

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMELIHARAAN BUSANA SESUAI LABEL BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK KELAS X DI SMK NEGERI 1 DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA

LEARNING MEDIA DEVELOPMENT ACCORDING TO CARE LABEL BASED ON ADOBE FLASH FOR CLASS X AT STATE VOCATIONAL SCHOOL 1 DEPOK SLEMAN YOGYAKARTA

Penulis 1 :Ariyani Rahmawati

Penulis 2 : Noor Fitrihana, M.Eng

Penulis 3 : Triyanto, M.A

Universitas Negeri Yogyakarta

aery.rahma@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) menghasilkan media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label berbasis *adobe flash* untuk kelas X di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label berbasis *adobe flash* untuk kelas X di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Brog dan Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov yang meliputi 1) analisis, 2) mengembangkan produk awal, 3) validasi ahli dan revisi, 4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, 5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Hasil penelitian ini berupa: 1) produk media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label untuk kelas X di SMK negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. File dibuat menjadi file yang siap dipresentasikan dengan format .swf yang dapat dijalankan menggunakan aplikasi *flash player* dan .exe. yang dapat langsung dijalankan tanpa menggunakan aplikasi *flash player*. 2) media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label berbasis *adobe flash* dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media dan uji coba siswa berdasarkan penilaian dari aspek pembelajaran, isi materi, pemrograman dan tampilan. Penilaian kelayakan media di lakukan oleh tiga validator diantaranya ahli media dan materi, enam siswa untuk uji coba skala kecil dan 26 siswa uji coba skala besar. Dari penilaian tersebut termasuk dalam klasifikasi sangat baik yang artinya sangat layak digunakan dengan penilaian ahli media adalah 4,63, ahli materi adalah 4,2 uji skala kecil adalah 4,3 dan uji skala besar adalah 4,3.

Kata kunci : media pembelajaran, *adobe flash*, pemeliharaan busana sesuai label

Abstract

This research aims to: 1) produce instructional media appropriate care label based on adobe flash for class X at state vocational school 1 Depok Sleman Yogyakarta 2) determine the feasibility learning media appropriate care label based on adobe flash for class X at state vocational school 1 Depok Sleman Yogyakarta. This type of research is the development of research (Research development). This research uses a model of development Brog and Gall simplified by Puslitjaknov which includes 1) analysis, 2) develop initial product, 3) expert validation and revision, 4) field trials and small-scale revision of the product, 5) field trials of large-scale and the final product. The results of this study are: 1) the product of learning media appropriate care label for class X at state vocational school 1 Depok Sleman, Yogyakarta. File is created into a file that is ready to be presented to the .swf format that can be run using a flash player application and .exe. which can be directly executed without using a flash player application. 2) care label appropriate instructional media based on label adobe flash declared eligible by subject matter experts, media experts and testing students based on assessment of learning aspect, content, programming and display. Feasibility assessment conducted by three validator media including media experts and materials, six students for small-scale trials and 26 students large-scale trial. Of the assessment included in the classification is very good, which means very feasible to use with media expert assessment is 4.63, subject matter experts is a small-scale test of 4.2 is 4.3 and the large-scale test was 4.3.

Keywords: learning media, adobe flash, care label

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat pesat, kini sangat berpengaruh terhadap praktik pembelajaran dalam dunia pendidikan. Tuntutan pembelajaran yang sangat efektif dan efisien sangat dibutuhkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Azhar Arsyad (2002 : 15 – 16) mengemukakan Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan atau isi pelajaran. Selain itu media juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data dengan menarik dan memudahkan mendapatkan informasi.

Berdasarkan observasi dan wawancara guru di SMK Negeri 1 Depok, media yang digunakan pada pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label yaitu media pembelajaran tradisional diantaranya adalah papan tulis, *bookcliper*, *power point* dan *handout*. Media yang digunakan tersebut kurang menarik perhatian siswa, tidak terdapat gambar ataupun animasi didalamnya, dan penyampaiannya bersifat verbal. Hal tersebut membuat siswa kurang termotivasi pada saat pembelajaran yang menimbulkan kebosanan pada diri siswa serta membuat siswa kurang mandiri sehingga menjadikan siswa kurang memperhatikan pembelajaran yang disampaikan. Nana Sujana & Ahmad Rivai (2010 : 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses

belajar siswa dapat membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, bahan pengajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan tujuan pelajaran dapat dikuasai dengan lebih baik, metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya bersifat verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, namun juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain- lain.

Keterbatasan media pembelajaran yang menarik membuat peserta didik kurang termotivasi, dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu memaksimalkan proses pembelajaran yaitu multimedia interaktif berbasis adobe flash. Multimedia interaktif menurut Munir adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menyampaikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya, sehingga pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia.

Terdapat banyak peneliti yang mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti yang dilakukan oleh Rina Setiani (2015) mengenai pengembangan media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek berbasis *adobe flash cs5* untuk kelas XI SMA menunjukkan bahwa hasil penelitian dan

pengembangan berupa perangkat multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* layak digunakan. *Adobe flash* Menurut Jaka Pramana (2014) adalah sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk membuat suatu presentasi animasi beserta interaksinya. *Adobe flash* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya file yang dihasilkan dengan ukuran kecil, dapat membuat cd interaktif, tidak memerlukan spesifikasi komputer dengan spesifikasi yang tinggi, memiliki fitur *actionscript* yang berfungsi untuk membuat animasi karena itu *adobe flash* merupakan perangkat lunak yang berbasis vektor sehingga gambar yang dihasilkan menjadi lebih mulus dan bersih.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash*, hal ini diharapkan dapat memudahkan pemahaman, ketertarikan, motivasi, serta prestasi peserta didik dan memudahkan guru menyajikan materi yang menarik dalam proses pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menghasilkan media pembelajaran Pemeliharaan Busana Sesuai Label berbasis *adobe flash* pada siswa kelas X Busana Butik di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran Pemeliharaan Busana Sesuai Label berbasis

adobe flash pada siswa kelas X Busana Butik di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

Manfaat penelitian ini adalah untuk memberi kemudahan pemahaman siswa, membantu siswa untuk belajar lebih mandiri dan sebagai alternatif media yang dapat digunakan guru dalam menyajikan materi lebih menarik dalam pembelajaran

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research development*) dengan model pengembangan dari Brog & Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov (2008) yang meliputi lima langkah utama yaitu analisis, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Waktu dan Tempat Penelitian

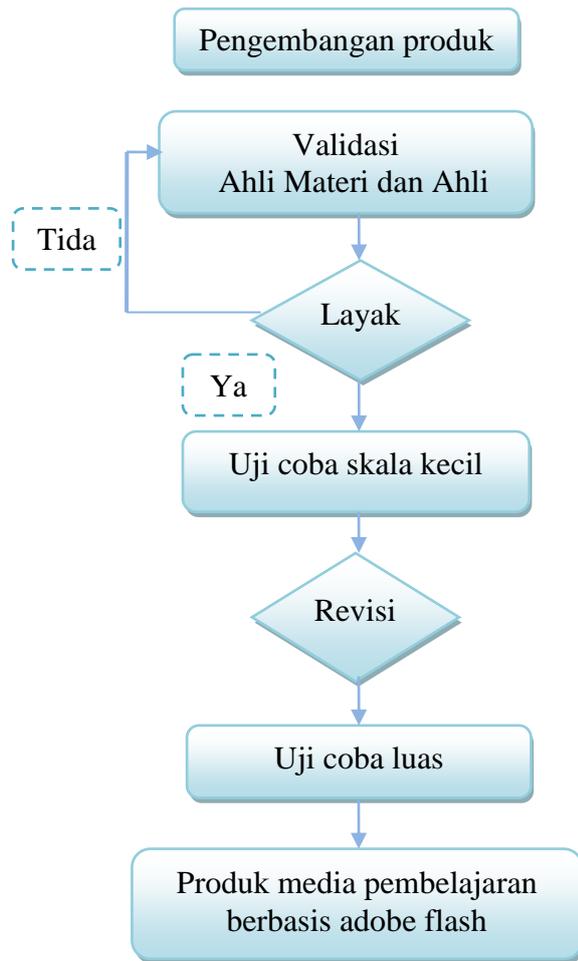
Waktu penelitian dilakukan pada semester genap pada bulan April 2016 di SMK Negeri 1 Depok Yogyakarta yang terletak di Jalan Ringroad Utara, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X busana Butik di SMK N 1 Depok Sleman Yogyakarta dengan jumlah siswa 32 orang.

Prosedur

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media
(Sumber : Puslitjknov, 2008)

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data observasi, wawancara yang digunakan untuk mengungkap permasalahan dan validasi ahli serta uji lapangan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, dan peserta didik kelas X Busana Butik SMK Negeri 1 Depok sebagai responden. Angket yang digunakan adalah angket non tes dengan skala *Likert* yang mempunyai gradasi sangat positif sampai sangat negatif yang dibuat dalam 5 alternatif jawaban. Kriteria

pengukuran dengan skala *Likert* dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Pernyataan	
Kriteria Jawaban	Nilai
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

Tabel 2. Kriteria Penilaian Siswa

Pernyataan	
Kriteria Jawaban	Nilai
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang diberikan kepada ahli materi, ahli media serta siswa kelas X Busana Butik di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta berdasarkan aspek tampilan, pemrograman, isi/materi, dan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Melalui teknik analisis deskriptif ini penyajian data menggunakan tabel, dan grafik batang, dengan cara mengukur besarnya nilai *mean*, *median*, *modus*, *standar deviasi*, minimum dan nilai maksimum. Penentuan penilaian berdasarkan Eko Putro Widoyoko (2015). Kriteria penilaian konversikan menjadi 5 skala dengan kriteria yang dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. Kriteria Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*

Rumus	Rerata skor	Klasifikasi	Nilai
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat baik	5
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	> 3,4 – 4,2	Baik	4
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	> 2,6 – 3,4	Cukup	3
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	> 1,8 – 2,6	Kurang	2
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat kurang	1

Keterangan :

\bar{X}_i (rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal).

Sb_i (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal).

X = skor empiris

Klasifikasi sangat baik (>4,2) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak. Klasifikasi baik (>3,4 – 4,2) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut layak. Klasifikasi cukup (>2,6 – 3,4) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut cukup layak. Klasifikasi kurang (>1,8 – 2,6) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak layak. Klasifikasi sangat kurang ($\leq 1,8$) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut sangat tidak layak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data Uji Coba

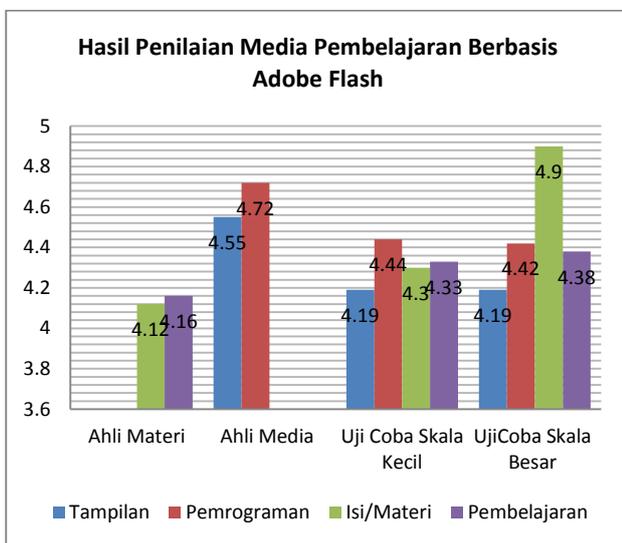
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label yang berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X di SMK negeri 1 Depok. Penelitian ini

dikembangkan dengan model pengembangan dari Borg & Gall yang disederhanakan oleh puslitjaknov (2008) dengan lima langkah utama yaitu: analisis, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi dan uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Produk media pembelajaran berbasis *adobe flash* berisi tentang tentang petunjuk penggunaan, kompetensi yang dicapai, materi pembelajaran dengan kompetensi dasar meliharaan busana sesuai dengan labelnya, materi pembelajarannya mengenai macam – macam label pemeliharaan busana, pemeliharaan jenis - jenis busana penempatan label pemeliharaan busna dan video tentang pemeliharaan busana, serta berisi tes berupa soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan kunci jawaban yang langsung diketahui hasil dari tes tersebut, profil pengembang dan pustaka.

2. Analisis Data

Penilaian media pembelajran di ukur oleh ahli dan peserta didik kelas X Busana Butik di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* ini diukur oleh tiga orang ahli diantaranya ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi pada penilaian aspek pembelajaran dan isi/materi dengan rerata 4,14 dengan klasifikasi baik yang berarti layak digunakan. Hasil penilaian dari ahli media pada penilaian aspek tampilan dan pemrograman dengan rerata 4,63 dengan klasifikasi sangat baik yang

berarti sangat layak digunakan. Hasil penilaian uji coba skala kecil pada aspek tampilan, pemrograman, isi/materi, dan pembelajaran dengan rerata 4,3 dengan klasifikasi sangat baik yang berarti sangat layak digunakan. Hasil penilaian uji coba skala besar pada aspek tampilan, pemrograman, isi/materi, dan pembelajaran dengan rerata 4,3 dengan klasifikasi sangat baik yang berarti sangat layak digunakan. Berikut hasil penilaian media pembelajaran berbasis *adobe flash* secara sistematis dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*

3. Kajian Produk

Produk ini didalamnya terdapat animas, gambar – gambar untuk memperjelas isi materi, tombol navigasi yang dapat di oprasikan sendiri. Selain itu media ini dilengkapi dengan beberapa musik instrumental yang dapat dimainkan. Berikut tampilan media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X :

Tampilan Halaman Materi



Gambar 3. Tampilan Halaman Materi

Tampilan Pengertian Label Pemelihara Busana



Gambar 4. Tampilan Pengertian Label Pemelihara Busana

Tampilan Macam – Macam Label Pemeliharaan yang Ditunjukkan Dengan Keterangan

Label Komposisi	Arti
All Cotton	Kain sepenuhnya terbuat dari kapas
All wool	Kain sepenuhnya terbuat dari wool
Polyester fiber	Kain terbuat dari serat poliester
65%Polyester35%Cotton	Kain terbuat dari 65% Poliester 35% kapas
100% Nylon	Kain sepenuhnya terbuat dari nilon

Gambar 5. Tampilan Macam – Macam Label Pemeliharaan yang Ditunjukkan Dengan Keterangan

Tampilan Macam – macam Label Pemeliharaan yang Ditunjukkan dengan Symbol



Gambar 6. Tampilan Macam – macam Label Pemeliharaan yang Ditunjukkan dengan Symbol

Tampilan Macam – Macam Symbol



Gambar 7. Tampilan Macam – Macam Symbol

Tampilan Pemeliharaan Jenis – Jenis Busana



Gambar 8. Tampilan Pemeliharaan Jenis – Jenis Busana

Penempatan Label Pemeliharaan Busana



Gambar 9. Penempatan Label Pemeliharaan Busana

Contoh – Contoh Label



Gambar 10. Contoh – Contoh Label

Video Pemeliharaan Busana



Gambar 11. Video Pemeliharaan Busana

Soal Latihan



Gambar 12. Soal Latihan

Hasil Tes



Gambar 13. Hasil Tes

Kunci Jawaban



Gambar 14. Kunci Jawaban

PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label berbasis *adobe flash* untuk

kelas X di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta. Media disusun secara sistematis untuk menghasilkan media yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangannya menggunakan model dari Borg & Gall yang disederhanakan oleh puslitjaknov (2008) dengan langkah analisis, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dengan rerata 4,14. Penilaian tersebut termasuk dalam klasifikasi baik dengan kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Romi Satrio Wahono (2016) kriteria penilaian multimedia salah satunya adalah kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum. Penilaian dari ahli media dengan rerata 4,63. Penilaian tersebut termasuk dalam klasifikasi sangat baik dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan pada media yang dikembangkan sangat menarik dan mudah digunakan. Seperti yang dikemukakan oleh Munir (2013 : 92 – 93) bahwa suatu media interaktif harus memenuhi beberapa kriteria penilaian diantaranya kemudahan navigasi sehingga peserta didik tidak harus mempelajarinya dengan pengetahuan yang kompleks tentang media dan mempunyai nilai

seni yang digunakan untuk menarik minat belajar. Penilaian dari uji coba lapangan skala kecil dan skala besar dengan rerata 4,3. Penilaian media pembelajaran berbasis *adobe flash* tersebut termasuk dalam klasifikasi sangat baik dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut menarik digunakan dalam pembelajaran, mudah dalam pengoperasiannya, mudah dalam memahami materi dapat membangkitkan motivasi belajar.

Berdasarkan penilaian tersebut media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label berbasis *adobe flash* sudah sesuai dengan kriteria penyusunan media dari aspek tampilan, aspek pemrograman, aspek isi/materi dan aspek pembelajaran. Pengembangan media ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, menarik digunakan dalam pembelajaran, mudah dalam pengoperasiannya, mudah dalam memahami materi dapat membangkitkan motivasi belajar sehingga dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media berbasis *adobe flash* untuk kelas X di SMK Negeri 1

Depok Sleman Yogyakarta, maka dapat disimpulkan 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, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba skala kecil, Uji coba skala besar.
2. Produk yang dihasilkan mengenai pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label. Isi dari produk tersebut adalah petunjuk penggunaan, standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi, tes, profil, dan daftar pustaka.
3. Hasil kelayakan media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label berbasis *adobe flash* diperoleh dari penilaian ahli materi dengan rerata 4,14. Penilaian ahli media dengan rerata 4,63. Uji coba skala kecil dengan rerata 4,3 uji coba skala besar dengan rerata 4,3 Berdasarkan hasil penilaian tersebut media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas X di SMK Negeri 1 Depok Sleman Yogyakarta.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran pemeliharaan busana sesuai label perlu mempersiapkan konsep dan desain lebih

matang agar proses produksi berjalan lancar dengan hasil yang maksimal.

2. Judul penelitian disesuaikan dengan produk yang dikembangkan

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Eko Putro Widoyoko. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Jaka Pramana. (2014). *Tutorial Belajar Adobe Flash*. Diakses dari http://www.jakapramana.com/2014/04/download-gratis-ebook-tutorial-belajar_17.html . Pada tanggal 24 Mei 2016, Jam 15:22 WIB.

Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Nana Sujana & Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. (2010). Bandung : Sinar Baru Algrnsindo

Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan.Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan departemen Pendidikan Nasional*

Rina Setiani. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerna Pendek Berbasis Adobe Flash Cs 5 untuk Kelas XI SMA*. Skripsi : Uny

Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan kriteria Penilaian media*. diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Pada tanggal 4 Maret 2016, Jam 11.30 WIB.