

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA CELANA PANJANG PRIA BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS XI TATA BUSANA

Penulis 1 : Nidaul Khasanah
Penulis 2 : Dr. Widi Hastuti, M.Pd
Universitas Negeri Yogyakarta
nidadaul15@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas XI Tata Busana, (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas XI Tata Busana. Validitas instrumen menggunakan validitas isi dan expert judgment dengan hasil data dinyatakan layak atau valid. Model pengembangan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah ADDIE. Hasil penelitian ini adalah : (1) pengembangan media dengan model ADDIE menghasilkan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria yang terdiri dari halaman utama, menu materi, menu praktek, dan menu kuis. (2) Berdasarkan penilaian oleh ahli materi didapatkan rerata skor 78 dari rerata skor maksimal 100 dengan kategori “layak”. Berdasarkan penilaian oleh ahli media dari rerata skor 93,5 dari rerata skor maksimal 100 dengan kategori “sangat layak. Untuk hasil penilaian oleh siswa sebesar 71,80 dari rerata maksimal sebesar 80 dengan kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash* dikatakan layak digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Pola Celana Panjang Pria

DEVELOPING ADOBE FLASH BASED LEARNING MEDIA FOR MAKING MEN'S TROUSER PATTERNS IN GRADE XI OF FASHION DESIGN

ABSTRACT

This study aimed to: (1) develop adobe-flash-based learning media for making men's trouser patterns in grade XI of Fashion Design, and (2) investigate the appropriateness of the adobe-flash-based learning media for making men's trouser patterns in grade XI of Fashion Design. The instrument validity was assessed in terms of content validity using and expert judgment and the results showed appropriateness or validity. This study used ADDIE development model. The result of this study are: (1) The development of media with ADDIE development adobe-flash-based learning media for making men's trouser patterns that consist of: main page, material menu, practice menu, and quiz menu. (2) Based on the assessment by the materials expert, the mean score was 78 out of a maximum mean score of 100 with the appropriate category. Based on the assessment by the media expert, the mean score was 93.5 out of a maximum mean score of 100 with the very appropriate category. The results of the assessment by students yielded a mean score of 71.79 out of a maximum mean score of 80 with the appropriate category. These show that the adobe-flash-based learning media are appropriate to use.

Keywords: development, learning media, men's trouser patterns

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong penemuan baru terutama pada bidang pendidikan. Penemuan baru tersebut berupa bidang kurikulum, metode pembelajaran, administrasi, dan media pembelajaran. Menurut (Ashar Arsyada, 2014 :19) dalam suatu proses belajar mengajar terdapat unsur penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, peran media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru di kelas. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa pada saat proses belajar mengajar agar mempermudah siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, media adalah pengantar pesan dari pengirim (Ashar Arsyad, 2013: 3). Berbagai media pembelajaran yang diterapkan, contohnya Proyektor overhead, proyektor film, video tape recorder, proyektor slide, proyektor filmstrip (Daryanto, 2013: 17). Berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk sebagai sumber belajar, salah satu penerapannya yaitu dengan media pembelajaran berbasis komputer.

Komputer merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran perangkat keras dapat berupa modul, *trainer* dan alat praktik lainnya, sedangkan perangkat lunak berupa *software* yang digunakan pada perangkat komputer.

Komputer awalnya diciptakan untuk keperluan menghitung dalam berbagai kegiatan administrasi saja. Banyak hal abstrak/imajinatif yang sulit dipahami siswa dapat dipresentasikan melalui komputer (Wahyu & Agung 2013:192). Perangkat lunak yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran digunakan untuk sumber belajar. Salah satu contoh dari suatu program pembelajaran yaitu melalui *adobe flash*. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat dalam bidang komputer, sehingga *adobe flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Adobe flash* adalah perangkat yang mendukung proses belajar mengajar dengan animasi. *Adobe flash* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar supaya proses pembelajaran di kelas tidak monoton dan siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas, memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, mempengaruhi konsentrasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, menciptakan kondisi kelas yang kondusif, meningkatkan kemandirian siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dan berpengaruh terhadap prestasi siswa di kelas. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan program grafis *multimedia* dan animasi 2D berbasis vektor dengan kemampuan profesional. Penggunaan *Adobe flash CS 6* dapat dibuat media pembelajaran berbasis teknologi komputer. Kemampuan *adobe flash*

CS 6 dalam pembuatan presentasi pelajaran membuat pola celana panjang pria didukung penyisipan multimedia seperti Gambar, pola celana, sound, dan kemudahan pengoperasiannya sehingga penyampaian materi kepada siswa berjalan dengan optimal.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah kejuruan yang menjadi bagian dari sistem pendidikan sebagai penyedia tenaga kerja terampil tingkat menengah dimana tamatan dituntut memiliki kualifikasi keahlian, serta dapat menciptakan Sumber Daya Manusia yang memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan tuntutan dunia kerja supaya dapat bersaing di era global, perkembangan ilmu, dan teknologi. Salah satu jurusan di SMK adalah Program keahlian Tata Busana dengan berbagai kompetensi yang harus dikuasai siswa. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sebagai seorang ahli dalam tata busana, selain keahlian mendesain dan menjahit adalah kemampuan dan keahlian membuat pola. Kompetensi membuat pola harus dikuasai siswa sebelum menjahit suatu busana.

Dalam melaksanakan tugasnya, guru diharapkan dapat menggunakan alat atau bahan pendukung proses pembelajaran, dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Ampelgading, pelaksanaan pembelajaran membuat pola celana panjang pria masih berpusat pada guru, penggunaan metode belajar yang kurang bervariasi

membuat siswa bosan di kelas, media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar berupa papan tulis, jobsheet dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Metode tersebut biasa digunakan oleh guru di sekolah yaitu guru menjelaskan proses sambil membuat pola di papan tulis, sedangkan siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan guru di depan, sehingga proses belajar mengajar kurang efektif karena guru yang aktif dan siswa cenderung pasif. Media dan metode memang sudah cocok digunakan dalam penyampaian materi pembuatan pola celana panjang pria, untuk mencapai hasil yang maksimal, dalam pembelajaran perlu memperhatikan media yang sesuai dengan kemajuan teknologi, karena dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar dan respon siswa. Menurut guru pengampu mata pelajaran pola celana panjang pria, siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan pola celana panjang pria, karena kerumitan dalam membuatnya, sehingga perlu bantuan media pembelajaran yang mampu memberikan gambaran langkah-langkah pembuatan pola celana panjang pria yang menarik.

Penggunaan media yang sama dari setiap pembelajaran menjadikan suatu proses belajar mengajar menjadi monoton, karena tidak ada satu hal yang baru bagi siswa. Siswa cenderung kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru, selain itu proses pembelajaran yang cukup lama membuat siswa merasa jenuh dan tidak jarang siswa merasa jenuh dan bosan. Adanya media yang sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti media

berbasis *adobe flash* dapat menarik perhatian siswa unruk lebih memperhatikan apa yang disampaikan guru, siswapun tidak merasakan jenuh dan bosan lagi. Kesulitan yang dialami siswa dalam pembuatan pola celana panjang pria harapannya dapat diminimalisir dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Media berbasis *adobe flash* merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan program *adobe flash*. Media ini dapat menampilkan langkah-langkah, teks, animasi, dan audio sehingga materi yang sulit dapat diuraikan secara sistematis dan menarik.

Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai dalam proses belajar mengajar di SMK N 1 Ampelgading dan belum tersedia media yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada materi pembelajaran membuat pola celana panjang pria merupakan factor yang mendukung peneliti melakukan penelitian disekolah ini. SMK N 1 Ampelgading mempunyai fasilitas LCD yang akan mendukung proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam kompetensi membuat pola celana panjang pria dengan menggunakan media pembelajaran *adobe flash*

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis *Adobe flash* untuk siswa kelas XI Tata Busana.

Manfaat penelitian pengembangan yaitu meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran pola celana panjang pria,

memberikan pengetahuan serta wawasan bagi dunia pendidikan terkait dengan penggunaan media pembelajaran *adobe flash*, membangun suasana pembelajaran menjadi aktif dikelas, mengembangkan kreatifitas guru dalam menciptakan variasi media pembelajaran inovatif, siswa memperoleh pengalaman baru yang lebih menarik dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Develompment* (RnD) atau Model pengembangan yang peneliti gunakan di dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdapat beberapa tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-Agustus 2017. Tempat Penelitian di SMK N 1 Ampelgading yang beralamat di Jl. Raya Ujunggede Pantura Km 15 Ampelgading, Pematang.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas XI SMK N 1 Ampelgading yang sedang menempuh mata pelajaran membuat pola celana panjang pria yang berjumlah 10 siswa untuk uji coba kelas kecil dan 39 siswa untuk uji kelas besar.

Prosedur Pengembangan

1. Analysis

Pada tahap analisis dilakukan dengan mengamati masalah, potensi, dan keadaan pembelajaran di kelas X1 Tata Busana SMK N 1 Ampelgading. Hal-hal yang terdapat pada proses pembelajaran, dijadikan sebagai bahan observasi, strategi pembelajaran dan media pembelajaran. Selain itu administrasi guru seperti silabus, RPP, dan materi pembelajaran juga termasuk dalam observasi.

2. Desain

Tahap pengembangan produk dimulai dengan perencanaan atau pembuatan konsep awal produk. Hal ini bertujuan agar produk yang dibuat dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Tahapan ini mencakup pembuatan story board, flowchart), dan perencanaan materi.

3. Development

Tahap pengembangan adalah proses pengembangan konsep menjadi media berbasis *adobe flash* yang sesungguhnya. Tahap pengembangan meliputi pembuatan layout, dan pengembangan animasi. Media memuat pola celana panjang pria berbasis *adobe flash* harus divalidasi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan di dalam kelas. Berdasarkan data hasil validasi ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan pengembangan lebih lanjut sesuai dengan masukan ahli. Media berbasis *adobe flash* yang sudah dikembangkan ini selanjutnya siap untuk diimplementasikan di dalam kelas.

4. Implementation

Implementasi dari penelitian ini yaitu penerapan penggunaan media pembelajaran

berbasis *adobe flash* yang dilaksanakan di kelas XI Tata Busana SMK N 1 Ampelgading. Guru mengoprasikan media berbasis *adobe flash* ini dengan komputer atau laptop.

5. Evaluation

pada tahap ini. Proses-proses tersebut diantaranya mendapatkan umpan balik pengguna akhir, mengumpulkan data, dan menganalisis data. Data yang sudah didapatkan dianalisis menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel dan SPSS V23.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan data

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penilaian instrument berupa angket yang berasal dari ahli materi, ahli media. Instrument yang digunakan berdasarkan *The Learning Object Rivew Instrumen* (LORI) oleh Leacock dan Nesbit (2007). Instrumen tersebut berisi Aspek Kualitas isi, tujuan pembelajaran, umpan balik dan keaktifan siswa, desain presentasi, penggunaan media, aksesibilitas, penggunaan kembali.

Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis *adobe flash*.

Tahap pengembangan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas XI Tata Busana dilakukan sesuai prosedur pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Tahap pertama yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis *adobe flash* yaitu tahap analisis dilakukan dengan mengacu standar kompetensi dan kompetensi dasar, melakukan observasi kegiatan pembelajaran di kelas, melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran membuat pola celana panjang pria. Media pembelajaran yang digunakan berupa jobsheet dengan metode ceramah dan demonstrasi. Media yang digunakan berupa jobsheet memang sudah cocok digunakan dalam penyampaian materi. Metode yang biasa digunakan guru di sekolah yaitu guru menjelaskan proses pembuatan pola di papan tulis sedangkan siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan guru di depan, sehingga proses belajar mengajar kurang efektif karena guru yang aktif dan siswa cenderung pasif. Padahal menurut Yudhi Munadi (2013:2) penggunaan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran sangat membantu aktivitas proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media dan metode memang sudah cocok digunakan dalam menyampaikan materi membuat pola celana panjang pria, untuk mencapai hasil maksimal dalam pembelajaran perlu memperhatikan media yang sesuai dengan kemajuan teknologi, karena dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar dan respon siswa. Hal ini diperkuat dalam penelitian dan munawaroh dimana media yang sesuai dengan kemajuan teknologi memotivasi siswa dalam pembelajaran. Tahap desain yaitu berupa media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis *adobe flash*. Desain produk yang dilakukan yaitu meliputi pengumpulan materi, menyusun materi, pembuatan desain *adobe flash* secara keseluruhan dalam bentuk *flowchart*, perencanaan *storyboard*. Tahap berikutnya yaitu tahap *development* (pengembangan) pada tahap pengembangan yaitu membuat produk dengan menggunakan *adobe flash CS 6*. Tahap implementasi dan evaluasi meliputi peninjauan dosen pembimbing, peninjauan 2 ahli materi dan 2 ahli media yang terdiri dari 2 dosen dan 2 guru. Peninjauan yang dilakukan oleh dosen dan guru, dalam peninjauan terdapat beberapa saran untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Berdasarkan saran yang ada media berbasis *adobe flash* telah diperbaiki sesuai saran ahli. Hasil peninjauan ahli materi dan ahli media memperoleh kategori layak digunakan dalam perhitungan yang diacu pada Eko Putro (2009:238)

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 siswa kelas XI Tata Busana di SMK N 1 Ampelgading. Pengambilan data dilakukan dengan cara a) menjelaskan prosedur pengisian angket, b) memberikan angket kepada responden, c) menampilkan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis adobe flash, d) pengisian angket oleh responden. Berdasarkan hasil penilaian responden pada uji kelompok kecil diperoleh hasil, kategori sangat layak sebanyak 3 siswa dengan presentase 30%, kategori layak sebanyak 6 siswa dengan presentase 60%, dan kategori kurang layak 1 siswa dengan presentase 10%.

uji coba kelompok besar diperoleh hasil, kategori sangat layak sebanyak 11 siswa dengan posentase 28,20% dan kategori layak sebanyak 28 siswa dengan prosentase 71,80%.

Hasil dari uji coba kelas kecil menunjukkan prosentase layak digunakan sebanyak 90% sehingga media pembelajaran membuat pola celana panjang pria layak digunakan menurut rumus perhitungan dari Eko Putro (2009:238)

2. Kelayakan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis adobe flash

1. Kelayakan oleh Ahli Materi

Penilaian kelayakan materi dilakukan oleh 2 ahli materi. Ahli materi tersebut berasal dari guru SMK N 1 Ampelgading dan dosen jurusan pendidikan teknik busana. Aspek yang dinilai yaitu tujuan pembelajaran, kualitas isi,

dan umpan balik dan keaktifan siswa. Skor penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

NO	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Tujuan Pembelajaran	12,5	Layak
2	Kualitas Isi	56,5	Layak
3	Umpan Balik	9,5	Layak
Total Skor Rerata		78	Layak

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa penilaian materi pada aspek tujuan pembelajaran mendapatkan rerata 12,5 dengan kategori “layak”. Penilaian pada aspek kualitas isi mendapatkan rerata 56,5 dengan kategori “layak”. Penilaian aspek umpan balik mendapat rerata 9,5 dengan kategori “layak”. Total skor rerata oleh ahli materi sebesar 78 dengan kategori “layak”.

2. Kelayakan oleh Ahli Media

Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli media yaitu Ahli materi tersebut berasal dari guru SMK N 1 Ampelgading dan dosen jurusan pendidikan teknik busana. Aspek yang dinilai yaitu aksesibilitas, penggunaan media, desain presentasi, penggunaan kembali. Skor penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Aksesibilitas	36,5	Sangat Layak
2	Penggunaan Media	23,5	Sangat Layak
3	Desain Presentasi	25	Sangat Layak
4	Penggunaan Kembali	7,5	Sangat Layak
Total Skor Rerata		93,5	Sangat Layak

Berdasarkan table 2 dapat diketahui bahwa penilaian materi pada aspek aksesibilitas mendapatkan rerata 36,5 dengan kategori “sangat layak”.penilaian pada penggunaan media mendapatkan rerata 23,5 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek desain presentasi mendapatkan rerata 25 dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek penggunaan kembali mendapatkan rerata 7,5 dengan kategori “sangat layak”.total skor rerata oleh ahli media sebesar 93,5 dengan kategori “sangat layak”.

3. Kelayakan oleh Siswa

Penilaian kelayakan oleh siswa dilakukan oleh 39 responden yang berasal dari siswa kelas XI Program Keahlian Tata Busana SMK N 1 Ampelgading. Aspek yang dinilai yaitu tujuan pembelajaran, kualitas isi, umpan balik, aksesibilitas, penggunaan media, desain presentasi, dan penggunaan kembali. Skor penilaian oleh siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pendapat Siswa

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Tujuan Pembelajaran	6,28	Layak
2	Kualitas Isi	9,58	Layak
3	Umpan Balik	6,23	Layak
4	Aksesibilitas	9,46	Layak
5	Penggunaan Media	15,64	Layak
6	Desain Presentasi	16,74	Sangat Layak
Total Skor Rerata		64	Layak

Berdasarkan table 3 dapat diketahui bahwa penilaian siswa pada tujuan pembelajaran mendapatkan rerata 6,28 dengan kategori “layak”. Penilaian pada aspek kualitas isi mendapatkan rerata 9,58 dengan kategori

“layak”. Penilaian pada aspek umpan balik mendapat rerata 6,23 dengan kategori “layak”. Penilaian pada aspek aksesibilitas mendapat rerata 9,46 dengan kategori “layak”. Penilaian pada aspek penggunaan media dengan rerata 15,65 dengan kategori “layak”. Penilaian pada aspek desain presentasi mendapat rerata 16,74 dengan kategori “sangat layak”. Total skor rerata oleh siswa sebesar 64 dengan kategori “layak”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis *adobe* di SMK maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran membuat pola celana panjang pria berbasis *adobe flash* di SMK Negeri 1 Ampelgading menggunakan metode penelitian ADDIE sebagai model pengembangannya. Tahap analisis meliputi analisis produk. Tahap desain. Tahap pengembangan dan implementasi. Tahap akhir yaitu tahap evaluasi. Pengembangan ini dilakukan untuk memnghasilkan produk media pembelajaran membuat pola celanapanjang pria berbasis *adobe flash*
2. Tingkat kelayakan media berbasis *adobe flash* dari pengguna akhir dengan responden sebanyak 39 siswa, 28,20 % siswa menyatakan media berbasis *adobe flash* “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Sebanyak 71,89 % menyatakan media berbasis *adobe flash*

“layak” digunakan berdasarkan data tersebut media pembelajaran berbasis adobe flash “layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Komputer Pokok Bahasan Programmable Logic Controller Berrorientasi Pada Pembelajaran Langsung. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Volume Universitas Negeri Yogyakarta Volume 21, Nomor 3, edisi Mei 2013

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan maka saran yang diberikan adalah :

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran membuat pola celana anjing pria berbasis adobe flash ini sebagai media pembelajaran sehingga mempermudah dalam penyampaian materi.

2. Bagi peneliti

Dapat melakukan penelitian dan uji coba media pembelajaran.

3. Media ini sebaiknya diaplikasikan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Yudhi Munadi (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta Referensi

Tri Rahayu. (2010). Pengembangan Modul Pembuatan Pola Blus Secara Konstruksi Untuk Siswa Kelas XI SMK N 1 Ngawen. Yogyakarta: *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta : Gava Media

Eko Putro Widyoko (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). *A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources.* Jurnal Simon Fraser University 2007.

Wahyu, Agung (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis*