

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA ROK LIPIT HADAP BERBASIS *ADOBE FLASH* DI MAN GODEAN

Penulis 1: Silviana Fitriastuti

Penulis 2: Noor Fitrihana, M.Eng.

Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta

silvianna919@gmail.com

noorfit@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap berbasis *Adobe Flash*. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap berbasis *Adobe Flash* untuk siswa kelas X di MAN Godean. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan ADDIE menjadi 5 tahapan. Metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, angket. Validitas yang digunakan adalah validitas konstruk dengan *expert judgment*. Penelitian ini menggunakan reliabilitas dengan rumus Alpha Cronbach. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif. Hasil Penelitian menunjukkan: kelayakan media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan *Adobe Flash* dari uji coba skala besar kepada 20 siswa menyatakan bahwa produk “sangat layak” dengan persentase 70%. Berdasarkan uji kelayakan terhadap siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap menggunakan *Adobe Flash* dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, *Adobe Flash*, Pola Rok Lipit Hadap

DEVELOPING ADOBE-FLASH-BASED LEARNING MEDIA FOR BOX PLEATED SKIRT PATTERN MAKING FOR GRADE X STUDENTS OF MAN GODEAN

ABSTRACT

This study aimed to: (1) produce Adobe-Flash-based learning media for box pleated skirt pattern making, and (2) investigate the appropriateness of the Adobe-Flash-based learning media for box pleated skirt pattern making for Grade X students of MAN Godean. The research method was Research and Development (R&D), the development model was selected from ADDIE consisting of 5 stages. The data were collected using a questionnaire. The validity was assessed in terms of the construct validity with expert judgment. The study used the reliability assessed by Cronbach's Alpha formula. They were analyzed by descriptive analysis techniques. The results of the study were as follows: regarding the appropriateness of the learning media for box pleated skirt pattern making with Adobe Flash from the large-scale field tryout to 20 students the results were good “very good” with a percentage of 70%. Based on the validation from students, it could be concluded that the learning media for box pleated skirt pattern making with Adobe Flash could be used as learning media.

Keywords: *Development, Adobe Flash, Box Pleated Skirt Patterns*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Melalui pendidikan, siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan kompetensi keterampilan manusia sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas pendidikan. Melalui pendidikan, dapat dikembangkan kemampuan pribadi, daya pikir, dan tingkah laku yang lebih baik. Maka strategi dalam pembelajaran perlu ditingkatkan untuk siswa dalam pemahaman materi pembelajaran.

Media berperan sebagai teknologi membawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977) atau secara fisik untuk menyiapkan isi/materi pembelajaran (Briggs, 1997). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan, dan

siswa terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan bantuan media.

Terdapat tiga kebutuhan keterampilan inti yang harus dimiliki pada pendidikan abad 21. Berdasarkan skema pelangi keterampilan-pengetahuan menurut Trilling dan Fadel (2009: 48) tiga keterampilan tersebut adalah keterampilan belajar dan berinovasi; keterampilan teknologi, media, dan informasi; ketiga adalah keterampilan hidup dan berkarier.

Murti (2017: 4) mendeskripsikan keterampilan teknologi dan media informasi pendidikan abad 21 meliputi literasi informasi, literasi media dan literasi ICT (Information and Communication Technology). Pada literasi ICT pada pendidikan abad 21 menuntut siswa untuk dapat menggunakan teknologi digital (seperti komputer, media player, GPS, dan lain-lain), alat komunikasi maupun jejaring sosial yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, dan mengakses informasi tentang pemahaman dasar terkait lingkungan sekitar seperti etika dan lain-lain dengan menggunakan teknologi informasi.

Lulusan MAN yang berkualitas dapat diketahui melalui penguasaan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai minat dan bakat siswa, dengan demikian lulusan dari MAN Godean diharapkan benar-benar kompetitif baik di bidang akademik, sosial kemasyarakatan,

maupun dalam usaha dan industri. Sistem pendidikan di MAN Godean menggunakan perpaduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dari Kementerian Pendidikan Nasional, kurikulum dari Kementerian Agama, dan kurikulum MAN Godean sesuai visi misi dan target institusi.

Salah satu program keterampilan di MAN Godean adalah KHM Tata Busana sebagai mata pelajaran muatan lokal pengembangan berdasarkan minat dan bakat. Kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sebagai seorang ahli dalam tata busana, disamping keahlian mendisain dan menjahit seorang siswa harus memiliki kemampuan dan keahlian dalam membuat pola. Kompetensi membuat pola harus dikuasai siswa sebelum siswa menjahit suatu busana. Pada mata pelajaran KHM Tata Busana kelas X di MAN Godean salah satu kompetensi membuat pola yang harus dikuasai adalah membuat pola rok lipit hadap.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap siswa, metode ceramah dan demonstrasi pada pembelajaran tersebut di atas membuat beberapa siswa merasa jenuh dan monoton, dapat dilihat daribanyaknya peserta didik yang berbicara sendiri bahkan tidak memperhatikan saat materi tersebut disampaikan, pada akhirnya materi pelajaran tidak dapat tersampaikan

dengan baik. Metode ceramah dan demonstrasi memang cocok digunakan dalam penyampaian materi pembuatan pola, namun untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran perlu memperhatikan media yang sesuai dengan kemajuan teknologi, karena dengan menggunakan media dapat menarik perhatian siswa dan mengaktifkan respon siswa.

Sebagian besar siswa kelas X KHM Tata Busana di MAN Godean masih merasa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dikarenakan mereka merasa kesulitan dalam membuat pola. Terlihat pada hasil pola yang belum sesuai dengan kriteria penilaian membuat pola rok lipit hadap. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas sehingga tidak bisa membangkitkan minat siswa untuk belajar, akibatnya pola rok lipit hadap yang dibuat oleh siswa tidak sesuai dengan langkah yang telah dicontohkan oleh guru sehingga nilai hasil belajar siswa kurang maksimal terlihat dari 58% nilai siswa belum mencapai KKM.

Guru memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses penyampaian informasi kepada siswa. Pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran sebagai alat komunikasi untuk memotivasi belajar siswa, serta memperjelas informasi

pengajaran dengan memberi tekanan pada bagian-bagian penting dan memberikan variasi dalam mengajar agar kemauan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat terserap dengan baik ke dalam memori berfikir siswa.

Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai dalam proses kegiatan belajar mengajar di MAN Godean dan belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada materi pembelajaran membuat pola rok lipit hadap membuat peneliti melakukan penelitian di sekolah ini. MAN Godean mempunyai fasilitas LCD viewer yang akan mendukung proses kegiatan belajar mengajar khususnya kompetensi membuat pola rok lipit hadap dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Teknologi dapat memberikan keuntungan pada pembelajaran dan mendukung pengembangan keterampilan pendidikan

Adobe Flash adalah salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat suatu karya animasi. *Adobe Flash* bisa digunakan untuk membuat animasi kartun, *web design*, presentasi, portofolio instansi, game, dan beberapa media animasi lainnya. Hal ini dapat memudahkan siswa untuk memahami pembuatan pola rok lipit hadap yang

didemostrasikan dalam bentuk media pembelajaran animasi.

Berdasarkan uraian di atas maka penting untuk mengadakan penelitian dan pengembangan (R&D). Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi membuat pola rok lipit hadap yang digunakan di MAN Godean. Judul yang peneliti ajukan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Rok Lipit Hadap Berbasis *Adobe Flash* untuk Kelas X di MAN Godean”.

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- (1) Mengetahui langkah mengembangkan media pembelajaran materi membuat pola rok lipit hadap menggunakan *Adobe Flash* untuk kelas X Tata Busana di MAN Godean.
- (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran materi membuat pola rok lipit hadap menggunakan *Adobe Flash* untuk kelas X Tata Busana di MAN Godean.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap berbasis *Adobe Flash* di MAN Godean termasuk dalam metode penelitian *R&D (Research and Development)*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2018 di MAN Godean

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana di MAN Godean yang berjumlah 6 siswa untuk uji coba lapangan kelompok kecil dan 20 siswa uji coba kelompok besar.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu:

1. *Analysis*, menganalisis produk awal
2. *Desain*, membuat rancangan produk
3. *Development or Production*, mulai pengembangan atau produksi media sesuai dengan rancangan
4. *Implementation or Delivery*, yaitu mengimplementasikan produk melalui uji coba
5. *Evaluasi (Evaluations)*, melihat kembali dampak pembelajaran

Data, Instrumen, dan Teknik

Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif mengenai kelayakan media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan media pembelajaran berbasis Adobe Flash. Bentuk instrumen yang digunakan untuk mengambil data pada penelitian ini adalah instrumen lembar

angket tertutup dengan 4 alternatif jawaban. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner.

Validitas yang digunakan adalah validitas konstruk (*construct validity*), yaitu dengan menggunakan pendapat para ahli (*judgement expert*) untuk menilai kelayakan media pembelajaran dengan Adobe Flash. Sedangkan reliabilitas didapat dari perhitungan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Butir pertanyaan dikatakan reliabel jika nilai koefisien lebih besar dari 0,6. Hasil perhitungan menggunakan SPSS 16.0 adalah 0,899, koefisien reliabilitas tersebut masuk dalam kategori "sangat tinggi".

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis analisis deskriptif yaitu dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Produk yang akan

Dikembangkan

Analisis produk yang akan dikembangkan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran KHM Tata Busana kelas X

dan siswa KHM Tata Busana kelas X di MAN Godean. Guru masih menggunakan media pembelajaran *jobsheet* dan modul akan tetapi siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami gambar pola yang dijelaskan oleh guru.

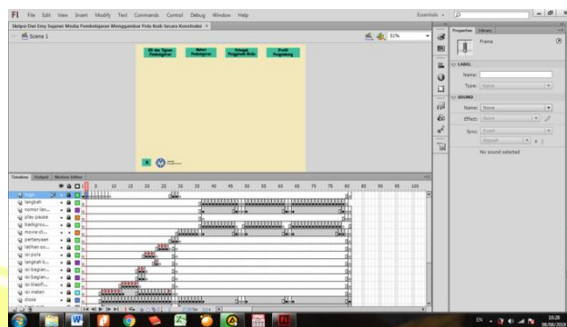
Pembuatan pola rok lipit hadapakan lebih jelas jika siswa dapat melihat proses atau tahap-tahap menggambar pola tersebut. Sehingga peneliti memilih Adobe Flash sebagai *software* untuk mengembangkan media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap. Analisis terhadap silabus dilakukan agar pengembangan media pembelajaran khususnya aspek materi tidak keluar dari tujuan pembelajaran.

2. Mengembangkan Produk Awal

Proses dalam pengembangan produk awal adalah dengan menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian *flowchart* disusun guna menggambarkan urutan interaktif media pembelajaran dengan Adobe Flash yang dikembangkan. Selain *flowchart*, *storyboard* disusun sebagai rancangan tampilan media pembelajaran pada setiap halaman atau layer.

Kegiatan selanjutnya adalah pengumpulan bahan seperti materi pembelajaran, gambar pendukung, animasi, *shape* untuk tombol, dan *background*. Bahan tersebut kemudian disusun menggunakan *software* Adobe

Flash, sedangkan gambar pendukung seperti jpg atau png dilakukan editing terlebih dahulu menggunakan Adobe Photoshop CS6. Microsoft word digunakan untuk mengelola teks terlebih dahulu sebelum dipindah pada Adobe Flash.



Gambar 1. Tampilan Proses Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Rok Lipit Hadap dengan Adobe Flash

3. Validasi ahli dan Revisi

a. Validasi ahli materi

Penilaian kelayakan media pembelajaran dengan Adobe Flash diukur menggunakan skala Guttman dengan 2 kriteria penilaian yang memiliki skor tertinggi "1", nilai terendah "0". Angket terdiri dari 18 butir pernyataan. Ahli materi terdiri dari 1 orang. Rerata skor 1 ahli materi adalah 18 dan berada dalam kriteria "Layak", terdapat beberapa saran untuk merevisi materi pada media pembelajaran dengan Adobe Flash.

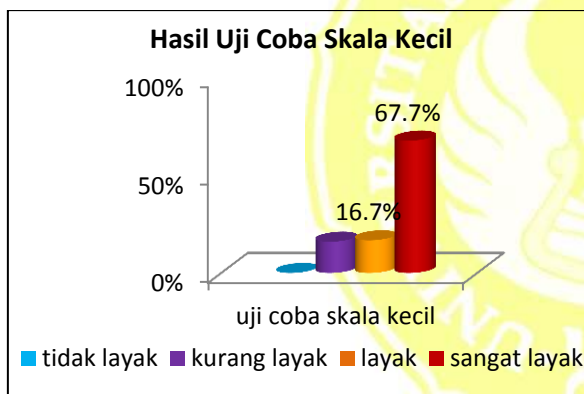
b. Validasi ahli media

Penilaian kelayakan oleh 2 ahli media terhadap media pembelajaran dengan Adobe Flash diukur menggunakan skala Guttman dengan 2 kriteria penilaian yang memiliki skor tertinggi "1", nilai

terendah “0”.Angket terdiri dari 24 butir pernyataan.Terdapat Skor 2 ahli media menunjukkan rerata adalah 24 yang berada dalam kriteria “Layak”, dengan beberapa saran untuk merevisi media pembelajaran dengan Adobe Flash.

4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisiproduk

Uji coba lapangan skala kecil dilaksanakan terhadap 6 siswa kelas X Tata Busana.Siswa memberikan pendapat melalui angket tertutup. Angket terdiri dari 27 butir pernyataan. Hasil uji coba lapangan skala kecil dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.Diagram Hasil Analisis Data Pendapat Siswa pada Uji Coba Lapangan Skala Kecil

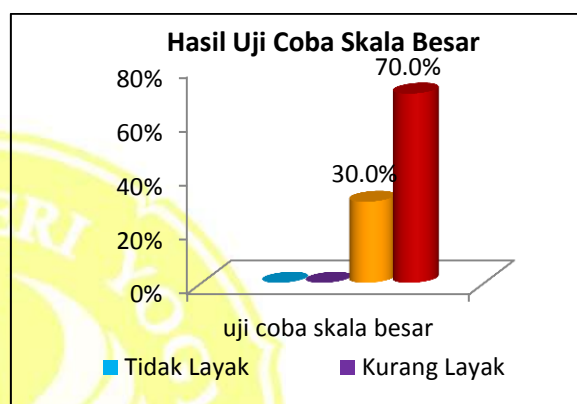
Berdasarkan gambar tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada uji coba skala kecil sebanyak 16,7% siswa menyatakan media pembelajaran dengan Adobe Flash kurang layak, 16,7% layak dan 67,7% siswa menyatakan sangat layak.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil tersebut, perlu adanya perbaikan

media pembelajaran dengan Adobe Flash pada langkah menggambar pola.

5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada 20 siswa kelas X Tata Busana di MAN Godean. Hasil uji coba lapangan skala besar dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Analisis Data Pendapat Siswa pada Uji Coba Lapangan Skala Besar

Berdasarkan gambar diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa pada uji coba lapangan skala besar, pendapat siswa sebanyak 30% berada dalam kriteria layak dan 70% siswa berpendapat bahwa media pembelajaran dengan Adobe Flash berkriteria sangat layak.

Pembahasan

Media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera sehingga dapat memberikan

pengertian dan konsep yang lebih atau bahkan realistik kepada siswa.

Melalui *software* tertentu dengan komputer dapat dihasilkan media pembelajaran untuk siswa yang sesuai tuntutan keterampilan teknologi dan media informasi pendidikan abad 21. Adobe Flash merupakan salah satu *software authoring* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan melibatkan berbagai indera dan menjadikan komputer sebagai salah satu alat pengendali (multimedia).

Salah satu kelebihan Adobe Flash adalah Action Script. Action Script memungkinkan untuk membuat film yang berperilaku persis seperti yang diinginkan. Kriteria yang dapat digunakan untuk menilai multimedia pembelajaran meliputi aspek isi, aspek tampilan, aspek teknis dan aspek fungsi. Media pembelajaran dengan Adobe Flash materi pola rok lipit hadap ini berisi tentang pengetahuan teori terkait rok lipit hadap, gambar macam-macam pola rok lipit hadap dan langkah menggambar pola rok lipit hadap.

Hasil *file* pengembangan media pembelajaran dengan Adobe Flash berformat Flash Document (.fla) yang hanya dapat dibuka apabila PC yang digunakan memiliki *software* Adobe Flash Professional. Hasil pengembangan media pembelajaran yang berformat .fla di-

publish dengan format Flash Movie (.swf) dan Application (.exe) yang dapat digunakan tanpa harus mempunyai *software* Adobe Flash Professional pada PC yang digunakan. Hasil publish media pembelajaran tersebut dapat ditampilkan menggunakan media player yang terdapat dalam PC seperti Windows Media Player. Media pembelajaran dikemas dalam bentuk CD pembelajaran dan *file* dapat disalin ke PC yang akan digunakan.

Media pembelajaran dikemas dalam bentuk CD pembelajaran dan dapat disalin ke PC yang akan digunakan. Ukuran untuk *file* berformat Flash Document (.fla) adalah 89.2 MB.



Gambar 4. Screen Capture Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dengan Adobe Flash

Media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan Adobe Flash dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh 1 ahli materi dengan persentase 100% dan 2 ahli media dengan persentase 100%. Kedua hasil pendapat para ahli tersebut berdasarkan kriteria kelayakan masuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil analisis data pendapat siswa terhadap media pembelajaran dengan Adobe Flash pada uji coba lapangan skala kecil pada 6 siswa menunjukkan 1 siswa berpendapat bahwa media pembelajaran dengan Adobe Flash dalam kriteria sangat kurang layak, 1 siswa berpendapat layak, 4 siswa berpendapat media pembelajaran dengan Adobe Flash dalam kriteria layak.

Uji coba lapangan skala besar pada 20 siswa menunjukkan 14 siswa berpendapat bahwa media pembelajaran dengan Adobe Flash ber kriteria sangat layak. 6 siswa lain berpendapat media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan Adobe Flash dalam kriteria layak.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan Adobe Flash yang dinilai dari aspek kriteria media pembelajaran telah sesuai dan layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan Adobe Flash dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah

pengembangan media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan Adobe Flash adalah sebagai berikut a) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, b) desain produk awal, c) pengembangan produk, d) implementasi produk, serta e) evaluasi produk.

Hasil file media pembelajaran berformat Shockwave Flash Object (.swf) dan Application (.exe) disimpan dalam bentuk CD untuk memudahkan penggunaan media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan Adobe Flash.

2. Media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan Adobe Flash yang berisi materi membuat pola rok lipit hadap dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh 1 ahli materi dan 2 ahli media. Hasil analisis data pendapat siswa terhadap media pembelajaran dengan Adobe Flash pada uji coba lapangan skala kecil 1 (16%) siswa berpendapat media pembelajaran dengan Adobe Flash dalam kriteria sangat kurang layak. 1 (16,7%) siswa berpendapat media pembelajaran dengan Adobe Flash dalam kriteria layak. 4 (67,7%) siswa berpendapat media pembelajaran dengan Adobe Flash dalam kriteria sangat layak. Sedangkan pada uji coba lapangan

skala besar menunjukkan 14(70%) siswa berpendapat bahwa media pembelajaran dengan Adobe Flash berkriteria sangat layak. Sedangkan 6 (30%) siswa berpendapat media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan Adobe Flash dalam kriteria layak.

jogja.com pada tanggal 8 Juli 2018 pukul 08.45 WIB.

Schramm. (1977). *Design, Educational*. Jakarta: Komputindo

Trilling, B & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.

Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran membuat pola rok lipit hadap dengan Adobe Flash di MAN Godean terdapat saran sebagai berikut:

Media pembelajaran dengan Adobe Flash sebaiknya dapat diberikan kepada siswa dengan cara menyalin (*copy*) pada *USB Flash Driver, memory card* maupun *Personal Computer* langsung agar dapat digunakan untuk belajar secara mandiri di rumah ataupun di luar jam pembelajaran, sehingga jika terdapat materi yang terlupa atau belum paham siswa dapat mempelajari kembali materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Briggs. (1977). *Instructional Design: Principle and Applications*. Educational Technology

Murti, K.E & Madya, W. (2017). *Pendidikan Abad 21 dan Implementasinya pada Pembelajaran Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk Paket Keahlian Desain Interior*. Diunduh dari <http://p4tksb->