

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBUATAN DESAIN ROK SESUAI KONSEP KOLASE SISWA KELAS XI SMK N 4 YOGYAKARTA**

Penulis 1 : Kunmutiah Zahrotun Nur  
Penulis 2 : Triyanto, M.A  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Email : [kunmutiah.zahrotun2015@student.uny.ac.id](mailto:kunmutiah.zahrotun2015@student.uny.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian bertujuan mengembangkan multimedia, mengetahui kelayakan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Jenis penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* disederhanakan Tim Puslitjaknov, meliputi: analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi dan revisi, uji coba skala kecil dan revisi, uji coba skala besar dan produk akhir. Validitas menggunakan validitas isi, reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* menghasilkan 0,8 dalam kategori sangat reliabel. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian: 1) Pengembangan multimedia meliputi: a) analisis kebutuhan: kurikulum 2013, materi pembuatan desain rok, merumuskan tujuan, b) mengembangkan produk awal: praproduksi (*flowchart, storyboard*), produksi (membuat multimedia dengan *software* adobe flash), pascaproduksi (*editing, mixing*), c) validasi ahli dan revisi: ahli materi menyatakan "Sangat Layak", ahli media menyatakan "Layak", d) uji coba kelompok kecil menyatakan "Layak", e) uji coba kelompok besar diujikan kepada 25 siswa menyatakan "Layak"; 2) Kelayakan multimedia oleh ahli materi "Sangat Layak" mean 54, ahli media "Layak" mean 66. Hasil uji coba skala kecil "Layak" mean 89, uji coba skala besar "Layak" mean 91. Multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase "Layak" digunakan sebagai media pembelajaran di SMK N 4 Yogyakarta.

Kata Kunci: Pengembangan, multimedia, pembuatan desain rok

## **DEVELOPMENT MULTIMEDIA MAKING OF THE DESIGN SKIRT ACCORDING TO THE CONCEPT OF COLLAGE STUDENTS OF CLASS XI SMK 4 YOGYAKARTA**

### **ABSTRACT**

*This research aimed to develop multimedia, to know feasibility of the multimedia making the design of the skirt according to the concept of collage. This was a research and development using development model Borg and Gall adapted by The Puslitjaknov, include: analysis of products that will be developed, develops early products, validation and revision, small groups experiment, large groups experiment and the finished product. The validity used is content validity, reliability testing using Cronbach Alpha with 0.8 results in a very reliable category. The data analysis technique used quantitative descriptive. The results of this study are: 1) multimedia development includes: a) analysis of the needs of the curriculum 2013, the main material is making the design of the skirt, formulate the purpose, b) develops beginning products: pre-production (flowchart, story board), production (make multimedia), and post-production (editing, mixing), c) validation experts and revision, the material expert stated very worth and the media expert stated worth, d) small groups experiment stated worth, e) large groups experiment and the finished product, is tested in 25 students stated worth. 2) Multimedia feasibility of the expert matter stated very worth with average 54, media expert stated worth with average 66. The result of trials scale of the small stated worth with an average 89, trials large scale stated worth with an average 91. Multimedia of making the design of the skirt according to the concept of collage worth used as a medium of learning at SMK N 4 Yogyakarta.*

*Keywords: Development , multimedia, making the design of the skirt*

## **PENDAHULUAN**

SMK N 4 Yogyakarta adalah salah satu SMK bidang keahlian seni, kerajinan dan pariwisata yang mengajarkan siswa mampu memiliki jiwa profesional dan mampu menjawab tantangan global. Upaya pemenuhan kriteria tersebut yaitu dengan memperbaiki kualitas pembelajaran. Undang-Undang (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 15 tentang, Sistem Pendidikan Nasional) disebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK N 4 Yogyakarta saat ini telah menerapkan kurikulum 2013 dimana pembelajaran berpusat pada siswa. Namun, kurikulum 2013 ini belum lama digunakan, sehingga pihak sekolah masih perlu menyesuaikan proses pembelajaran, seperti pada penggunaan metode serta media pembelajarannya.

Salah satu mata pelajaran di SMK N 4 Yogyakarta adalah desain busana. Desain busana merupakan mata pelajaran produktif yang menunjang kegiatan praktik kejuruan dan memegang peranan penting khususnya untuk siswa program keahlian tata busana. Dalam kaitannya dengan hal ini, kompetensi yang harus dikuasai siswa yaitu harus bisa membuat desain rok sesuai dengan konsep kolase. Pembuatan desain rok sesuai konsep kolase terdapat tingkat kesulitan tersendiri, yaitu pada saat

menuangkan konsep kolase pada sebuah desain busana.

Menurut West (1996: 24) kolase adalah teknik menempelkan suatu unsur seperti kertas koran, pita, gambar, maupun hasil karya seni lainnya ke dalam suatu bidang sehingga tercipta satu kesatuan karya. Sedangkan menurut Sumanto (2006: 95) kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempel bahan-bahan tertentu. Kolase dalam bidang busana meliputi kegiatan menempel potongan-potongan kertas atau material lain untuk membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kolase adalah sebuah rancangan dari kumpulan berbagai potongan-potongan gambar, maupun foto yang kemudian ditempelkan pada sebidang kertas, hasil pengamatan dari berbagai gambar kemudian dituangkan dalam sebuah desain busana.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran desain busana, nilai yang diperoleh siswa menunjukkan (hampir 50%) masih belum mencapai nilai KKM. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan pada saat kegiatan pembelajaran khususnya materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase belum memaksimalkan teknologi sebagai media pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang

diajarkan oleh guru jika hanya mengandalkan *jobsheet* dan benda jadi berupa gambar desain busana. *Jobsheet* yang dibagikan kepada siswa tidak berwarna, dan tidak dapat menampilkan langkah kerja dalam membuat desain rok secara nyata. Padahal materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase, bukan hanya menghafal seperti pada mata pelajaran teori, namun bersifat eksplorasi dan pengaplikasian. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa jenuh, bosan, dan menurunnya perhatian terhadap proses pembelajaran. Minimnya media pembelajaran yang tersedia dan belum adanya multimedia yang mampu menjelaskan tahapan prosedural pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi.

Media sangat erat kaitannya dengan pendidikan, terlebih dalam proses pembelajaran. Menurut Wati, E. R. (2016: 2-3) media diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sanaky (2009: 4) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Arsyad, A. (2014: 162) secara sederhana, multimedia diartikan

sebagai lebih dari satu media. Media yang digunakan dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, video, slide, tape audio dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Menurut Munir (2014: 184), keuntungan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan pengembangan multimedia yaitu kemampuan dalam mengintegrasikan berupa teks, grafik, gambar animasi dan video. Hal ini menyebabkan kemampuan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Sedangkan menurut Suyitno (2016: 102) multimedia pembelajaran yang berwujud text, visual, dan simulasi dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari. Sedangkan menurut Sukoco, dkk (2014: 221) multimedia adalah jenis media yang mampu menampilkan file lebih besar, pemanfaatan jauh lebih hemat dibandingkan media secara online, tingkat interaktivitas tinggi karena memiliki banyak pengalaman belajar melalui teks, audio, video, dan animasi. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang sederhana dan cukup efektif. Multimedia juga dikatakan efektif

karena dapat digunakan sebagai pengantar pesan pembelajaran secara terencana ataupun secara langsung disajikan. Selain itu, multimedia dapat menarik perhatian siswa karena tidak membosankan.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah: 1) Mengembangkan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase di SMK N 4 Yogyakarta, 2) Mengetahui tingkat kelayakan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase di SMK N 4 Yogyakarta.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan multimedia materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase dilaksanakan pada bulan November 2018 sampai April 2019 bertempat di SMK N 4 Yogyakarta.

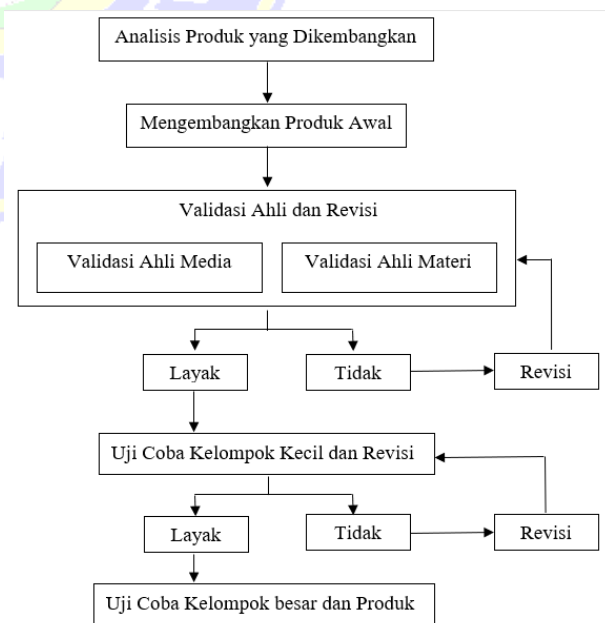
### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana di SMK N 4 Yogyakarta. Responden penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas XI Tata Busana

yang terbagi menjadi dua responden, yaitu responden untuk uji coba skala kecil dan responden untuk uji coba skala besar. Untuk uji coba skala kecil terdiri dari 5 siswa sedab untuk uji coba skala besar terdiri dari 25 siswa dengan kemampuan yang bervariasi.

## Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan oleh Puslitjaknov, yang terdiri dari 5 tahap yaitu: melakukan analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, dan uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.



Gambar 1. Bagan Prosedur Model Pengembangan *Borg and Gall* yang Disederhanakan oleh Puslitjaknov

**Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: 1) observasi, 2) wawancara, dan 3) angket. Menganalisis kebutuhan produk dengan observasi dan wawancara, validasi ahli media dan validasi ahli materi dengan instrumen berupa angket, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dengan instrumen berupa angket.

**Teknik Analisis Data**

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor dalam angket ahli materi, angket ahli media, dan angket respon siswa dengan skala *likert* empat pilihan. Data yang diperoleh berupa angka, kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan pemberian skor seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor Angket

Penilaian Kelayakan	
Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Langkah selanjutnya menganalisis data yang diperoleh dengan menghitung rerata skor dengan rumus sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum x1}{n}$$

Keterangan:

Me : Mean (rata-rata)

$\sum xi$  : Total skor masing-masing tanggapan

N : jumlah individu

Selanjutnya data dikonversikan berdasarkan pedoman kriteria menurut yang terdapat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pedoman Kriteria

Rumus	Katagori
Skor mak $\geq X > Xi + 1,8 Sbi$	Sangat Layak
$Xi + 0,6 Sbi < X \leq Xi + 1,8 Sbi$	Layak
$Xi - 0,6 Sbi < X \leq Xi + 0,6 Sbi$	Cukup Layak
$Xi - 1,8 Sbi < X \leq Xi - 0,6 Sbi$	Kurang Layak
Skor min $\leq X \leq Xi - 1,8 Sbi$	Tidak Layak

Keterangan:

X : Rata-rata skor aktual

$Xi$  : Rata-rata ideal

$Xi$  :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Sbi : Simpang baku ideal

Sbi :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase untuk siswa kelas XI SMK N 4 Yogyakarta. Berikut merupakan penjabaran data penelitian sesuai dengan tahap pengembangan Puslitjaknov:

#### 1. Analisi Produk

Analisis kebutuhan produk dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran desain busana di SMK N 4 Yogyakarta. Hasil analisis kebutuhan produk multimedia yaitu kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013, karakteristik peserta didik memiliki kemampuan berbeda-beda, materi pokok yang dikembangkan adalah pembuatan desain rok sesuai konsep kolase, dan merumuskan tujuan.

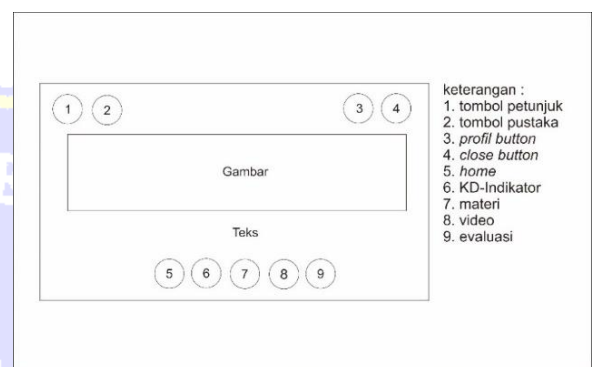
#### 2. Mengembangkan Produk Awal

Proses pengembangan multimedia ini menggunakan program Adobe Flash Professional CS6. Adapun tahap-tahap pengembangan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase meliputi:

##### a. Pra Produksi

Tahap pra produksi yaitu melakukan *study literature*, pembuatan *flowchart*, dan *story board*. Desain

*flowchart* dibuat untuk memudahkan urutan peristiwa yang akan disajikan dalam multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Sedangkan desain *story board* menggambarkan uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita yang akan ada dalam multimedia mulai dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir.



Gambar 2. Desain *Story Board* Halaman Menu Utama

Halaman menu utama terdiri dari teks berupa judul materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase, gambar desain rok, dan sembilan tombol navigasi. Adapun materi pokok yang digunakan dalam mengembangkan multimedia dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Materi Pokok dalam Multimedia

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.2 Menganalisis pembuatan rok sesuai dengan konsep kolase	Pengertian rok Macam-macam rok Analisis desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase
3.4 Membuat desain rok sesuai dengan konsep kolase	Alat dan bahan untuk membuat desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase Langkah kerja membuat desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase Pembuatan desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase.

b. Produksi

Produksi/implementasi yaitu tahap menerjemahkan desain multimedia menggunakan program Adobe Flash Professional CS6 berupa animasi, gambar, teks, dan video. Adapun langkah membuat multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash Professional CS6, yaitu: 1) Membuat halaman intro; 2) Membuat halaman menu utama; 3) Membuat halaman petunjuk; 4) Membuat halaman profil pengembang; 5) Membuat halaman KI/KD; 6) Membuat halaman materi; 7) Membuat halaman evaluasi; 8) Membuat halaman pustaka.

c. Pasca Produksi

Pasca produksi yaitu melakukan kegiatan *editing*, *mixing* dan finalisasi hasil media pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan *flowchart* dan *story board*.

3. Validasi Ahli

Tahap validasi dalam penelitian ini melalui dua tahap yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil validasi produk menentukan kelayakan dari produk pengembangan berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase.

a. Analisi Data Ahli Media

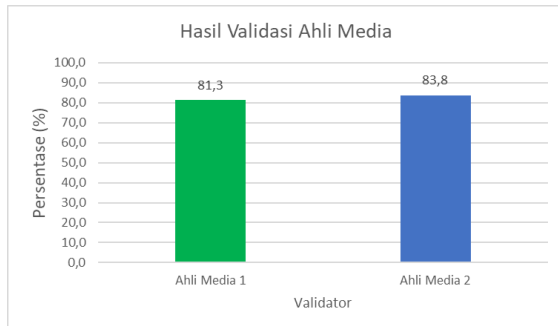
Kelayakan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase diukur melalui hasil penilaian dari dua ahli media. Angket terdiri dari 20 butir pertanyaan, maka diperoleh skor minimum 20 dan skor maksimum 80, jumlah kelas interval 4, panjang kelas 20.

Tabel 4. Penilaian dari Ahli Media

No	Validator	Aspek		Nilai	Kategori
		Tampilan Media	Fungsi Media		
1	Ahli Madia 1	48	17	65	Layak
2	Ahli Media 2	46	21	67	Layak

Secara keseluruhan kelayakan dari ahli media diperoleh skor ideal maksimal 80, skor ideal minimum 20 dan nilai simpangan baku 10. Berdasarkan penilaian ahli media 1 diperoleh skor 65 termasuk

kategori “Layak”, ahli media 2 diperoleh skor 67 termasuk kategori “Layak”.



Gambar 3. Penilaian Tingkat Kelayakan Ahli Media

b. Analisi Data Ahli Materi

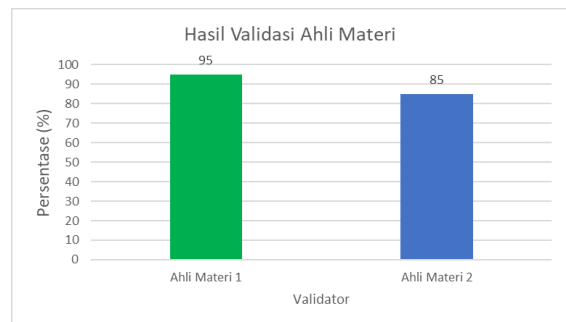
Kelayakan materi yang terdapat pada multimedia ini ditinjau 2 ahli materi dan diukur dengan menggunakan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban. Angket terdiri dari 15 butir pertanyaan, sehingga diperoleh skor minimum  $1 \times 15 = 15$  dan skor maksimum  $4 \times 15 = 60$ . Jumlah kelas interval 4, panjang kelas interval 15.

Tabel 5. Penilaian dari Ahli Materi

No	Validator	Aspek		Nilai	Kategori
		Kualitas Materi	Kualitas Pembelajaran		
1	Ahli Materi 1	38	19	57	Sangat Layak
2	Ahli Materi 2	35	16	51	Layak

Secara keseluruhan kelayakan dari ahli materi diperoleh skor ideal maksimal 60, skor ideal minimum 15, rerata ideal 37,5 dan nilai simpangan baku ideal 7,5. Berdasarkan penilaian ahli materi 1 diperoleh skor 57 termasuk kategori

“Sangat Layak”, ahli materi 2 diperoleh skor 51 termasuk kategori “Layak”.



Gambar 4. Penilaian Tingkat Kelayakan Ahli Materi

4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Analisis data uji coba lapangan kelompok kecil berjumlah 5 siswa kelas XI di SMK N 4 Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan skala kecil dengan jumlah 27 butir pertanyaan yaitu skor maksimum perolehan 97, skor minimum perolehan 79, dan skor median perolehan 89. Secara keseluruhan hasil penilaian pada uji coba lapangan skala kecil mendapat skor rerata sebesar 89 tergolong dalam kategori “Layak”.

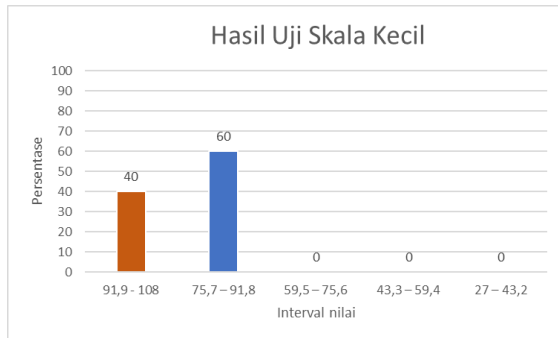
Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Interval	Responden	Persentase
91,9 - 108	2	40%
75,7 - 91,8	3	60%
59,5 - 75,6	0	0
43,3 - 59,4	0	0
27 - 43,2	0	0

Berdasarkan uraian di atas, hasil uji coba skala kecil menunjukkan sebanyak 2 responden dengan persentase 40% menyatakan sangat layak dan sebanyak 3 responden dengan persentase 60% menyatakan layak. Secara keseluruhan,



multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase menunjukkan skor rerata keseluruhan responden adalah 89, termasuk dalam kategori “Layak”.



Gambar 5. Hasil Uji Coba Skala Kecil

## 5. Uji Coba Lapangan Skala Besar

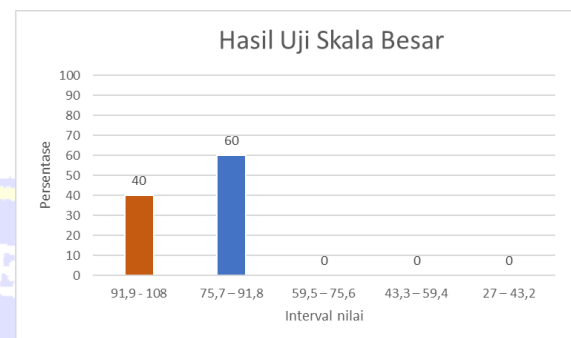
Analisis data uji coba lapangan kelompok besar berjumlah 25 siswa kelas XI di SMK N 4 Yogyakarta. Hasil uji coba lapangan skala kecil dengan jumlah 27 butir pertanyaan yaitu skor maksimum perolehan 102, skor minimum perolehan 85, skor modus perolehan 86, dan skor median perolehan 90. Secara keseluruhan hasil penilaian pada uji coba lapangan skala besar mendapat skor rerata sebesar 91 tergolong dalam kategori “Layak”.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Interval	Responden	Persentase
91,9 - 108	10	40%
75,7 - 91,8	15	60%
59,5 - 75,6	0	0
43,3 - 59,4	0	0
27 - 43,2	0	0

Berdasarkan uraian di atas, hasil uji coba skala besar menunjukkan sebanyak 10 responden dengan persentase 40%

menyatakan sangat layak dan sebanyak 15 responden dengan persentase 60% menyatakan layak. Secara keseluruhan, multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase menunjukkan skor rerata keseluruhan responden adalah 91 termasuk dalam kategori “Layak”.



Gambar 6. Hasil Uji Skala Besar

## Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap perbaikan produk berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase, berdasarkan pada kritik dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media pada tahap validasi.

### 1. Revisi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian dan saran terhadap produk pengembangan berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Penilaian tersebut mencakup dua aspek yaitu aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran.

Tabel 8. Kritik dan Saran Validator Ahli

Materi		
No.	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Sesuaikan pengertian konsep kolase dengan kolase	Mencari sumber dan meyesuaikan pengertian konsep kolase dengan kolase
2.	Contoh gambar pada konsep kolase masih belum tepat	Memperbaiki contoh gambar konsep kolase
3.	Teori tentang pengertian desain rok masih sedikit	Menambahkan teori pengertian desain rok menurut beberapa ahli
4.	Gambar rok berdasarkan panjang pendeknya belum ada	Menambahkan contoh gambar rok berdasarkan panjang pendeknya

## 2. Revisi Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian dan saran terhadap produk pengembangan berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Penilaian tersebut mencakup dua aspek yaitu aspek tampilan media, dan fungsi media.

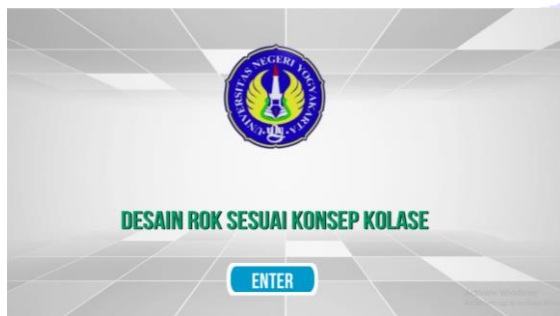
Tabel 9. Kritik dan Saran Validator Ahli

Media		
No.	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1.	Contoh gambar pada halaman menu utama harus sesuai dengan judul materi pelajaran	Menyesuaikan gambar pada halaman menu utama dengan judul materi pelajaran
2.	Contoh gambar pada multimedia tidak jelas	Memperbaiki kualitas gambar pada multimedia pembelajaran
3.	Kualitas video terlalu rendah, sehingga tidak terlalu jelas	Memperbaiki kualitas video

## Kajian Produk Akhir

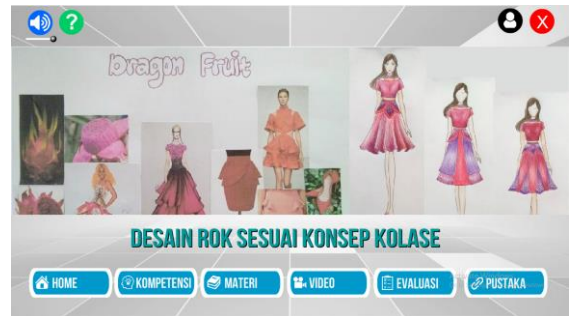
Produk pengembangan berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase pada mata pelajaran desain busana untuk kelas XI SMK Tata Busana yang terdiri dari beberapa *scene* utama. Halaman intro merupakan halaman awal ketika aplikasi multimedia dibuka berupa *contain* sebagai berikut: logo UNY, judul materi, tombol enter, dan *background* berwarna abu-abu. Logo UNY berada pada halaman intro bertujuan untuk menunjukkan instansi pengembang berasal dari Universitas Negeri Yogyakarta. Kemudian di bawahnya terdapat judul materi, judul materi merupakan hal utama yang harus dicantumkan pada multimedia pembelajar, sehingga diketik menggunakan

huruf kapital. Selanjutnya terdapat tombol enter yang berfungsi untuk masuk ke halaman menu utama. Pemilihan *background* menggunakan warna abu-abu muda, hal ini bertujuan agar warna dasar tidak mengalahkan poin utama yaitu logo, judul dan tombol enter. Berikut adalah tampilan halaman intro yang telah dikembangkan.



Gambar 7. Kajian Produk Halaman Intro

Halaman menu utama terdiri dari enam menu navigasi, tombol volume, tombol petunjuk, tombol profil pengembang dan *exit*. Selain itu terdapat gambar desain rok sesuai konsep kolase dengan *background* berwarna abu-abu muda. Penggunaan gambar desain rok dan konsep kolase pada halaman menu utama bertujuan agar menunjukkan materi utama yang dikembangkan dalam multimedia adalah materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Berikut adalah tampilan halaman menu utama yang telah dikembangkan.



Gambar 8. Kajian Produk Halaman Menu Utama

Halaman petunjuk bertujuan untuk membantu pengguna dalam memahami penggunaan tombol-tombol yang ada di dalam multimedia yang berisi gambar yang sesuai dengan penggunaannya, semisal gambar anak panah ke kanan menunjukkan lanjut ke halaman berikutnya. Penggunaan *font* dibuat berbeda antara judul dan penjelasan, pada bagian judul menggunakan *font* Brush Script MT agar lebih menarik. Sedangkan pada bagian penjelasan menggunakan *font* Arial, karena lebih sederhana dan mudah untuk dibaca. Latar belakang *background* dibuat transparan agar tidak monoton dengan *background* polos. Berikut adalah tampilan halaman petunjuk yang telah dikembangkan.



Gambar 9. Kajian Produk Halaman Profil Pengembang

Halaman materi terdiri enam menu yang berada di samping kiri layer, hal ini bertujuan agar memudahkan pengguna untuk pindah pada menu selanjutnya atau pilihan menu yang dikehendaki. Pada bagian inti, terdapat enam materi utama yang di dalamnya terdapat sub materi dan penjelasan. Pada masing-masing materi dilengkapi dengan gambar yang menunjukkan sub materi yang akan dibahas. Jenis *font* yang digunakan yaitu Arial. Berikut adalah tampilan halaman materi yang telah dikembangkan.



Gambar 10. Kajian Produk Halaman Materi

Halaman evaluasi terdiri enam menu yang berada di samping kiri layer, hal ini bertujuan agar memudahkan pengguna untuk pindah pada menu selanjutnya atau pilihan menu yang dikehendaki. Pada bagian ini, terdapat teks petunjuk, kolom nama, dan tombol mulai kuis. Kolom nama wajib diisi untuk mengetahui perolehan skor akhir pengguna, selanjutnya klik tombol "mulai kuis" untuk mengerjakan soal pilihan ganda.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase dikembangkan dengan model pengembangan *Borg dan Gall* yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov meliputi: a) analisis produk, berupa kurikulum 2013, karakteristik peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda, materi pokok yang dikembangkan adalah pembuatan desain rok sesuai konsep kolase, dan merumuskan tujuan; b) mengembangkan produk awal, meliputi pra produksi (*flowchart, story board*), produksi (membuat multimedia dengan menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6), dan pasca produksi (*editing, mixing, dan finalisasi*); c) validasi ahli dan revisi dilakukan dengan meminta bantuan para ahli untuk menilai multimedia sesuai dengan bidang yang dikuasai dan melakukan revisi sesuai saran; d) uji coba lapangan skala kecil dilakukan dengan cara produk diujikan kepada responden berjumlah 5 siswa kelas XI tata busana dan melakukan revisi dari hasil uji coba pertama; dan e) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir, produk diujikan kepada 25 siswa kelas

XI tata busana dan menghasilkan sebuah produk multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase.

2. Kalayakan multimedia pembuatan desain rok diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli materi yaitu diperoleh nilai sebesar 54 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan validasi ahli media yaitu diperoleh nilai 66 termasuk dalam kategori “Layak”. Hasil uji coba skala kecil menyatakan “Layak” dengan nilai 89. Hasil uji coba skala besar menyatakan “Layak” dengan nilai 91.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang hendaknya menjadi perhatian, yaitu:

1. Pengembangan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase sebaiknya dipersiapkan secara matang, mulai dari kebutuhan analisis produk, desain tampilan, sampai penyusunan materi dan produk akhir sehingga memudahkan pada saat proses produksi. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pengembangan multimedia ini dapat dimaksimalkan dari segi kemenarikan dan kejelasan sehingga dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang layak digunakan.

2. Dalam penggunaannya, multimedia ini dapat langsung digunakan di laptop/komputer tanpa harus menginstal aplikasi lagi. Akan tetapi dalam pembelajaran di kelas pada saat penayangan menggunakan LCD proyektor, sebaiknya menggunakan speaker sehingga suara yang dihasilkan bisa terdengar dengan jelas.
3. Multimedia dapat dibuat untuk pembelajaran pembuatan desain rok sesuai konsep kolase atau materi sejenisnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (Rev.ed.)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Munir, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22, 184
- Puslitjaknov Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Tersedia: [http://www.infokursus.net/download/060409135\\_4Metode\\_Penel\\_Pengemb\\_Pembelajaran.pdf](http://www.infokursus.net/download/060409135_4Metode_Penel_Pengemb_Pembelajaran.pdf). Pada 4 Pebruari 2019. Jam 12.36 WIB.
- Sanaky, Hujair AH. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sukoco, dkk (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22, 216-217.

Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Suyitno, (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23, 102-103

Wati, Ega R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

West, S. (1996). *The Bullfinch Guide to Art*. Inggris: Bloomsbury Publishing.

