Flash card berisi gambar-gambar bagian-bagian busana yang terdiri dari kerah, garis leher, lengan, manset, blus, rok, celana, dan *outer* beserta keterangannya. Tampilan *flash card* yang menarik dapat menambah semangat belajar siswa. Isi *flash card* juga dapat memberikan inspirasi siswa dalam mendesain busana.

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut: (1) Mengembangkan media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana pada mata pelajaran Desain Busana di SMK Negeri 1 Sewon. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana pada mata pelajaran Desain Busana di SMK Negeri 1 Sewon.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* bagian-bagian busana di SMK Negeri 1 Sewon termasuk dalam penelitian R&D (*Research and Development*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember – Januari 2018 di SMK Negeri 1 Sewon yang beralamatkan di Pulutan, Pendowoharjo, Sewon, Bantul.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Sewon yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan sampel dari populasi (2 kelas XI jurusan Tata Busana) berdasarkan teknik *random sampling*. Subyek penelitian ini dibagi menjadi subyek uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Prosedur

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* bagian-bagian busana melalui prosedur R&D yang dikemukakan Borg and Gall, tetapi telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008:11), yaitu:

1. Analisis kebutuhan Produk
2. Mengembangkan Produk Awal
3. Validasi dan Revisi
4. Uji Coba Kelompok Kecil dan Revisi
5. Uji Lapangan dan Produk Akhir

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini adalah data mengenai kelayakan media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana. Dalam

penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket.

Teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data dalam kegiatan penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010: 265). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan pengisian angket.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (*construct validity*), yaitu dengan menggunakan pendapat para ahli (*judgement expert*) untuk membuktikan kelayakan *flash card* bagian-bagian busana berdasarkan teori-teori yang dikaji dalam kajian teori. Sedangkan reliabilitas internal dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach. Butir pertanyaan dikatakan *reliable* jika nilai interval koefisien lebih besar dari 0,60. Hasil perhitungan menggunakan *SPSS 16 for windows* adalah 0,925, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut dapat dikategorikan “sangat kuat”.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif, yaitu dengan cara mendiskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis kebutuhan Produk

Analisis kebutuhan produk dilakukan dengan observasi, wawancara, dan mengkaji kurikulum dan silabus. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pada proses pembelajaran Desain Busana adalah papan tulis dan *hand out* yang kurang membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan guru. Sedangkan berdasarkan wawancara kepada guru mata pelajaran Desain Busana, disebutkan bahwa proses pembelajaran pada materi bagian-bagian busana di mata pelajaran Desain Busana kurang maksimal, karena belum tersedianya media yang menarik bagi siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Analisis kebutuhan produk juga dilakukan dengan mengkaji silabus dan kurikulum yang diterapkan di SMKN 1 Sewon. Analisis silabus dan kurikulum dilakukan agar pengembangan media ini tidak keluar dari tujuan pembelajaran.

2. Mengembangkan Produk Awal

Proses dalam pengembangan produk awal adalah:

a) perencanaan, yaitu membuat instrumen untuk *review* dan penelitian kualitas *flash*

card, merencanakan langkah penelitian, menganalisis kebutuhan pembuatan media, dan menentukan desain tampilan *flash card*.

b) Pra produksi, yaitu mengumpulkan bahan/materi untuk pembuatan *flash card* yang dilakukan dengan studi literatur.

c) produksi, tahap produksi *flash card*, dilakukan dengan langkah sebagai berikut: membuat gambar bagian-bagian busana secara manual, merancang *lay out flash card* menggunakan program *Corel Draw* lalu mengonsultasikannya kepada pembimbing, men-*scan* gambar bagian-bagian busana, menata *lay out flash card* dengan program *Corel Draw*, melakukan editing, dan mencetak *flash card* yang telah jadi.



Gambar 1. Penataan *lay out flash card* dengan program *Corel Draw*



Gambar 2. Produk *Flash Card* Bagian-Bagian Busana

d) review produk, dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Para ahli merupakan guru tata busana dan dosen pendidikan teknik busana.

3. Validasi dan Revisi

a. Kelayakan flash card berdasarkan ahli materi

Kelayakan *flash card* diukur menggunakan skala Guttman dengan alternatif jawaban “layak” dan “tidak layak”. Angket terdiri dari 17 butir pernyataan, dengan jumlah responden 2 ahli materi. Masing-masing dari ahli materi menilai “layak” pada 17 butir pernyataan, dengan beberapa revisi pada media *flash card*.

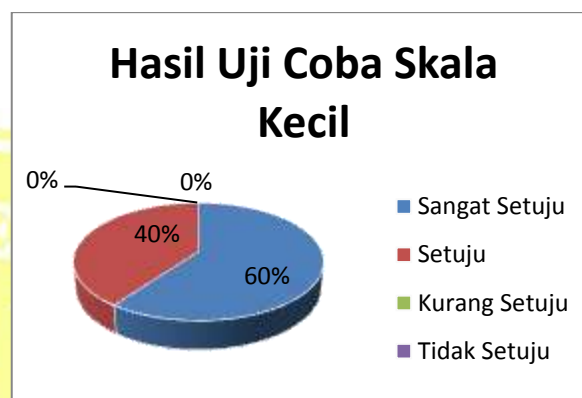
b. Kelayakan flash card berdasarkan ahli Media

Kelayakan *flash card* diukur menggunakan skala Guttman dengan alternatif jawaban “layak” dan “tidak layak”. Angket terdiri dari 19 butir pernyataan yang merupakan sub indikator dari indikator-indikator kriteria penilaian media gambar. Jumlah responden pada validasi ini adalah 2 ahli media. Masing-masing dari ahli media menilai “layak” pada 19 butir pernyataan, dengan beberapa revisi pada media *flash card*.

4. Uji Coba Kelompok Kecil dan Revisi

Uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 responden siswa jurusan Tata Busana kelas

XI di SMK Negeri 1 Sewon. Uji coba skala kecil menggunakan angket dengan skala Likert dengan pilihan jawaban “sangat setuju” (SS), “setuju” (S), “kurang setuju” (KS), dan “tidak setuju” (TS). Angket terdiri 25 butir pernyataan. Hasil uji coba lapangan skala kecil dapat dilihat pada gambar berikut:



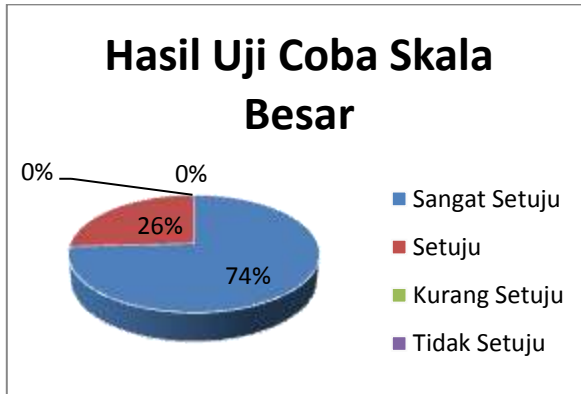
Gambar 1. Pie Chart Hasil Uji Coba Skala Kecil Media Pembelajaran *Flash card* Bagian-Bagian Busana

Berdasarkan gambar di atas, menyimpulkan bahwa pada uji coba skala kecil media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana sebanyak 60% siswa menyatakan sangat setuju, dan 40% siswa menyatakan setuju,

5. Uji Lapangan dan Produk Akhir

Uji coba skala besar dilakukan oleh 31 siswa kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Negeri 1 Sewon. Uji coba skala besar menggunakan angket dengan skala Likert dengan pilihan jawaban “sangat setuju”(SS), “setuju”(S), “kurang setuju”(KS), dan “tidak setuju”(TS). Angket terdiri dari 25 butir skor

valid. Hasil uji coba skala besar media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Pie Chart Hasil Uji Coba Skala Besar Media Pembelajaran *Flash card* Bagian-Bagian Busana

Berdasarkan gambar di atas, menyimpulkan bahwa pada uji coba skala besar, sebanyak 74% siswa sangat setuju dan 26% siswa setuju media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Busana.

Pembahasan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media yang baik yaitu media yang dapat menyampaikan materi dari guru ke siswa dengan efektif. Materi lebih mudah dipahami siswa dan siswa tidak mudah lupa dengan materi yang telah disampaikan. Selain itu, media yang baik dapat membuat siswa tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran.

Media *flash card* bagian-bagian busana merupakan media gambar berupa kartu-kartu berisi gambar macam-macam bagian busana dan keterangannya. Media tersebut menjadi salah satu solusi permasalahan yang ada pada proses pembelajaran desain busana di SMK Negeri 1 Sewon. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian berikut: Kelayakan media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana diperoleh dari hasil penilaian para ahli materi dan media, uji coba lapangan skala kecil, dan uji coba lapangan skala besar.

Berdasarkan kriteria kelayakan, media pembelajaran *flashcard* bagian-bagian busana yang ditinjau oleh 2 ahli materi diperoleh total skor 34 dengan prosentase penilaian kelayakan sebesar 100%. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* bagian-bagian busana termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan kriteria kelayakan, media pembelajaran *flashcard* bagian-bagian yang ditinjau oleh 2 ahli media diperoleh total skor 38 dengan prosentase penilaian kelayakan sebesar 100%. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* bagian-bagian

busana termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas XI jurusan Tata Busana berjumlah 5 siswa Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan 60% siswa sangat setuju dengan penggunaan *flashcard* bagian-bagian busana dan 40% siswa menyatakan setuju, sehingga dapat disimpulkan media *flashcard* bagian-bagian busana masuk kategori sangat layak.

Uji coba skala besar dilakukan pada 31 siswa kelas XI jurusan Tata Busana . Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan bahwa 74,19% siswa menyatakan sangat setuju dan 25,81% siswa menyatakan setuju dengan penggunaan *flashcard* bagian-bagian busana sebagai media pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* bagian-bagian busana termasuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* bagian-bagian busana yang dinilai dari berbagai aspek media pembelajaran telah sesuai dengan kriteria dan termasuk dalam kategori sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana melalui beberapa tahap, yaitu: a) analisis kebutuhan produk, yaitu berdasarkan hasil observasi dan wawancara, serta mengkaji kurikulum dan silabus, b) mengembangkan produk awal yang terdiri dari tahap perencanaan pengembangan *flash card*, pra produksi, produksi, dan review produk, c) validasi ahli dan revisi, media *flash card* bagian-bagian busana dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang terdiri dari dosen dan guru, selanjutnya dilakukan revisi sesuai saran dari para ahli, d) uji kelompok kecil dan revisi, dilakukan pada 5 siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Sewon, e) uji coba lapangan dan produk akhir, *flash card* bagian-bagian busana diujikan kepada 31 siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Sewon dan menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana yang dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Busana di SMK Negeri 1 Sewon.

2. Media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media yang memperoleh total skor masing-masing dari ahli materi memperoleh total skor 34 dengan presentase 100%, dan dari ahli media memperoleh total skor 38 dengan presentase 100%. Sedangkan berdasarkan pendapat siswa, media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 5 siswa memperoleh hasil 60% menyatakan sangat setuju dan 40% menyatakan setuju. Sedangkan pada uji coba skala besar yang dilakukan kepada 31 siswa diperoleh hasil 74% menyatakan sangat setuju dan 26% menyatakan setuju.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flash card* bagian-bagian busana, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan media *flash card* bagian-bagian busana ini dapat digunakan oleh siswa kelas XI Tata Busana dalam proses pembelajaran Desain Busana di

sekolah karena *flash card* dapat digunakan tidak hanya pada materi bagian-bagian busana tetapi untuk materi-materi selanjutnya dalam mata pelajaran Desain Busana.

2. *Flash card* yang sudah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Busana sebaiknya dimanfaatkan untuk membantu media yang sebelumnya sudah digunakan (*hand out*) sehingga menambah pemahaman dan ketertarikan siswa pada materi.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran yang sama, sebaiknya melibatkan ahli desain grafis untuk mendapatkan produk yang lebih sempurna, sehingga bisa dipublikasikan secara massal dan dapat dimanfaatkan oleh banyak pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.