

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK SULAM PITA PADA MATA PELAJARAN PEMBUATAN HIASAN BUSANA DI SMK NEGERI 1 DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA**

Penulis 1 : Ikhsania Okta Rana  
Penulis 2 : Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta,  
Email : [ikhsaniao@gmail.com](mailto:ikhsaniao@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *AdobeFlash*, mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita. Jenis penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan dari Brog & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Validitas menggunakan validitas isi, reliabilitas menggunakan Alfa Cronbach menghasilkan 0,713 dalam kategori kuat. Teknik analisis data analisis deskriptif. Hasil penelitian adalah: 1) Pengembangan multimedia meliputi: a) analisis kebutuhan: kurikulum 2013, materi pembuatan hiasan sulam pita, RPP dan silabus. b) mengembangkan produk awal: menyusun konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan. c) validasi ahli dan revisi: menyatakan “Sangat Layak” d) uji coba lapangan skala kecil menyatakan “Sangat Layak” e) uji coba lapangan skala besar kepada 25 siswa menyatakan “Sangat Layak” 2) Hasil kelayakan oleh ahli materi dan media “Sangat Layak” presentase 100%, Hasil uji coba lapangan skala kecil “Sangat Layak” presentase 85%, uji coba lapangan skala besar “Sangat Layak” presentase 93%. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta

Kata Kunci: pengembangan media interaktif, sulam pita.

## **DEVELOPING ADOBE FLASH BASED INTERACTIVE MEDIA FOR RIBBON EMBROIDERY OF FASHION ORNAMENT SUBJECT AT VOCATIONAL HIGH SCHOOL 1 DEPOK SLEMAN**

### **ABSTRACT**

*This study aimed to produce interesting and relevant Adobe-Flash-based interactive learning media, investigate the appropriateness level of the Adobe-Flash-based interactive learning media for ribbon embroidery. This research is classified as research and Development (R&D) study. The development model used Borg & Gall's development model simplified by the Center for Educational Policy and Innovation Studies (2008). The instrument validity was assessed by validity content and reliability was calculated using Cronbach's Alpha with 0,713 results in a strong category The data were analyzed using the descriptive analysis technique. The results of the study were as follows: 1) the adobe flash-based interactive learning media product was made through five stages is a) needs analysis: curriculum 2013, the main material of ribbon embroidery, RPP, Silabus. b) preliminary product development: draft concepts, design, material collection, production c) expert validation and revision: which categorized as “very appropriate”. d) small-scale field tryout and product revision which categorized as “very appropriate. e) a large-scale field tryout and final product in 25 students which categorized as “very appropriate 2) the result got from the materials and media expert judgment achieved 100% and categorized as “very appropriate. In addition, a small-scale field tryout gained 85% which categorized as “very appropriate”, otherwise a large-scale field tryout implemented to 25 students gained 93% and also categorized as “very appropriate”. Based on the results of the appropriateness assessment by the students, it can be concluded that Adobe-Flash-based interactive learning media for ribbon embroidery for the ornament making subject in Public Vocational High School 1 of Depok, Sleman, Yogyakarta, are very appropriate to be used as learning media.*

*Keywords: interactive media development, ribbon embroidery.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan soft skill dan hard skill siswa untuk penyiapan siswa menjadi tenaga profesional yang siap memasuki lapangan kerja dalam bidang tertentu, maka dari itu peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran perlu di wujudkan, salah satu upaya untuk peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan layak dalam proses pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari materi secara sistematis dan menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Media pembelajaran yang sedang banyak dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif. Menurut Sutopo (2003:7) media pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. Menurut Koesnandar A (2006) mengemukakan multimedia interaktif merupakan konvergen dari berbagai media, seperti video, audio, foto, grafis, dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif. Hal tersebut menjadikan

multimedia interaktif mempunyai potensi yang besar untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Suyitno (2016) dalam penelitiannya memaparkan bahwa Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi teori, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text maupun visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. penggunaan multimedia pembelajaran interaktif cukup efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK.

Salah satu Media pembelajaran interaktif yang sedang banyak dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *AdobeFlash*. Menurut Deni Darmawan (2012:259) *AdobeFlash* adalah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vector, bitmap, maupun multimedia interaktif. Menurut Andi Sunyoto (2010:1) *Adobe Flash* merupakan salah satu software yang digunakan untuk membuat animasi, game , presentasi, web , animasi pembelajaran dan film dan menurut Andi (2011:2) tampilan Adobe Flash memiliki fitur panel yang lebih berkembang, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan tool yang lengkap, sehingga sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *AdobeFlash* dapat diterapkan pada berbagai jenjang

pendidikan, pendidikan formal maupun pendidikan informal, salah satunya dapat diterapkan pada pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menyelenggarakan program-program pendidikan sesuai dengan jenis-jenis lapangan kerja, salah satunya yaitu program keahlian tata busana. Program keahlian tata busana memiliki beberapa mata pelajaran teori maupun praktik yang dipelajari. Mata pelajaran yang dipelajari antara lain yaitu pembuatan hiasan busana, mata pelajaran ini berisi tentang pembelajaran teori dan praktik yang mengembangkan kreatifitas dan keterampilan siswa untuk menghasilkan macam-macam pembuatan hiasan busana.

Mata pelajaran pembuatan hiasan busana memiliki beberapa materi ajar, salah satunya yaitu materi ajar sulam pita. Menurut Wahyu puspitowati (2008:15) sulam pita merupakan salah satu seni menyulam yang mempergunakan pita sebagai bahan sulamnya. Sedangkan Menurut Widjiningsih (1983:92) sulam pita adalah salah satu kegiatan menyulam dengan menggunakan pita sebagai bahan dasarnya. Teknik menyulam pita dilakukan dengan cara menusuk - nusukkan atau menjahit pita pada gambar hiasan, ukiran, atau gambar lainnya di atas kain yang akan disulam. Berdasarkan uraian diatas, dapat dijelaskan bahwa sulam pita adalah salah satu teknik menghias kain dengan cara

menyulam atau menjahit dengan tangan dengan tusuk-tusuk hias yang indah menggunakan bahan utama macam-macam jenis pita hias.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap materi pelajaran tersebut di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta, media yang digunakan pada materi pelajaran ini berupa *Job Sheet*, *fragment* dan *Power Point*. Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa terkait media pembelajaran yang digunakan, siswa merasa sulit memahami jobsheet karena gambar yang ditampilkan tidak berwarna dan kurang jelas, serta siswa kurang tertarik dengan media power point karena masih didominasi oleh teks panjang yang dirasa membosankan, siswa juga lebih tertarik pada proses pembelajaran berbasis digital karena keseharian siswa yang terbiasa menggunakan handphone dan laptop baik itu di rumah maupun sekolah. Siswa canggung bertanya kepada guru dan tidak enak untuk bertanya antar siswa lain yang sedang asyik mengerjakan karena takut menyebabkan konsentrasi siswa lain terganggu, sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif dan guru memerlukan waktu yang banyak karena perlu mengulang-ulang materi sulam pita untuk siswa yang belum memahami serta belum terdapat media pembelajaran interaktif pembuatan hiasan busana berbasis *Adobe Flash*, oleh karena itu



pengembangan pembelajaran interaktif berbasis *Adobe flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta dinilai perlu untuk membantu siswa lebih cepat mengerjakan macam-macam teknik sulam pita dan mencapai nilai KKM dengan hasil kreasi sulam pita yang lebih optimal dan kreatif.

Tujuan Penelitian pengembangan ini adalah 1) Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana yang menarik dan sesuai di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana agar layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian yang di gunakan adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan *Brog and Gall* yang disederhanakan oleh Tim Puslotjaknov

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

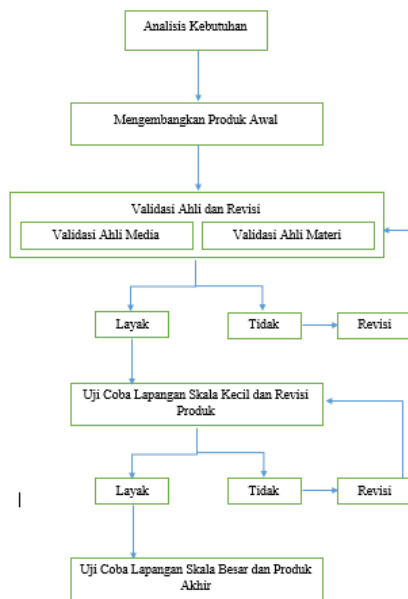
Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai April 2019 bertempat di SMK Negeri 1 Depok, Sleman, Yogyakarta

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana FT UNY dan guru di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang media pendidikan dan guru yang memiliki kompetensi di bidang pembuatan hiasan busana serta siswa kelas XI jurusan Tata busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan dari Brog & Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov (2008) yang meliputi lima langkah utama : Analisis Kebutuhan, Mengembangkan produk awal, Validasi ahli dan revisi, Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran dengan Adobe Flash (Adaptasi Tim Puslitjarknov, 2008: 11)

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau cara pengumpulan data pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini yaitu observasi, wawancara untuk menganalisis kebutuhan dan angket digunakan saat uji ahli materi dan ahli media, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan besar pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui dan menentukan kelayakan media pembelajaran interaktif pembuatan sulam pita.

### Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan yaitu data uji kelayakan, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dan respon penilaian

siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar sulaman berwarna (sulam pita) menggunakan analisis sebagai berikut.

#### 1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi dan siswa pada saat analisis data dan validasi sebagai pedoman untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang dikembangkan.

#### 2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner penilaian dianalisis dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Kuesioner menggunakan data skala likert empat pilihan dengan ketentuan pemberian skor seperti Tabel 1.

Tabel 1. Skala Nilai Kelayakan

Pernyataan	
Interval Skor	Nilai
Sangat layak	4
Layak	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

interval nilai untuk kategori penilaian sebagai berikut :

Tabel 2. Interval Nilai

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Layak	$X \geq 0,80 \times \text{Skor Tertinggi}$
Layak	$0,80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0,60 \times \text{Skor Tertinggi}$
Tidak Layak	$0,60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0,40 \times \text{Skor Tertinggi}$
Sangat Tidak Layak	$X < 0,40 \times \text{Skor Tertinggi}$

Keterangan :

Skor Tertinggi : Jumlah butir pertanyaan  
x Skor Tertinggi

Skor Terendah: Jumlah butir pertanyaan  
x Skor Terendah

X : Skor Siswa  
(Djemari Mardapi, 2012:163)

Cara untuk memudahkan dalam menganalisis hasil penelitian, maka perlu menggunakan presentase (frekuensi relatif) terhadap skor yang diperoleh, data hasil jawaban dicari dan dihitung persentasenya sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase

F : frekuensi

N : Number Of Cases (banyaknya individu)  
(Sudjono, 2006: 43)

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### Hasil Pengembangan Produk

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana yang menarik dan sesuai di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. Berikut adalah tahap pengembangan sesuai tahap pengembangan puslitjaknov :

#### 1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta adalah revisi K13, pada proses pembelajaran pembuatan hiasan sulam pita yang sebelumnya menggunakan media pembelajaran Job Sheet, Fragment dan Power Point. Terkait media pembelajaran yang digunakan, siswa merasa sulit memahami dan kurang tertarik dengan media pembelajaran tersebut. Siswa canggung bertanya kepada guru dan tidak enak untuk bertanya antar siswa lain yang sedang asyik mengerjakan karena takut menyebabkan konsentrasi siswa lain terganggu, sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif serta belum terdapat media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*.

## **2. Mengembangkan Produk Awal**

Setelah dilakukan analisis, langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk awal yaitu proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita. Langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut:

### **a. Menyusun Konsep**

Konsep dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan untuk siswa kelas XI tata busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta yaitu Media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash yang dikembangkan memiliki tujuan untuk meningkatkan minat dan membantu siswa untuk memahami materi membuat sulam pita secara lebih dalam dan mandiri serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki konteks teks, animasi, gambar, tombol audio dan video yang dikembangkan dengan software Adobe Flash CS6 dan Coreldraw X6 dengan memperhatikan efektifitas, sederhana keseimbangan, keterpaduan, warna dan bentuk. Kesederhanaan dan efektifitas dalam tata letak gambar, tombol dan desain secara menyeluruh, penulisan kalimat dengan font huruf sederhana, penggunaan perpaduan warna layout pink, biru, kuning dan animasi avatar sederhana

yang memberikan efek segar dan tidak mengganggu kejelasan isi dari materi sehingga mudah dipahami oleh siswa.

### **b. Desain**

Desain media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash menggunakan Flowchart view (diagram alur) untuk memberikan gambaran aliran dari scene satu ke scene berikutnya dan Storyboard yang berisi rangkaian langkah, gambar dan deskripsi dari setiap layer yang dibuat secara manual dengan Coreldraw sehingga mampu menggambarkan cerita. Dalam desain ini berisikan tentang motivasi, kompetensi yang akan dicapai, materi pembelajarannya antara lain yaitu pengertian sulam pita, jenis gaya sulam pita, alat dan bahan sulam pita, teknik dasar sulam pita, macam-macam sulam pita melayu/jepang dan macam-macam sulam pita eropa yang dilengkapi dengan foto dan video. Serta berisi evaluasi soal pilihan ganda yang langsung dapat mengetahui nilai hasil dari tes tersebut, pustaka, profil pengembang dan pembimbing.

### **c. Pengumpulan Material**

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan – bahan yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita pada mata pelajaran



pembuatan hiasan. Bahan – bahan tersebut adalah Materi pembelajaran sulam pita, Bahan grafik diantaranya adalah pemilihan dan pembuatan animasi, ikon, tombol dan gambar- gambar. gambar, video, dan audio.

d. Pembuatan

Pada tahap ini media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dikembangkan berdasarkan storyboard dan flowchart view dari tahap desain. Pembuatan yang menggabungkan dari seluruh bahan yaitu teks, gambar, video, audio, animasi, tombol. Setiap scene dijadikan dalam satu kesatuan. Media di buat menggunakan Adobe Flash CS6.

**3. Validasi Ahli dan Revisi**

Sebelum produk diujicobakan kepada siswa, terlebih dahulu diukur kelayakan media pembelajaran sulam pita berbasis Adobe Flash oleh beberapa ahli (Judgment Expert). Setelah para ahli memberikan penilaian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita melalui lembar penilaian yang berisikan butir-butir pernyataan.

Hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan media pada media Adobe Flash diukur menggunakan angket non tes yang berjumlah soal 55 butir soal dan Hasil uji coba menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban memperoleh skor

maksimal (skor ideal tertinggi) senilai 220, sedangkan skor minimal (skor ideal terendah) yang diperoleh bernilai 55, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Kelayakan Media

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Sangat Layak	$X \geq 176$	3	100%
2	Layak	$176 > X \geq 132$	0	0%
3	Tidak Layak	$132 > X \geq 88$	0	0%
4	Sangat Tidak Layak	$X < 88$	0	0%
TOTAL			3	100%

Hasil penilaian 3 responden ahli materi dan media dapat diketahui termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 100%. Skor rerata keseluruhan responden adalah 201 apabila dilihat pada tabel maka nilai tersebut berada pada  $\geq 176$  atau dalam kategori sangat layak.



Gambar 2. Histogram Hasil Analisis Data Kelayakan Media

**4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk**

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita sebelum di uji cobakan dalam skala besar. Hasil data yang



diperoleh dari uji coba skala kecil melibatkan 6 siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta yaitu 2 siswa yang pintar, 2 siswa yang sedang, dan 2 siswa yang kurang pintar.

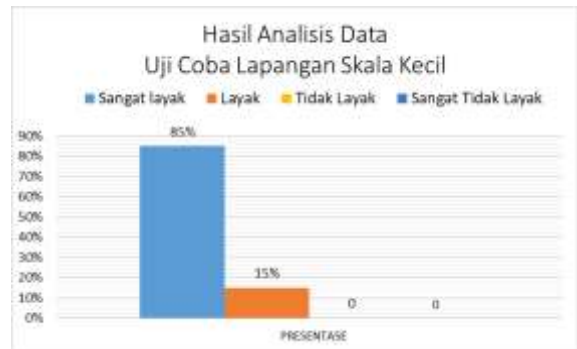
uji coba skala kecil menggunakan angket non tes dengan jumlah keseluruhan soal 32 butir soal valid. Hasil uji coba menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban memperoleh skor maksimal (skor ideal tertinggi) yaitu 128, sedangkan skor minimal (skor ideal terendah) yang diperoleh bernilai 32. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Kelayakan Media Uji Coba Skala Kecil

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Sangat Layak	$X \geq 102,4$	5	85%
2	Layak	$102,4 > X \geq 76,8$	1	15%
3	Tidak Layak	$76,8 > X \geq 51,2$	0	0%
4	Sangat Tidak Layak	$X < 51,2$	0	0%
TOTAL			6	100%

Media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita termasuk dalam kategori sangat layak 85% dan kategori layak sebesar 15%. Skor rerata keseluruhan responden adalah 111,2, apabila di lihat pada tabel kriteria kelayakan media uji coba lapangan skala kecil maka media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita berada pada

interval  $\geq 102,4$  atau dalam kategori sangat layak.



Gambar 3. Histogram Hasil Analisis Data Kelayakan Media Uji Coba Lapangan Skala Kecil

## 5. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir

Hasil data yang diperoleh dari uji coba skala besar yang melibatkan 25 siswa menggunakan angket non tes dengan jumlah keseluruhan soal 32 butir soal valid. Hasil uji coba menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban memperoleh skor maksimal (skor ideal tertinggi) yaitu 128, sedangkan skor minimal (skor ideal terendah) yang diperoleh bernilai 32, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kategori Kelayakan Media Uji Coba Skala Besar

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Frekuensi (%)
1	Sangat Layak	$X \geq 102,4$	23	93%
2	Layak	$102,4 > X \geq 76,8$	2	7%
3	Tidak Layak	$76,8 > X \geq 51,2$	0	0%
4	Sangat Tidak Layak	$X < 51,2$	0	0%
TOTAL			25	100%

Media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita termasuk dalam kategori sangat layak 93% dan kategori layak sebesar 7%. Skor rerata keseluruhan responden adalah 110,6, apabila di lihat pada tabel kriteria kelayakan media uji coba lapangan skala besar maka media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita berada pada interval  $\geq 102,4$  atau dalam kategori sangat layak.



Gambar 4. Histogram Hasil Analisis Data Kelayakan Media Uji Coba Lapangan Skala Besar

### Kajian Produk Akhir

Hasil dari pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta yang dalam pengembangannya disesuaikan dengan silabus, RPP, dan hasil wawancara oleh guru pengampu mata pelajaran pembuatan hiasan serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Produk media pembelajaran berbasis adobe flash ini didalamnya terdapat animasi,

gambar dan video untuk memperjelas isi materi, tombol navigasi yang dapat dioperasikan sendiri oleh siswa. Berikut tampilan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

Halaman menu utama menyajikan beberapa pilihan menu yaitu menu motivasi, menu KI/KD, menu materi, menu evaluasi, menu pustaka, dan menu profil. Pada tampilan ini terdapat tombol close untuk mengakhiri program, tombol petunjuk untuk mengetahui petunjuk penggunaan dan tombol musik untuk mematikan dan menyalakan suara musik media.



Gambar 5. Halaman Menu Utama

Halaman petunjuk menyajikan petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash yaitu tombol home untuk kembali ke menu utama, tombol petunjuk untuk menuju ke halaman petunjuk penggunaan media, tombol mati dan hidupkan musik, tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol next untuk melanjutkan ke halaman

berikutnya dan tombol close untuk mengakhiri program.



Gambar 6. Halaman Petunjuk

Halaman menu materi menyajikan beberapa pilihan menu mengenai materi sulam pita yaitu menu pengertian, jenis sulam pita, alat dan bahan, teknik dasar, macam sulam pita gaya Melayu/gaya Jepang, macam sulam pita gaya Eropa, pada tampilan ini terdapat tombol close untuk mengakhiri program, tombol petunjuk untuk mengetahui petunjuk penggunaan, tombol musik untuk mematikan dan menyalakan suara musik media, tombol home untuk kembali ke menu utama, tombol next untuk melanjutkan ke halaman berikutnya, tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 7. Halaman Materi

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sesuai model pengembangan Brog & Gall yang di sederhanakan oleh Puslitjaknov 2008 yang terdiri dari lima tahap yaitu: analisis kebutuhan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta diperoleh berdasarkan penilaian dari 3 ahli materi dan media dapat diketahui termasuk dalam kategori “sangat layak”. Penilaian uji coba lapangan skala kecil memperoleh kategori “sangat layak” sedangkan dalam uji coba lapangan skala besar memperoleh kategori “sangat layak”.

## Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan yang telah diperoleh di atas maka ada beberapa saran yang bisa disampaikan yaitu:

1. Saran untuk pengembangan
  - a. Saat proses pengumpulan material video, memilih video yang durasinya tidak terlalu panjang supaya siswa tidak perlu mempercepat video.
  - b. Membuat storyboard dan flowchart view yang lebih rinci supaya mempermudah speletakkan posisi gambar, tombol, teks secara proporsional pada proses input saat pembuatan media AdobeFlash.
  - c. Memberikan mark nama pembuat pada media maupun packaging supaya terjaga orisinalitasnya.
  - d. Bagi peneliti selanjutnya saat penelitian lapangan dapat lebih luas tidak hanya dilakukan di satu kelas, namun sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan Media Pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.
2. Saran untuk media yang sudah layak
  - a. Media Pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk sulam pita yang layak sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah dengan memanfaatkan komputer dan laptop untuk belajar.

- b. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash perlu
- c. dilakukan lebih lanjut pada materi pembuatan hiasan busana yang lain guna meningkatkan inovasi terhadap penggunaan Media Pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi & Madcoms. (2011). Adobe Pro CS5. Yogyakarta: Penerbit C.V Andi OFFSE
- Deni Darmawan. (2011). Inovasi Pendidikan . Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Koesnandar, A. (2006). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. Jurnal Teknodik. Nomor 16 Volume 09.
- Mardapi, D.(2012). Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan. Yogyakarta: Nuha Medika
- Puspitowati, W.(2008).*Terampil Sulaman Pita*.Surabaya: Kartika.
- Sudjono, A. (2016) *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sunyoto, A. (2010). Adobe Flash +XML=Rich Multimedia Application.Yogyakarta: Penerbit C.V Andi OFFSE
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.



Suyitno (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Nomor 1 Volume 23 Mei.

Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.

Widjiningsih. (1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*.

