

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DASAR DESAIN PADA MATERI BAGIAN DAN BENTUK BUSANA MELALUI APLIKASI BERBASIS ANDROID DI SMK N 3 PURWOREJO**

Penulis 1 : Tri Annisa  
Email : [triannisa06@gmail.com](mailto:triannisa06@gmail.com)  
Penulis 2 : Triyanto, S.Sn., M.A.  
Email : [triyanto@uny.ac.id](mailto:triyanto@uny.ac.id)  
Instansi : Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana melalui aplikasi berbasis android di SMK N 3 Purworejo. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Purworejo. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis diskriptif kuantitatif menggunakan statistik diskriptif. Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis android oleh ahli materi mendapatkan skor 14 dengan kategori layak, ahli media mendapatkan skor 15,67 dengan kategori layak, uji coba skala kecil 93,87 dengan kategori layak, dan uji coba skala besar 101,18 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana melalui aplikasi berbasis android di SMK N 3 Purworejo dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, dasar desain, bagian dan bentuk busana, android

***DEVELOPING A BASIC OF DESIGN LEARNING MEDIA FOR THE PARTS AND SHAPES OF FASHION WITH ANDROID BASED APPLICATION AT SMK N 3 PURWOREJO***

**ABSTRACT**

*This research aimed to developing and find out the appropriateness of the basic design learning media on the parts and shapes of fashion with an android-based application at SMK N 3 Purworejo. This was a research and development (R&D) study using with ADDIE model developed consisting of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, dan evaluation. The research was carried out at SMK N 3 Purworejo. The data anlysis used is descriptive quantitative analysis techniques which using descriptive statistics. The result of the android-based learning media feasibility by material expert is 14 which classified as appropriate, by media expert is 15.67 classified as appropriat, small-scale trials 93.87with feasible category, and large-scale trials101.18with very feasible category. Based on the result of basic design learning media on the parts and shapes of fashion with an android-based application at SMK N 3 appropriate and can be used for learning.*

*Keywords: learning media, basic of design, parts and shapes of fashion, android*

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang menengah yang menyediakan banyak pilihan program keahlian. Melalui SMK diharapkan menghasilkan lulusan yang berkarakter, unggul dan kompeten sesuai bidangnya serta mampu bersaing secara global sehingga SMK mampu mendukung pertumbuhan ekonomi dan industri di Indonesia.

SMK Negeri 3 Purworejo merupakan salah satu SMK bidang pariwisata yang memiliki tiga program keahlian yaitu Program Keahlian Tata

Busana, Tata Boga dan Tata Kecantikan. Kurikulum yang diterapkan yaitu menggunakan kurikulum 2013. Mata pelajaran kejuruan untuk program keahlian tata busana yaitu mempelajari seluk-beluk busana seperti dasar desain, desain

busana, pembuatan pola, pengetahuan bahan tekstil, teknologi menjahit, pembuatan hiasan busana, hingga pembuatan busana.

Dasar Desain adalah mata pelajaran dari yang dipelajari di kelas X. Salah satu materi dasar desain yang disampaikan adalah bagian dan bentuk busana. Materi bagian dan bentuk busana merupakan penerapan dari unsur bentuk dalam desain busana yaitu terdiri dari bentuk garis leher, kerah, lengan, blus, rok, celana, saku, manset, dan belahan. Berdasarkan hasil observasi di SMK N 3 Purworejo, penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan dibantu media *handout* dan *jobsheet*.

Metode ceramah merupakan salah satu metode yang paling mudah dilaksanakan, namun

interaksi pembelajaran hanya satu arah. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa jenuh dalam belajar. Dasar desain merupakan mata pelajaran yang terdiri dari pengetahuan dan keterampilan dengan materi yang menyajikan banyak gambar, sehingga penerapan metode ceramah ini dirasa kurang sesuai untuk mata pelajaran dasar desain. Meskipun metode ceramah dapat dibantu dengan media cetak berupa *photocopy handout* dan *jobsheet* yang dapat menampilkan gambar, namun hal tersebut kurang menarik karena tidak dapat menampilkan gambar berwarna. *Handout* yang telah diberikan cenderung tidak dirawat dan digunakan untuk belajar mandiri. Hal tersebut terjadi karena siswa akan sibuk dengan *gadget* mereka masing-masing. Siswa akan lebih tertarik belajar dengan media yang dapat menampilkan berbagai variasi bagian dan bentuk busana yang beraneka warna.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2011:33), media dari segi perkembangan teknologi terdiri dari media tradisional dan media teknologi mutakhir. Salah satu media teknologi mutakhir yaitu media berbasis mikroprosesor/ komputer. kelebihan media ini diantaranya mampu menampilkan materi berbentuk teks, simbol, gambar berwarna dan video dalam satu perangkat. Menggunakan media cetak hitam putih dinilai kurang sesuai untuk diterapkan pada siswa khususnya di era teknologi saat ini. Hal tersebut terbukti pada hasil praktik dan nilai pengetahuan dasar desain yang kurang memuaskan atau masih dibawah KKM.

Smartphone atau ponsel cerdas merupakan teknologi yang memiliki kemampuan dan fungsi

seperti komputer. Menurut statista.com, pada tahun 2019 lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 63,29% telah menggunakan *smartphone* dan terus meningkat hingga mencapai 70,05% pada tahun 2020. Itulah alasan mengapa *smartphone* dapat menjadi alternatif yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran saat ini. Pemanfaatan *smartphone* akan menjadi efektif dan efisien, karena kegiatan belajar mengajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Perangkat *smartphone* yang berkembang pesat di pasar Indonesia yaitu sistem operasi android. Kelebihan android yaitu sistem operasi berbiaya rendah dan sangat ringan untuk perangkat berteknologi tinggi tanpa harus mengembangkannya dari awal. *Smartphone* dengan sistem operasi android banyak digunakan oleh para guru dan siswa di SMK N 3 Purworejo karena sifat media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan bersifat personal akan meningkatkan minat, daya kreatif, dan kemandirian siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas menunjukkan bahwa permasalahan di SMK Negeri 3 Purworejo terletak pada belum tersedianya media yang dapat menampilkan materi secara lebih menarik dan variatif. Peneliti bermaksud mengembangkan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran yang dapat menampilkan materi lebih menarik dengan berbagai variasi bentuk dan warna dari materi bagian dan bentuk busana. Selain itu siswa dapat belajar mandiri baik di dalam atau di luar jam pelajaran melalui pemanfaatan *smartphone*

mereka.

Tujuan penelitian ini antara lain untuk mengembangkan media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana dan diuji tingkat kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan calon pengguna.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *research and development* (R&D) yaitu kajian sistematis tentang bagaimana merancang, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut serta mengevaluasi kinerja produk tersebut (Sugiyono, 2019: 395)

### Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap pengembangan. Berikut adalah penjelasan mengenai prosedur pengembangan ADDIE:

#### 1. Analisis

Tahap analisis terdiri dari analisis kurikulum dan materi, analisis kebutuhan pemakai serta analisis isi program. Tahap Analisis kurikulum dan materi untuk menentukan materi yang digunakan yang disesuaikan dengan kurikulum dan bahan ajar yang digunakan dalam SMK. Tahap analisis kebutuhan pemakai dilakukan untuk menentukan ketertarikan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis android. Tahap analisis isi program disesuaikan dengan silabus mata pelajaran dasar desain di

SMK N 3 Purworejo.

## 2. Design

Perancangan dilakukan sebelum proses pembuatan produk dengan tujuan agar media yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh subjek. Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu perancangan data, perancangan flowchart, dan perancangan *user interfece*.

## 3. Development

Pengembangan media yang dilakukan peneliti yaitu membuat produk media pembelajaran dasar desain berbasis android dengan bantuan *software* Visual Studio Code pada kompetensi menjelaskan bagian dan bentuk busana. Hasil produk media pembelajaran berupa *file.apk* yang dapat di akses dari *link* google drive menggunakan *smartphone* android. Media pembelajaran yang telah berhasil dikembangkan, kemudian dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media serta diuji cobakan dalam skala kecil dan skala besar.

## 4. Implementation

Implementasi dilakukan dalam pembelajaran dasar desain dengan batuan media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan. Setelah pembelajaran selesai dilakukan tes untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang digunakan.

## 5. Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai apakah media yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan lebih luas atau tidak.

## Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3

Purworejo pada bulan Februari-Maret 2021.

## Subjek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa jurusan tata busana kelas X di SMK N 3 Purworejo yang berjumlah 107 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel untuk uji coba skala kecil berjumlah 15 siswa dan sampel untuk uji coba skala besar berjumlah 84 siswa.

## Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan siswa kelas X jurusan tata busana SMK N 3 Purworejo. Instrumen oleh ahli menggunakan skala Gutman dengan alternatif jawaban Ya (1) dan Tidak (0), sedangkan instrumen untuk penilaian kelayakan pengguna (siswa) menggunakan skala Linkert dengan alternatif jawaban sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1).

Validitas dihitung menggunakan CVR (*content validity ratio*) oleh Lawshe (1975) dengan rumus:

$$CVR = \frac{n_e - (N/2)}{N/2}$$

dimana  $n_e$  = jumlah penilai yang menjawab "YA" dan N = total penilai (Hendryadi, 2017:174).

Tabel 1. Koefisien Validitas (Lawshe 1975)

No. Of Panelists	Min. Value*
5	0,99
6	0,99
7	0,99
8	0,75
9	0,78
10	0,62

11	0,59
12	0,56
13	0,54
14	0,51
15	0,49
20	0,42
25	0,37
30	0,33
35	0,31
40	0,29

(Saifuddin, 2020: 166)

Hasil perhitungan validitas sesuai tabel nilai koefisien validitas Lawshe,  $CVR > 0,99$ , sehingga setiap butir instrumen valid digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Hasil perhitungan reliabilitas sesuai tabel interpretasi AlfaCronbach (Arikunto, 2013: 319), menunjukkan  $r (0,933) > 0,7$  sehingga masuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Jadi, instrumen dinyatakan reliabel.

**Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari skor rata-rata (*mean*) penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan pengguna (siswa), kemudian dianalisis secara deskriptif. Menghitung rata-rata skor tiap penilaian dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

dimana  $\bar{X}$  = skor rata-rata,  $\sum x$  = jumlah skor, dan  $N$  = jumlah objek uji coba.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan oleh Ahli Materi

Kategori	Skala	Konversi Skala
Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$	$7 \leq S \leq 14$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P-1)$	$0 \leq S \leq 6$

(Adaptasi dari Tesis Widiastuti, 2007:126)

Tabel 3. Kriteria Kelayakan oleh Ahli Media

Kategori	Skala	Konversi Skala
Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$	$8 \leq S \leq 16$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P-1)$	$0 \leq S \leq 7$

(Adaptasi dari Tesis Widiastuti, 2007:126)

Tabel 4. Kriteria Kelayakan oleh Pengguna

Kategori	Skala	Konversi Skala
Sangat Layak	$(S_{min} + 3P) \leq S \leq S_{max}$	$97,5 \leq S \leq 120$
Layak	$(S_{min} + 2P) \leq S \leq (S_{min} + 3P-1)$	$75 \leq S \leq 97,4$
Kurang Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq (S_{min} + 2P-1)$	$52,5 \leq S \leq 74,9$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P-1)$	$30 \leq S \leq 52,4$

(Adaptasi dari Tesis Widiastuti, 2007: 126)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Berikut sajian hasil rekapitulasi penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis android oleh ahli media:

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Ahli Media 3
1	Kualitas Tampilan	12	12	12
2	Kemudahan Mengakses	3	3	2
3	Fleksibilitas	1	1	1
Jumlah Skor		16	16	15
Kategori Kualitas Media		$8 \leq S \leq 16$ (layak)	$8 \leq S \leq 16$ (layak)	$8 \leq S \leq 16$ (layak)
Mean Skor (S)		15,67		
Skor yang Diharapkan		16		
Persentase		97,92%		
Kategori kualitas media keseluruhan $8 \leq S \leq 16$ (layak)				

Hasil kelayakan oleh ahli media diperoleh mean skor 15,67 sehingga kriteria media pembelajaran

berbasis android termasuk dalam kategori “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis android oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

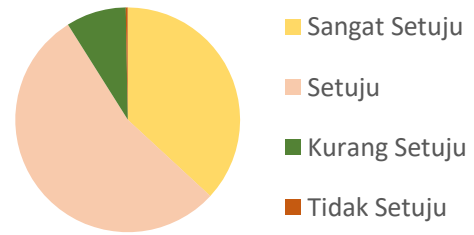
No	Aspek Kelayakan	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Materi 3
1	Isi dan Tujuan	10	10	10
2	Instruksional/ Pembelajaran	14	4	4
Jumlah Skor		14	14	14
Kategori Kualitas Media		$7 \leq S \leq 14$ (layak)	$7 \leq S \leq 14$ (layak)	$7 \leq S \leq 14$ (layak)
Mean Skor (S)		14		
Skor yang Diharapkan		14		
Persentase		100%		
Kategori kualitas isi materi keseluruhan $7 \leq S \leq 14$ (layak)				

Hasil kelayakan oleh ahli materi diperoleh mean skor 14, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran berbasis android termasuk dalam kategori “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil dari uji coba skala kecil oleh pengguna sebanyak 15 siswa ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Kelayakan Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Skor
1	Isi dan Tujuan	474
2	Instruksional/ Pembelajaran	192
3	Kualitas Teknis	745
Total skor		1411
Skor yang Diharapkan		1800
Mean Skor (S)		93,87
Persentase		78,22%
Kategori Kualitas Kelayakan Media $75 \leq S \leq 97,4$ (Layak)		

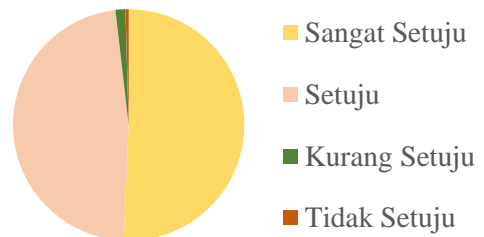


Hasil uji coba skala kecil diperoleh skor rata-rata 93,87 sehingga kelayakan media pembelajaran berbasis android termasuk dalam kategori “Layak” digunakan.

Hasil dari uji coba skala Besar oleh pengguna sebanyak 84 siswa ditampilkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Kelayakan Uji Coba Skala Besar

No	Aspek Kelayakan	Jumlah Skor
1	Isi dan Tujuan	2863
2	Instruksional & Pembelajaran	1129
3	Kualitas Teknis	4507
Total skor		8499
Skor yang Diharapkan		10080
Mean Skor (S)		101,18
Persentase		84,32%
Kategori Kelayakan Media $97,5 \leq S \leq 120$ (Sangat Layak)		



Hasil uji coba skala besar diperoleh skor rata-rata 101,18 sehingga kelayakan media pembelajaran berbasis android termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan.

### Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan masukan dan saran dari para ahli

saat validasi media pembelajaran. Saran dan masukan untuk perbaikan produk materi pembelajaran oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

1. Hasil gambar pada video tutorial kurang jelas pada fokus bagian-bagian busananya.
2. Video tutorial terlalu cepat

Saran dan masukan untuk perbaikan produk media pembelajaran oleh ahli media adalah sebagai berikut:

1. Pada menu *video* tidak muncul tampilan dan video tidak dapat diputar.
2. Pada gambar dan *video* sebaiknya diberi logo UNY atau watermark
3. Pada tampilan awal media sebaiknya diberikan identitas instansi
4. Ukuran aplikasi media pembelajaran terlalu berat (128 MB)

### Kajian Produk Akhir

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa produk media pembelajaran berbasis android mata pelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana dalam format *file.apk* ukuran 55,4 MB.

#### Kelebihan Media

1. Menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, mudah dipahami, lengkap dan variatif
2. Terdapat evaluasi berupa pilihan ganda yang langsung dapat dilihat skor akhirnya.
3. Praktis dan dapat dipelajari dimana saja
4. Video tutorial memudahkan siswa untuk praktik menggambar bagian-bagian busana
5. Memberikan peluang siswa untuk belajar secara mandiri

#### Kekurangan Media

Resolusi media pembelajaran yang tergolong cukup tinggi (55,4MB) sehingga memerlukan ruang penyimpanan android yang relatif besar.

### Pembahasan

#### Produk yang Dihasilkan

Produk akhir yang dihasilkan yaitu media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana berbasis aplikasi android dengan format *.apk*. Media ini dikembangkan dengan model ADDIE. Tahapan yang dilakukan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengembangan ini dibatasi hanya sampai tahap *development*.

Tahap *analysis* terdiri dari kegiatan mengidentifikasi kebutuhan kurikulum dan materi, kebutuhan pemakai, dan analisis isi program. Hasil tahap ini diperoleh kesimpulan bahwa perlu dibuatkan sebuah inovasi media pembelajaran pada materi bagian dan bentuk busana. Tahap kedua yaitu tahap *design* dimana pada tahapan ini meliputi tahapan perencanaan data, perancangan *flowchart* dan perancangan *user interface* dalam bentuk *storyboard*. Tahap ketiga yaitu *development* dimana pada tahap ini merupakan pembuatan produk dan uji kelayakan produk.

#### Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran dasar desain materi bagian dan bentuk busana berbasis android dinilai berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil, dan uji skala besar. Validasi ahli materi berdasarkan pada aspek isi dan pembelajaran. Ahli materi menyatakan bahwa materi yang terdapat pada

media pembelajaran dasar desain berbasis android sudah sesuai. Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana melalui aplikasi berbasis android dapat dikategorikan **“Layak”**.

Penilaian oleh ahli media meliputi aspek kualitas tampilan, kemudahan mengakses dan fleksibilitas yang dinilai sudah sesuai dengan aspek kualitas. Berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana melalui aplikasi berbasis android dapat dikategorikan **“Layak”**.

Uji coba skala kecil dan uji skala besar meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas pembelajaran, serta aspek kualitas teknis. Melalui uji coba skala kecil dan uji skala besar responden menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android sudah sesuai aspek kualitas. Berdasarkan penilaian responden pada uji coba skala kecil media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dapat dikategorikan **“Layak”** dan uji skala besar, media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dapat dikategorikan **“Sangat Layak”**.

Berdasarkan pada hasil analisis data penilaian ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil dan uji skala besar, media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori **“Layak”** maka media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana melalui aplikasi berbasis android dapat digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas X Tata

Busana di SMK N 3 Purworejo untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### **Keterbatasan Penelitian**

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini dibatasi hanya pada subjek yang diteliti yaitu siswa kelas X Tata Busana SMK N 3 Purworejo.
2. Penelitian ini dibatasi hanya sampai dengan mengetahui kelayakan media pembelajaran atau hanya sampai tahap development (pengembangan)
3. Media pembelajaran berbasis android ini tidak dapat menyampaikan semua kompetensi dasar pada mata pelajaran dasar desain dan terbatas pada satu materi saja yaitu bagian dan bentuk busana
4. Media pembelajaran berbasis android ini hanya dapat dioperasikan melalui smartphone minimum jenis android lolipop (v.5.0)
5. Media pembelajaran berbasis android ini relative berukuran cukup besar (55,4Mb) sehingga membutuhkan kapasitas ruang penyimpanan yang besar
6. Media pembelajaran berbasis android ini belum menampilkan instruksi atau pedoman penggunaan media pembelajaran
7. Soal pilihan ganda pada menu evaluasi dari media pembelajaran berbasis android ini belum divalidasi oleh ahli

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan dari



penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Desain pada Materi Bagian dan Bentuk Busana Melalui Aplikasi Berbasis *Android* di SMK N 3 Purworejo”, sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana melalui aplikasi berbasis android di SMK N 3 Purworejo merupakan jenis penelitian *RandD* mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yang meliputi 5 tahap pengembangan yaitu : a) *Analysis* (analisis) meliputi kegiatan analisis kurikulum dan materi, analisis kebutuhan pemakai, dan analisis isi program, b) *Design* (perancangan) meliputi kegiatan perancangan data, perancangan *flowchart* dan perancangan *user interface*, c) *Development* (pengembangan) meliputi kegiatan pra produksi yaitu *drawing* dan *filming* serta tahap produksi yaitu pembuatan aplikasi android. Media yang telah dibuat kemudian dilakukan validasi oleh *expert appraisal* yaitu ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya diuji coba pada skala kecil *develomental testing* oleh 15 orang dan skala besar 84 orang, d) *implementaion* yaitu menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran e) *evaluation* (evalusi) yaitu perbaikan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Tahap pengembangan media pembelajaran ini dibatasi hanya sampai pada tahap *development*.
2. Kelayakan media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana melalui aplikasi berbasis android, diperoleh

berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dengan rerata nilai 14 termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian ahli media dengan rerata nilai 15,67 termasuk dalam kategori layak. Uji coba skala kecil yang melibatkan 15 siswa, memperoleh rerata nilai 93,87 termasuk dalam kategori layak. Uji coba skala besar yang melibatkan 84 siswa, memperoleh rerata nilai 101,18 termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut, dinyatakan bahwa media pembelajaran dasar desain pada materi bagian dan bentuk busana melalui aplikasi berbasis dikategorikan layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X Tata Busana di SMK N 3 Purworejo.

#### Saran

Saran dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini sebaiknya digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan dalam penyampaian dan siswa lebih tertarik untuk belajar secara mandiri.
2. Media pembelajaran sebaiknya tidak terbatas pada satu sekolah, melainkan dapat diterapkan di sekolah-sekolah yang lain.
3. Penyebaran media berbasis android akan lebih mudah melalui *play store*
4. Perlu adanya penguatan hukum dengan dibuatkannya hak cipta pada media pembelajaran yang dikembangkan.

## Deseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Deseminasi produk media pembelajaran berbasis android dilakukan setelah media dikatakan layak. Sosialisasi produk disampaikan pada pihak sekolah sebelum dilakukan penyebaran kepada guru dan siswa. Pada tahapan ini, master media pembelajaran dikirimkan pada siswa dan guru berupa *link* google drive yang dibagikan melalui aplikasi whatsapp kemudian diinstal pada masing-masing *smartphone* android serta penjelasan singkat penggunaan produk secara garis besar.
2. Pembuatan journal karya ilmiah sebagai publikasi adanya pengembangan produk media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran dasar desain materi bagian dan bentuk busana.
3. Penelitian lanjutan tahap *implementation* dan *evaluation* untuk pengembangan media berbasis android ini sesuai prosedur pengembangan ADDIE

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hendryadi (2017). *Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuisisioner*. Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis Vol 2 No.2. Jakarta: Universitas Islam Attahiriyah.
- Nurhayati, H. (2021). *Smartphone Penetration as Share of Population in Indonesia 2015-2025*. Diambil pada tanggal 8 April 2021 dari <https://www.statista.com/statistics/321485/smartphone-user-penetration-in-indonesia/>
- Saifuddin, A. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widihastuti. (2007). *Efektifitas Pelaksanaan KBK SMK N Program Keahlian Busana di Yogyakarta Ditinjau dari Pencapaian Kompetensi Siswa*. Tesis: PPs Universitas Negeri Yogyakarta