

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 UNTUK SISWA KELAS XI DI SMK PIUS X MAGELANG

Penulis 1 : PeraRogandaSinaga
Penulis 2 : Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Email : perarogandasinaga@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flashCS6* dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flashCS6* pada siswa kelas XI SMK Pius X Magelang. Penelitian ini menggunakan R&D model Borg & Gall. Validasi menggunakan *judgement experts*. Uji coba kelompok kecil 5 siswa dan untuk uji coba kelompok besar 21 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian adalah: 1) Media pembelajaran membuat pola gaun malam menggunakan *adobe flash* pada kelas XI SMK Pius X Magelang berhasil dikembangkan; 2) media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash* dinyatakan layak. Uji coba skala kecil pada 5 siswa memperoleh nilai 4,12 di semua aspek dengan klasifikasi sangat baik. Uji coba skala besar 21 siswa menunjukkan aspek pembelajaran adalah 4,25, aspek isi materi 4,17 dan aspek media 4,49 termasuk klasifikasi sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran membuat pola gaun pesta sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan media, pola gaun pesta, *adobe flash CS6*

DEVELOPING LEARNING MEDIA USING ADOBE FLASH CS6 FOR PARTY GOWN PATTERNS FOR GRADE XI STUDENTS OF SMK PIUS X MAGELANG

Abstract

This study aimed to: 1) develop learning media using adobe flash CS6 for the making of party gown patterns, and 2) investigate the appropriateness of learning media using adobe flash CS6 for the making of party gown patterns for Grade XI students of SMK Pius X Magelang. This was an R&D study using Borg & Gall's model. The validation was conducted through expert judgment. The small-group tryout involved 5 students and the large-group tryout involved 21 students. The data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The data were analyzed by the quantitative descriptive statistics and the qualitative technique. The results of the study were as follows. 1) The learning media using adobe flash for the making of party gown patterns for Grade XI of SMK Pius X Magelang were developed. 2) The learning media using adobe flash for the making of party gown patterns were appropriate. The small-group tryout involving 5 students yielded a score of 4.12 for all aspects, which was very good. The large-group tryout involving 21 students yielded a score of 4.25 for the learning aspect, 4.17 for the materials content aspect, and 4.49 for the media aspect, which were all very good. Therefore, the learning media for the making of party gown patterns are very appropriate to be used as learning media.

Keywords: media development, party dress patterns, Adobe flash CS6

PENDAHULUAN

Sebagai upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan. Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap siswa baik di kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran menurut Winkel (dalam Paryanto 173:2010) merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik. Proses pembelajaran sangat ditentukan beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam Arin Dwi Cahyanti (2017:4) media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan interaktif memiliki arti saling aktif. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah 1) Siswa dapat termotivasi belajarnya karena pengajaran yang lebih menarik. 2) Siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik karena pengajarannya lebih jelas. 3) Siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga karena metode mengajar yang digunakan. 4) Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, dikarenakan tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendengarkan. Berbagai metode dikembangkan agar dapat

membantu siswa merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan. salah satunya adalah media berbasis adobe flash CS6.

Pembelajaran di SMK program studi tata busana di SMK Pius X Magelang terdapat mata diklat membuat pola gaun pesta. Pembelajaran untuk praktek pola gaun pesta di SMK Pius X Magelang menggunakan pola sistem Soen. Menurut Erna Setyowati dalam Ghoswatun Nisa' (2015:52) pola berdasarkan teknik pembuatannya dibagi menjadi dua macam, yaitu : 1) Pola busana dengan teknik konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan si pemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing. 2) Pola busana dengan teknik draping adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model atau *dressform*

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMK Pius X Magelang pada program keahlian tata busana kelas XI, yang meliputi observasi terhadap proses belajar pembuatan pola memperlihatkan bahwa guru mata pelajaran membuat pola masih menggunakan metode konvensional (ceramah). Media yang digunakan untuk mengajar di sekolah meliputi *hand out*, *job sheet*, dan papan tulis walaupun terdapat fasilitas proyektor LCD di ruang kelas namun belum digunakan secara maksimal oleh pengajar. Proyektor LCD ini perlu dikembangkan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta yang tidak membosankan, dan dapat digunakan secara

mandiri dan interaktif seperti menggunakan *software*, jenis *software* yang akan digunakan adalah Adobe Flash CS6. Adobe flash CS6 adalah salah satu program yang digunakan dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash* CS6 digunakan untuk membuat gambar *vektor* maupun animasi gambar tersebut. Pemanfaatan tersebut telah didukung oleh fasilitas komputer yang ada di sekolah, bukan hanya pengajar yang dapat menggunakan komputer tersebut tetapi siswa juga mendapatkan kesempatan untuk menggunakan komputer tersebut di ruang lab komputer pada mata pelajaran komputer. Media yang digunakan dalam pembelajaran juga harus semakin berkembang karena didukung oleh fasilitas komputer. Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta menggunakan *software* Adobe Flash. Melalui media belajar menggunakan Adobe Flash CS6 ini diharapkan akan memudahkan guru dalam penyampaian materi karena media bersifat praktis dan dapat digunakan berkali-kali baik di rumah maupun di sekolah. Pemanfaatan media belajar bertujuan untuk mengembangkan proses belajar-mengajar yang menarik, melalui pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar akan lebih aktif.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan juga dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk mempelajari materi baik di sekolah maupun di luar sekolah. Maka peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran dengan

memilih judul pengembangan media pembelajaran pola gaun pesta menggunakan adobe flash CS6 untuk siswa kelas XI di SMK Pius X Magelang.

Tujuan Pengembangan pada penelitian ini adalah: 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS6* pada siswa SMK Tata Busana kelas XI khususnya pada mata pelajaran membuat pola gaun pesta yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6*.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*). Penelitian ini difokuskan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembuatan pola gaun pesta mata pelajaran membuat pola kelas XI busana butik di SMK Pius X Magelang.

Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model Borg dan Gall yang dikutip dalam Tim Puslitjaknov (2008), dari kesepuluh langkah pengembangan Borg dan Gall dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi

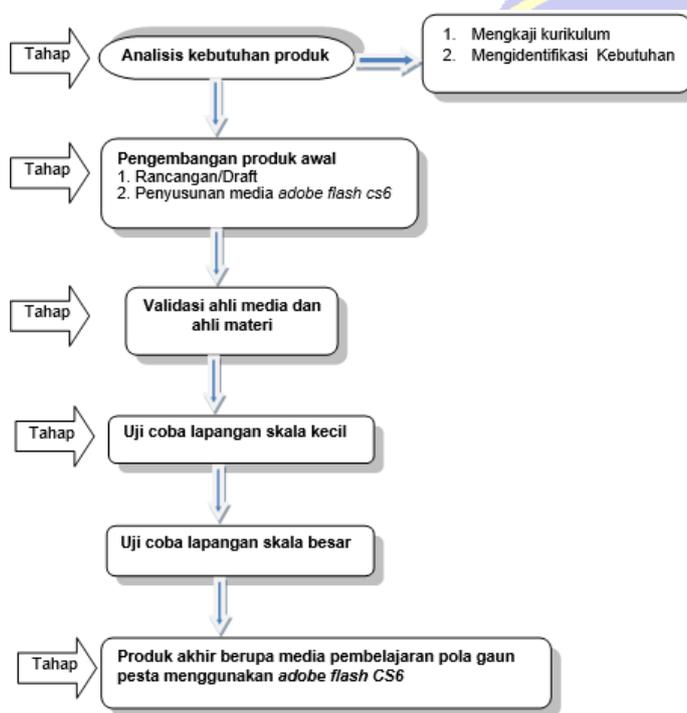
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan maret s/d mei 2018, bertempat di SMK Pius X Magelang yang beralamat Jl. A. Yani No.20, Panjang, Magelang Tengah, Kota Magelang, Jawa Tengah.

Prosedur Pengembangan

Berikut adalah diagram prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pola gaun pesta:



Gambar 01. Prosedur Pengembangan Media *Adobe Flash CS6* Pola Gaun Pesta
(Puslitjaknov 2008)

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan produk yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. Mengkaji kurikulum

Mengkaji kurikulum yaitu mempelajari kurikulum yang ada di SMK Pius X Magelang.

b. Analisis kebutuhan media

Analisis kebutuhan media merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah serta menetapkan jumlah media dan judul media yang harus dikembangkan. Langkah-langkah analisis kebutuhan media antara lain:

- 1) Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada standar kompetensi atau standar kompetensi
- 2) Menetapkan kompetensi dasar dari silabus pembelajaran
- 3) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup standar kompetensi atau kompetensi dasarnya
- 4) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diisyaratkan
- 5) Menentukan tema atau konsep pada media yang akan dibuat
- 6) mengumpulkan data, buku, dan sumber lainnya yang dapat digunakan untuk referensi dalam pembuatan media.

c. Menyusun draft

Draft dalam pembuatan media *Adobe Flash CS6* pada mata diklat membuat pola dibuat berdasarkan silabus yang digunakan di SMK Pius X Magelang. Menyusun draft media *Adobe Flash CS6* pola gaun pesta disusun sesuai dengan standar kompetensi membuat pola dan kompetensi dasar pola gaun pesta.

2. Pengembangan Produk Awal

Adapun tahapan dalam pengembangan media tersebut yaitu:

a. Identifikasi program

- 1) Membuat Rancangan
- 2) Membuat *Draft*

b. Pembuatan media pembelajaran

Dalam pembuatan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan bantuan *software adobe flash* dan mengikuti alur yang telah dibuat, yaitu sesuai dengan *draft*.

3. Kelayakan instrumen

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media. Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan produk kepada siswa. Instrumen yang dibuat pada tahap pengembangan melalui beberapa proses: (1) kelayakan media *Adobe Flash CS6* oleh ahli materi, (2) kelayakan media *Adobe Flash CS6* oleh ahli media, (3) kelayakan angket media untuk siswa. Di evaluasi terlebih dahulu oleh ahli evaluasi atau *expert judgement*.

4. Validasi kelayakan media oleh ahli materi dan media

Validasi ahli materi bertujuan untuk memberi informasi dan mengevaluasi tentang pembuatan pola gaun pesta yang terdapat dalam materi pembuatan pola. Validasi ahli media bertujuan untuk mengevaluasi isi media *Adobe Flash CS6* sesuai dengan ketentuan. Validasi media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6* dilakukan dengan menggunakan angket kelayakan kepada para ahli media dan ahli materi.

5. Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil dilakukan setelah adanya revisi berdasarkan uji coba perorangan. Uji coba kelompok kecil adalah uji coba media dengan cara memilih 5 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Subjek dalam penelitian ini untuk uji coba skala kecil adalah siswa kelas XI Busana Butik di SMK Pius

Magelang dengan teknik *sample random sampling*.

6. Uji coba skala besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh siswa kelas XI Busana yang berjumlah 21 siswa. Seluruh siswa diberikan angket dan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6*. Hasil data yang diperoleh dari uji coba lapangan dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan media *adobe flash CS6* pada kelas XI di SMK Pius X Magelang sehingga dapat menghasilkan bahan ajar yang efektif, menarik dan layak digunakan sebagai sumber belajar.

Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data pada penelitian ini menggunakan:

1. Observasi untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang dilihat dari komponen pembelajaran antara lain metode pembelajaran yang digunakan, media, keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan saran prasarana yang tersedia dan situasi kelas;
2. Wawancara yang dilakukan kepada guru bidang studi membuat pola yang bertujuan untuk mengetahui hambatan, harapan, dan kondisi yang belum diketahui secara detail pada saat observasi
3. angket tertutup, yaitu peneliti menyediakan beberapa alternatif jawaban yang cocok bagi responden. Pengisian pernyataan dan pertanyaan dalam bentuk *checklist* dengan skala *likert* empat pilihan, dimana responden dapat memberikan *checklist* (√).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Uji kelayakan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* di SMK Pius X Magelang pada kelas XI menggunakan angket non tes yang diberikan kepada para ahli materi, ahli media dan guru dengan skala, yaitu 2 jawaban alternatif Ya (Layak) dan Tidak (Tidak Layak). Alternatif jawaban ya (layak) memperoleh skor 1 dan alternatif tidak (tidak layak) memperoleh skor 0.

Validitas dan Reliabilitas Data

Validitas pada penelitian ini menggunakan:

Dalam Penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas konstruk (*construct validity*) yaitu menggunakan *Judgement Experts*. Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n\sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} - \{n\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

(Sugiono, 2010:255)

Reliabilitas instrumen menggunakan:

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan reliabilitas koefisien Alfa Cronbach yaitu data yang dihasilkan berupa jenis data interval yang bergradasi dari 1-4 atau 1-2 maka digunakan rumus *Alfa Cronbach* untuk menguji reliabilitas internal.

$$r_{i=\frac{k}{(k-1)}} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

(Sugiyono, 2007: 365)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik

analisis deskriptif. Untuk menghitung kelayakan media, analisis data menggunakan statistic deskriptif dilakukan dengan cara :

1. Menghitung jumlah total instrumen
 2. Menemukan skor minimal
 3. Menemukan skor maksimal
- a. Analisis Data Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash* Oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Membuat Pola Gaun Pesta
- Analisis data untuk kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* dinilai oleh ahli materi, ahli media dan guru menggunakan skala *Guttman* dengan alternatif jawaban layak dan tidak layak.
- b. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar Untuk Siswa
- Analisis data kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis *adobe flash CS6* menggunakan skala likert, yaitu dengan menjabarkan variabel penelitian menjadi indikator variabel tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran pola gaun pesta dengan materi langkah-langkah membuat pola gaun pesta yang meliputi 5 tahapan yaitu: tahap analisis kebutuhan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan produk akhir.

Penelitian ini dilakukan di SMK Pius X Magelang Siswa kelas XI. Waktu penelitian dan pengembangan dilakukan pada bulan Maret sampai bulan Mei 2018. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Kebutuhan Produk

Kegiatan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan yaitu dengan mengkaji kurikulum, wawancara dan melakukan studi pendahuluan pengembangan. Kurikulum yang diterapkan di SMK Pius X Magelang adalah kurikulum 2013. Proses wawancara dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran membuat pola di SMK Pius X Magelang

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi. Materi yang dikumpulkan meliputi dalam pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta adalah pengertian gaun pesta, alat dan bahan yang digunakan, tanda-tanda pola, dan proses pembuatan pola meliputi analisis desain, cara pengambilan ukuran, pola depan dan pola belakang.

2. Pengembangan Produk Awal

a. Pra Produksi

1) Merumuskan *Flowchart* (diagram alir)

Flowchart yang digunakan dalam perencanaan pengembangan media ini adalah HTA (Hierarchical Task Analysis) yaitu rencana yang menggambarkan urutan dan kondisi yang memungkinkan *sub task* berjalan. Adapun penjabaran diagram alir pada materi pembuatan pola gaun pesta adalah : Langkah pembuatan media pembelajaran membuat gaun pesta ialah menu awal. Menu awal meliputi 1) pengertian,

2) alat dan bahan yang digunakan dalam membuat pola, 3) tanda-tanda pola, dan 4) pembuatan pola gaun pesta. Menu pengertian meliputi pengertian gaun pesta, standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai, sedangkan untuk proses pembuatan pola gaun pesta meliputi analisis desain yang digunakan, cara pengambilan ukuran, pola bagian depan dan pola bagian belakang.

2) Menyusun *Storyboard*

Storyboard menggambarkan desain *layout*, desain grafis, dan desain navigasi. Desain *layout* terdiri dari halaman intro dari halaman intro, halaman petunjuk, halaman tujuan, halaman materi, halaman evaluasi. Desain grafis yaitu berupa *background* yang digunakan, animasi yang digunakan. Sedangkan desain navigasi yang ada pada media pembelajaran menggunakan tombol label.

b. Produksi

Tahap produksi dilakukan dengan proses pembuatan menggunakan program *adobe flash CS6* sehingga media dapat ditampilkan dengan desain tampilan dalam bentuk animasi, gambar, efek tampilan, dan suara.

Desain tampilan pada media meliputi membuat *background*, merumuskan teks, memasukkan gambar, memasukkan musik, serta membuat tombol navigasi.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi terdiri dari *editing* dan *mastering* pada media pembelajaran ini. *Editing* baik isi, gambar, animasi, efek, warna, *background* dan sebagainya menggunakan

program *adobe flash CS6. Mastering* pada media ini dibuat dengan program *application* dan *FLA*.

3. Validasi Para Ahli dan Revisi

Validasi ahli bertujuan untuk menguji kelayakan sebelum produk diuji cobakan kepada subjek. Penentuan kelayakan uji coba media pengembangan membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash* dapat diukur melalui hasil pengukuran 1 dosen sebagai ahli instrumen, 2 sebagai ahli materi yaitu guru mata pelajaran membuat pola, 1 dosen jurusan tata busana dan 1 dosen sebagai ahli media. Data yang digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

4. Uji Coba Kelompok Kecil

Produk yang sudah direvisi diuji cobakan pada siswa dan dinilai dari segi aspek tampilan, pemograman, isi materi dan kemanfaatan sudah sesuai dengan kriteria dan dapat dipergunakan pada mata pelajaran membuat pola gaun pesta. Uji coba ini melalui dua tahap yaitu: uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 5 siswa yang dipilih dengan teknik *purposivesampling/sample* bertujuan.

Pada uji coba kelompok kecil siswa mengisi angket penilaian kemudian memberikan saran terhadap media pembelajaran membuat pola gaun pesta.

5. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas XI sejumlah 21 siswa. Seluruh siswa diberikan angket untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta.

B. Revisi Produk

1. Ahli Materi

Penilaian pada ahli materi dilakukan oleh 2 ahli yaitu ibu Enny Zuhni Khayati dan ibu Rita Ayu Budiastuti, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Adapun revisi dari ahli materi yaitu :

- a) Tambahkan materi pada bahan pokok dan bahan tambahan yang digunakan untuk gaun pesta.
- b) Tambahkan penjelasan analisis desain busana pesta malam secara rinci.
- c) Tambahkan cara mengambil ukuran yang akurat pada busana pesta malam.
- d) Perlu menjelaskan secara runtun perlangkah agar materi yang disajikan bisa ditangkap dan dipahami oleh siswa.
- e) Gunakan bahasa yang mudah dipahami. Beberapa revisi tersebut kemudian ditindak lanjuti sesuai dengan saran dari para ahli materi hingga materi pada media pembelajaran membuat pola gaun pesta sistem soen dinyatakan layak dan dapat digunakan.

2. Ahli Media

Revisi dari ahli media, yaitu :

- a) Mengubah ukuran tulisan pada judul materi menjadi lebih besar
- b) Mengubah warna tulisan pada judul materi yang sesuai dengan warna *background*
- c) Mengubah tata letak *icon* materi pada media
- d) Mengubah *background* media yang lebih simple
- e) Menambahkan kalimat perintah pada evaluasi didalam media
- f) Menambahkan gambar gaun pada *background* media

- g) Mengubah warna tulisan pada materi media sehingga tulisan dapat dibaca dengan jelas

C. Analisis Data dan Uji Coba Produk

1) Data Hasil Validasi Ahli

a) Data Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran dalam kategori layak dan tidak layak. Kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis *adobe flash* dari ahli materi menggunakan angket non tes yang terdiri dari 12 butir pernyataan dengan jumlah responden 2 orang. Berikut adalah Analisis Data Hasil Penelitian Ahli Materi

| Responden | Rerata Skor Jawaban | Kategori |
|---------------|---------------------|----------|
| Ahli Materi 1 | 1 | Layak |
| Ahli Materi 1 | 1 | Layak |

b) Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan kategori penilaian kelayakan media pembelajaran menggunakan angket non tes yang terdiri dari 17 butir pernyataan dengan jumlah responden 1 orang. Berikut adalah Analisis Data Hasil Penelitian Ahli Media

| Responden | Rerata Skor Jawaban | Kategori |
|---------------|---------------------|----------|
| Ahli Materi 1 | 1 | Layak |
| Ahli Materi 1 | 1 | Layak |

1. Hasil Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil data diperoleh dari 5 siswa kelas XI dengan cara memberikan angket penilaian kelayakan media dengan total 17 butir pernyataan hasil rata-rata 4,12 dan dalam klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran skor tersebut berada dalam rerata skor $>3,4$ sehingga termasuk dalam klasifikasi baik yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran dan uji coba kelompok besar.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui tahap akhir dari tingkat kelayakan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *adobe flash CS6*. Uji coba kelompok besar dilakukan pada 21 siswa kelas XI dengan 17 butir pernyataan dengan hasil uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata 4,36 dan dalam klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dengan skor berada dalam rerata $>4,2$ sehingga termasuk dalam klasifikasi sangat baik artinya media sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Kajian Produk

Kajian produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Pembuka (Menu Utama)

Tampilan pembuka memuat tentang logo universitas, judul, nama pengembang, dan nama pembimbing serta musik klasik sebagai pengiring.

2. Tampilan menu *home*

Halaman pembuka menyajikan 5 menu pilihan yang telah dikelompokkan sesuai dengan materi yang disajikan, diantaranya yaitu kompetensi, materi, rangkuman, evaluasi, profil, *credit*, bantuan dan *mute/unmute* musik.

3. Tampilan Menu Petunjuk

Tampilan menu petunjuk berisi tentang kegunaan masing-masing tombol.

4. Tampilan menu Standart Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator

Pada tampilan ini menyajikan tentang kompetensi kejuruan busana butik di SMK Pius

X Magelang yang terdiri dari standart kompetensi, kompetensi dasar, kode kompetensi, indikator dan tujuan.

5. Tampilan Menu Materi

Tampilan menu materi ini berisi tentang pengertian, desain gaun, alat dan bahan, tanda pola, analisis desain, mengukur, badan depan dan badan belakang.

6. Tampilan Menu Rangkuman

Tampilan ini berisi tentang rangkuman materi yang disajikan dalam pembuatan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash*.

7. Tampilan Menu Evaluasi

Tampilan menu evaluasi ini adalah menyajikan soal essay untuk materi membuat pola.

8. Tampilan Menu Profile Peneliti

Tampilan menu ini berisi biodata yaitu nama, nim, prodi, instansi dan jurusan.

9. Tampilan Menu Penutup

Tampilan menu ini berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya media.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan produk media pembelajaran materi membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* diawali dengan praproduksi yaitu penyusunan materi pembelajaran dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Materi-materi tersebut dikembangkan dan dibuat dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Kegiatan pengembangan produk dilanjutkan dengan validasi naskah oleh ahli materi dan ahli media (*judgment expert*).

Adapun proses pembuatan media pembelajaran dalam pengembangan ini meliputi tiga tahap yaitu pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Pada tahap produksi sering terjadi perbaikan karena hasil banyak mengalami gangguan teknis. Seluruh rangkaian kegiatan pembuatan media pembelajaran ini menggunakan beberapa peralatan dan *software* yaitu komputer dengan spesifikasi *Windows 7*, dan *software Corel Draw* serta *Adobe Flash CS6*.

2. Kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* yang dikembangkan

Kelayakan media pembelajaran materi diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ditinjau dari ahli materi sejumlah 2 orang validator maka didapat rerata skor jawaban 1 dan dikategorikan “layak” dengan skor maksimal 1. Dari hasil validasi 2 ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ini layak digunakan untuk proses pembelajaran, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran para ahli materi.

b. Ahli Media

Kriteria kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ditinjau oleh ahli media sejumlah 1 orang validator maka didapat rerata skor jawaban 1 dan

dikategorikan “layak” dengan skor maksimal 1 dengan hasil layak.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 orang siswa dengan jumlah keseluruhan 17 butir pernyataan, dilihat dari aspek tampilan pembelajaran diperoleh skor 4,16 dari skor maksimal 5 dengan kategori “layak”, pengoperasian dalam pembelajaran diperoleh skor 4,10 dari skor maksimal 5 dengan kategori “layak”, isi materi dalam pembelajaran diperoleh skor 4,06 dari skor maksimal 5 dengan kategori “layak”, dan kemanfaatan dalam pembelajaran diperoleh skor 4,10 dari skor maksimal 5 dengan kategori “layak”.

d. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 21 siswa dengan jumlah keseluruhan 17 butir pernyataan, dilihat dari aspek tampilan pembelajaran diperoleh skor 4,49 dari skor maksimal 21 dengan kategori “sangat layak”, pengoperasian dalam pembelajaran diperoleh skor 4,32 dari skor maksimal 21 dengan kategori “sangat layak”, isi materi dalam pembelajaran diperoleh skor 4,17 dari skor maksimal 21 dengan kategori “layak”, dan kemanfaatan dalam pembelajaran diperoleh skor 4,25 dari skor maksimal 21 dengan kategori “sangat layak”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta dengan menggunakan *adobe flash CS6* dibuat sesuai

model pengembangan Brog & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi) yang meliputi 5 tahapan yaitu: tahap analisis kebutuhan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Hasil yang didapat adalah media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6*.

2. Hasil kelayakan media pembelajaran materi membuat pola gaun pesta yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas XI di SMK Pius X Magelang diperoleh berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media yang terdiri dari 2 validator termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 1. Uji kelompok kecil dengan nilai rerata 4,12 pada semua aspek termasuk dalam kategori “layak”. Sedangkan uji kelompok besar berdasarkan analisis deskriptif, dapat diketahui nilai rerata dari 21 siswa menunjukkan bahwa aspek tampilan 4,49, aspek pengoperasian 4,32, aspek isi materi 4,17 dan aspek kemanfaatan 4,25 termasuk dalam kategori “sangat layak”

Hasil dari validasi para ahli uji coba kecil dan uji coba kelompok besar menyatakan bahwa media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi.

Keterbatasan Produk

Produk media ini masih terdapat keterbatasan produk, yaitu: media ini hanya dapat digunakan pada personal komputer, *laptop*, atau *notebook* sehingga bagi yang belum memiliki tidak bisa

menggunakan media ini secara maksimal dan hanya bisa dibuka dengan menggunakan program *windows 7* dan *8*

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, saran-saran yang dapat diberikan sesuai dengan hasil penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta, sebaiknya perlu dipersiapkan lebih matang mulai dari analisis kebutuhan, serta perlunya pembuatan rancangan dan draft secara cepat dan benar agar pada proses produksi berjalan lancar dengan hasil pengembangan yang lebih maksimal.
2. Produk media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *adobe flash CS6* yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran pembuatan pola dimaksudkan agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta meningkatkan daya tarik dan kemandirian belajar siswa.
3. Produk diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, baik untuk siswa dan guru sehingga akan mendapatkan wawasan tentang materi pembuatan pola gaun pesta secara benar.
4. Perlunya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar agar siswa siswi tidak merasa bosan dan bisa lebih cepat memahami atas materi yang di sampaikan melalui media pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Alessi, S.M., dan Trollip, S.R. (2001). *Multimedia For Learning*:

Pengembangan Media Pembelajaran.... (Pera Roganda Sinaga) 12 Methods and Development (3rd Edition).

Boston: Allyn and Bacon.

Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Arin Dwi Cahyanti. *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian*. Edisi 8:4

Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana untuk SMK/SMK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press (Anggota IKAPI).

Endang Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.

Ghoswaton Nisa'. 2015. *Efektivitas Penggunaan Pola Kombinasi Dalam Pembuatan Busana Pesta Siswa Tata Busana SMK Syafi'i Akrom Pekalongan*. Vol. 2 No. 1:52

Madcoms. (2008). *Panduan Lengkap Adobe Flash Professional*. Yogyakarta: Andi.

Paryanto. 2010. *Penerapan Metode Pembelajaran Kolaboratif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan*

Kualitas Pembelajaran Teori Pemesinan Dasar. Vol 19 No.2 : 173.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Balai Pustaka.

Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

