

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR

Penulis 1 : Ratih Putri Pertiwiningsih

Penulis 2 : Noor Fitrihana, M.Eng

Universitas Negeri Yogyakarta

Ratih.putripertiwi@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan produk media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX. (2) Mengetahui hasil kelayakan produk media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R & D). Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008). Kelayakan media dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Subjek penelitian ini terdiri dari uji coba skala kecil 12 siswa dan 33 siswa untuk uji coba lapangan. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan angket. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstruk. Pengujian reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach. Analisis dilakukan dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian berupa: 1) Media pembelajaran desain busana dibuat dengan menggunakan program aplikasi Macromedia Director MX. Penelitian ini dikembangkan dengan cara : a. Menganalisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara dan observasi dan mengidentifikasi kebutuhan, b. Mengembangkan produk meliputi beberapa tahap diantaranya : 1) pra produksi, 2) produksi, 3) pasca produksi, c. validasi ahli dan revisi, d. uji coba lapangan skala kecil dan revisi, e. uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. 2) Berdasarkan penilaian keseluruhan kelayakan media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX mendapat skor rata-rata 95,02%, dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, Macromedia Director MX, desain busana

THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FASHION DESIGN USE MACROMEDIA DIRECTOR MX IN VOCATIONAL HIGH SCHOOL 1 OF KARANGANYAR

ABSTRACT

This study attempts to: (1) produces product media learning design fashion use *Macromedia Director MX*, (2) known the result feasibility products media learning design fashion use *Macromedia Director MX*. Methods used is research and development (r & d) .This development research using procedure development Borg & Gall simplified by a team Puslitjaknov in 2008. Feasibility media assessed by media experts and the matter. The subject of study it consists of pilot a small scale 12 students and 33 students we will try to field. Data collection method uses the observation and chief .Validity instrument used is construct validity. Reliability testing using alpha cronbach. Analysis done with descriptive analysis. The results of research in the form of: (1) the media learning fashion design made by using an application program *Macromedia Director MX*. This research developed by means of: a. Analyze the needs of that is done with interviews and observation and identify needs, b. Develop the product includes several stage of them: 1) pre production , 2) the production , 3) in the aftermath of the production, c. Validation experts and the revision of the , d. The trial of the field a small scale and revision, e. The trial of the field a large scale and the final product, (2) on the basis the overall assessment of learning the feasibility of media fashion design use *Macromedia Director MX* got the average score 95,02 % and announced eligible for use as a medium of learning

Keyword: media learning , Macromedia Director MX , fashion design

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan dapat berupa peningkatan media yang digunakan

dalam pembelajaran. Banyak sekali media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam setiap pembelajaran praktek. Media yang

digunakan dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran siswa.

Menurut Daryanto (2013) media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan belajar penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal.

Desain busana merupakan mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk menggambar desain busana dengan benar, hal ini sangat menyulitkan karena sebagian besar siswa mengaku bahwa tidak dapat menggambar dengan baik. Padahal dalam mata pelajaran desain busana siswa dituntut untuk dapat menerapkan teknik pembuatan desain busana secara benar. Dalam mata pelajaran desain busana selalu menggunakan media yang cenderung sama. Sehingga siswa kadang merasa jenuh dengan media yang monoton. Akibatnya hasil kompetensi siswa tidak begitu bagus.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMK Negeri 1 Karanganyar, diperoleh hasil bahwa setiap tahun siswa yang mengikuti mata pelajaran Desain Busana lemah pada menggambar desain busana. Di lihat dari hasil nilai siswa yang masih dibawah rata-rata nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Pada mata pelajaran Desain Busana guru mengajar dengan media papan tulis. Guru dikelas juga mendemonstrasikan secara langsung kepada siswa.

Keterbatasan waktu untuk mendemonstrasikan proses menggambar desain busana juga menjadi kendala guru yang mengampu mata pelajaran Desain Busana. Pada saat pembelajaran guru memberikan job sheet dan mempraktikkan di depan menggunakan papan tulis. Cara tersebut kurang efektif karena tidak semua peserta didik dapat memahami proses menggambar desain busana dengan memperhatikan guru menjelaskan pada papan tulis. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak dapat mengumpulkan tugas tepat waktu, oleh karena itu media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif untuk menjelaskan secara maksimal dalam waktu yang singkat sehingga mempermudah peserta didik memahami materi. Untuk itu perlu diperhatikan dalam pemilihan media sesuai dengan perkembangan teknologi agar dalam

penyampaian materi mencapai hasil yang maksimal.

Macromedia Director MX adalah software multimedia yang mampu merangkai gambar, teks, video, audio, HTML, 3D, script sehingga menjadi file executable (*.exe) yang dapat dijalankan di semua komputer. Director mampu berkomunikasi dan mengendalikan file-file dari Photoshop, Corel Draw, Flash, 3D Studio Max, Quicktime dll. Dengan Kemampuannya mengimport banyak format file multimedia, Director efektif dan efisien untuk pembuatan CD-Interaktif profile, presentasi, edukasi, simulasi, virtual reality, game dll. Kemampuannya mirip flash, perbedaan utamanya flash menggunakan format vector & biasa dipakai di web/online sedangkan Director menggunakan format Bitmap. Dibanding Macromedia/Adobe Flash, software Director ini jauh lebih mudah penggunaannya(<https://hendihen.wordpress.com/director>).

Oleh karena itu peneliti berkeinginan mengembangkan media dengan aplikasi Macromedia Director MX untuk mata pelajaran desain busana dengan harapan dapat meningkatkan minat desain busana maka judul yang peneliti ajukan adalah pengembangan media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX di SMK Negeri 1 Karanganyar. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dan mudah dipahami oleh peserta didik karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dia butuhkan, dengan demikian peserta didik dapat menyerap dengan baik materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan kompetensi belajar peserta didik.

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

(1) Menghasilkan produk media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX. (2) Mengetahui hasil kelayakan produk media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu dapat meningkatkan wawasan siswa dalam mengembangkan dan menemukan sumber-sumber belajar yang dapat merangsang ide dalam pembelajaran dan latihan mendesain busana, memberikan peluang kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan dan kreativitasnya dalam memperoleh pengetahuan, informasi dan berlatih keterampilan dalam rangka pencapaian kompetensi yang

diharapkan, dan mengubah pola sikap pendidik dalam mengelola pembelajaran yang memposisikan dirinya bukan saja sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan memposisikan diri sebagai fasilitator, dan mediator yang fleksibel sehingga kegiatan belajar yang dirancangkan menjadi lebih inovatif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008) dengan tahapan : (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester 2 ditahun ajaran 2015/2016, sedangkan tempat penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Karanganyar, Surakarta Jawa Tengah.

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Karanganyar Bidang Keahlian Busana Butik yang berjumlah 33 siswa. Pada tahap pertama dengan skala kecil diambil 12 siswa dan untuk skala besar berjumlah 33 siswa.

Prosedur Pegembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX di SMK Negeri 1 Karanganyar menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008: 11). Prosedur yang dilakukan peniliti, sebagai berikut :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, dan mengkaji pustaka/teori.
2. Mengembangkan produk awal dengan tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

3. Validasi ahli dan revisi yaitu untuk mengetahui instrumen dan produk media yang dikembangkan sesuai dengan kriteria dan tujuan.
4. Uji coba skala kecil dan revisi yaitu uji coba dengan melibatkan 12 siswa.
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir yaitu uji coba dengan melibatkan 33 siswa untuk mengetahui hasil kelayakan media dan memproduksi media pembelajaran.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media. Angket pada penelitian Judgement Expertskala Guttman 0-1, pada uji coba skla kecil dan uji coba lapangan skala besar menggunakan skala Likert 1-4.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara dan angket. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian untuk mendapatkan data. Menurut Sugiyono (2015), wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Sedangkan observasi yaitu teknik pengumpulan data yang tidak terbatas ada orang, tetapi objek-objek alam yang lain.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan presentase. Berikut ini tabel kategori penilaian media pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Media Untuk Judgment Experts

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$

(Sukardi, 2013:149)

Keterangan :

- S = Skor responden
- Smin = Skor terendah
- P = Panjang kelas interval
- Smak = Skor tertinggi

Tabel 2. Kriteria Penilaian Media untuk Siswa

No.	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$(S_{min}+3p) \leq S \leq S_{max}$
2	Setuju	$(S_{min}+2p) \leq S \leq (S_{min}+3p-1)$
3	Kurang Setuju	$(S_{min}+p) \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$
4	Tidak Setuju	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$

(Adaptasi Tesis Widihastuti, 2007: 126)

Keterangan:

- S = Skor responden
- S_{min} = Skor terendah
- P = Panjang kelas interval
- S_{max} = Skor tertinggi

Menentukan nilai (%) kriteria kelayakan dari data validasi ahli dan pendapat siswa diatas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kelayakan Media} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\dots\dots\%$$

(Sa'dun Akbar, 2013 : 82)

Keterangan :

- TSe =Total skor empirik (nilai hasil angket pendapat siswa yang dicapai).
- TSh =Total skor maksimal (hasil angket pendapat siswa maksimal yang diharapkan dapat dicapai).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis kebutuhan produk

- a. Media yang digunakan guru kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Belum ada media berbasis *Macromedia Director MX* yang membahas tentang materi desain busana untuk siswa padahal sarana dan prasarana yang ada di SMK Negeri 1 Karanganyar sudah memadai dengan adanya komputer, laptop dan LCD, akan tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal
- c. Demonstrasi yang dilakukan oleh guru dalam kelas kurang efektif karena sebagian besar peserta didik dalam kelas besar tidak dapat melihat demonstrasi secara baik yang dilakukan oleh guru.
- d. Keterbatasan waktu untuk menjelaskan proses menggambar desain busana mengakibatkan materi tidak tersampaikan secara sempurna. Waktu terbuang untuk menggambar desain busana di papan tulis.

2. Mengembangkan produk awal

Proses pengembangan produk awal media pembelajaran menggunakan macromedia

director MX ini melalui berapa tahap diantaranya :

1) Pra produksi

Tahap pra produksi yaitu merumuskan storyboard. *Storyboard* disusun berdasarkan materi yang disesuaikan pada silabus, dan hasil wawancara. Tujuan diadakan pembelajaran adalah siswa dapat menerapkan teknik pembuatan desain sketsa busana sederhana. Adapun materi yang dikembangkan yaitu pembuatan gambar sketsa busana sederhana. Selanjut materi-materi tersebut dikembangkan dan dibuat dalam bentuk susunan materi, *storyboard*.

2) Produksi

Produksi dilakukan dengan pembuatan desain template dan desain animasi yang dilakukan secara manual dengan kertas dan keterangan tulisan yang tertuang pada *storyboard*, media dibuat menggunakan bantuan *software Macromedia Director MX* agar media dapat disajikan dengan animasi, gambar, video, efek tampilan, suara dan tombol-tombol interaktif yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran desain busana.

3) Pasca produksi

Pada tahap ini terdiri dari *editing* dan *mastering* media. Tahap *editing* ini dilakukan untuk mengedit kekurangan yang ada baik isi, gambar, video, animasi, efek, warna dan sebagainya menggunakan *macromedia director mx*. Kemudian untuk *mastering* media pembelajaran menggunakan *software DVD Burning* dari *Windows 7 Ultimate* karena *software* ini mengconvert secara otomatis file yang akan *diburning* serta memiliki tampilan menu DVD yang dapat disesuaikan dengan jenis filenya.



Gambar 1. Menu utama



Gambar 2. Menu materi

3. Validasi ahli dan revisi

a. Ahli materi

Validasi materi yang dilakukan oleh dua ahli materi yang menilai media dari aspek materi/isi dan aspek pembelajaran. Kelayakan materi ditinjau dari ahli materi diukur menggunakan angket yang terdiri dari 25 butir item pernyataan. Hasil penilaian dari validasi media pada materi desain busana di analisis menggunakan skala *Guttman* dengan butir alternatif jawaban yaitu “layak” dan ”tidak layak”. Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak 0. Maka diperoleh skor maksimum $1 \times 25 = 25$ dan skor minimum $0 \times 25 = 0$, jumlah kelas adalah 2, panjang interval adalah 12,5, sehingga kriteria kelayakan media menurut para ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media Menurut Ahli Materi

Nilai	Kategori	Skor	Hasil
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$	$12,5 \leq S \leq 25$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$	$0 \leq S \leq 11,5$

Berdasarkan kelayakan dari dua ahli materi diperoleh skor keseluruhan 25 dan 25 maka skor total adalah 50, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media dalam kategori “layak”. Presentase kelayakan dari hasil validasi ahli media dapat dilihat dari perhitungan dibawah ini :

$$\text{Validitas Ahli Media} = \frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$$

b. Ahli media

Validasi media dilakukan oleh dua ahli media yang menilai media pembelajaran desain busana dari aspek pemograman dan aspek

tampilan. Hasil penilaian dari validasi menggunakan skala *Guttman* dengan jawaban alternatif “layak” dan ”tidak layak”. Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak 0. Butir pernyataan terdiri dari 16 item, maka diperoleh skor maksimum $1 \times 16 = 16$, dan skor minimum $0 \times 16 = 0$, jumlah kelas adalah 2, dan panjang kelas interval adalah 8 sehingga kriteria kelayakan media menurut ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Media Menurut Ahli Media

Nilai	Kategori	Skor	Hasil
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$	$2 \leq S \leq 4$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$	$0 \leq S \leq 1$

Presentase kelayakan dari hasil validasi ahli media dapat dilihat dari perhitungan dibawah ini :

$$\text{Validitas Ahli Media} = \frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$$

4. Uji coba skala kecil dan revisi

Hasil pendapat siswa tentang media pembelajaran desain busana menggunakan *Macromedia Director MX* sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Setuju	$26 \leq S \leq 32$	10	83,3%
2	Setuju	$20 \leq S \leq 25$	1	8,3%
3	Kurang Setuju	$14 \leq S \leq 19$	1	8,3%
4	Tidak Setuju	$8 \leq S \leq 13$	0	0%
Total			12	100%

Presentase hasil uji coba skala kecil untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran desain busana menggunakan *Macromedia Director MX*, sebagai berikut:

$$\text{Uji coba skala kecil} = \frac{345}{384} \times 100\% = 89,84\%$$

Hasil uji coba skala kecil menyatakan 89,84%, data tersebut termasuk pada kategori presentasi antara (85,01% - 100,00%) yaitu sangat layak namun perlu direvisi kecil sebelum melanjutkan uji coba lapangan karena ada penilaian kurang setuju dari salah satu siswa.

5. Uji coba lapangan skala besar

Uji coba lapangan skala besar dilakukan oleh 33 siswa dengan jumlah

keseluruhan 8 butir skor valid, dengan skor minimum 8 serta skor maksimum 32 dengan acuan rumus dari Widihastuti pada perhitungan nilai maximum dan minimum hasil penelitian. Hasil analisis data hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 24, sebagai berikut:

Tabel 24. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
1	sangat setuju	$26 \leq S \leq 32$	29	88%
2	setuju	$20 \leq S \leq 25$	4	12%
3	kurang setuju	$14 \leq S \leq 19$	0	0%
4	tidak setuju	$8 \leq S \leq 13$	0	0%
Total			33	100%

Hasil uji coba lapangan skala besar media pembelajaran desain busana menggunakan *Macromedia Director MX* berdasarkan *pie chart* adalah 88% sangat setuju, 12% setuju, 0% kurang setuju dan 0% tidak setuju.

Presentase hasil uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran desain busana menggunakan *Macromedia Director MX*, sebagai berikut:

$$\text{Uji coba lapangan} = \frac{995}{1056} \times 100\% = 94,22\%$$

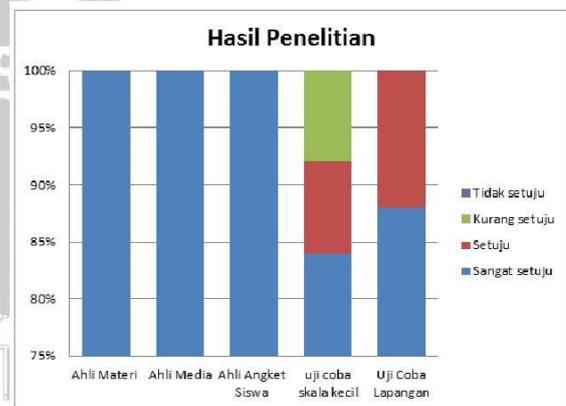
Hasil uji coba lapangan menyatakan 94,22%, data tersebut termasuk pada kategori presentasi antara (85,01% - 100,00%) yaitu Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi.

Setelah masing-masing uji validasi dari ahli media, ahli materi, ahli angket, uji coba skala kecil dan uji coba lapangan hasilnya diketahui. Kelayakan media pembelajaran desain busana menggunakan *Macromedia Director MX* mendapat skor rata-rata 95,02%, data tersebut termasuk pada kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran desain busana menggunakan *Macromedia Director MX* dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, berdasarkan penelitian yang dilakukan antara lain validasi dari 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 1 ahli angket, uji coba skala kecil, dan uji lapangan.

Kesimpulan dari pembahasan bahwa media pembelajaran desain busana menggunakan *Macromedia Director MX* sangat layak digunakan dalam proses belajar mandiri siswa. Penilaian kelayakan ahli mencapai 100% sedangkan menurut peserta didik pada uji kelayakan uji coba skala kecil menyatakan sangat layak, dengan presentase 89,84%. Tetapi

terdapat satu responden menyatakan kurang setuju pada jawaban butir nomor 1, 2, 5, 7 dan 8, setelah dilakukan uji coba skala kecil dilakukan perbaikan media yang seperti pernyataan butir nomor 1, 2, 5, 7 dan 8 yaitu kejelasan gambar, warna huruf, dan isi materi pada media, peneliti menindak lanjuti hal ini dengan mengevaluasi media sesuai saran sebelum dilaksanakan uji coba lapangan. Kelayakan pada penelitian uji coba lapangan menyatakan sangat layak, dengan presentase 94,22%.

Hasil produk media menyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari ahli dan peserta didik. Hasil keseluruhan penilaian kelayakan media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 13 dalam diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Kualitatif Media Oleh Ahli Dan Siswa Kelas XI Untuk Media Pembelajaran Desain Busana Menggunakan *Macromedia Director MX*

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran desain busana dibuat dengan menggunakan program aplikasi *Macromedia Director MX*. Pengembangan media pembelajaran desain busana menggunakan *Macromedia Director MX* dengan cara : a. Menganalisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara dan observasi, mengidentifikasi kebutuhan, dan menyusun storyboard. b. Mengembangkan produk meliputi beberapa tahap diantaranya

- : 1) pra produksi, 2) produksi, 3) pasca produksi, c. validasi ahli dan revisi, d. uji coba lapangan skala kecil dan revisi, e. uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Media yang diproduksi adalah pengembangan media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX.
2. Kelayakan serta dapat diproduksi sebagai media pembelajaran desain busana di SMK Negeri 1 Karanganyar diperoleh berdasarkan penilaian ahli media dalam kategori layak dengan presentase 100%, sedangkan ahli materi termasuk dalam kategori layak dengan presentase 100% dan validator angket siswa dalam kategori layak dengan presentase 100%. Uji coba skala kecil dengan presentase 89.84%. Uji lapangan berdasarkan analisis data dengan presentase 94.22%, dari 33 siswa. Sehingga jika ditotal secara keseluruhan kelayakan media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX mendapat skor rata-rata 95,02%, data tersebut termasuk pada kategori presentasi yaitu sangat layak. Oleh sebab itu, media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran
 3. Media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX merupakan produk skripsi yang digunakan untuk uji coba siswa kelas XI jurusan busana butik di SMK Negeri 1 Karanganyar. Pengembangan media ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Media ini baru memuat 1 materi, hal ini dikarenakan karena produksi sesuai dengan kebutuhan pada waktu uji coba. Media ini diproduksi hanya 1 karena pada waktu uji skala besar, siswa memperhatikan tayang media di depan kelas bersama-sama menggunakan LCD. Keterbatasan media ini hanya dapat diputar/ditayangkan menggunakan komputer.

Saran

1. Media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX, sebaiknya perlu dipersiapkan lebih matang mulai dari analisis kebutuhan hingga produksi. Sehingga pembuatan storyboard dapat dikerjakan secara cepat dan tepat supaya proses produksi berjalan dengan lancar sesuai waktu yang telah ditentukan.

2. Untuk mendapatkan kelayakan Media pembelajaran desain busana menggunakan Macromedia Director MX, berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi maka disarankan untuk memperhatikan penggunaan bahasa, pembuatan kalimat, warna tulisan, ukuran dan jenis font.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Hendi Hendratman ST & Robby (2011). *The Magic of Macromedia Director (Edisi Revisi-2)*. Diakses dari <https://hendihen.wordpress.com/director/>. Pada tanggal 06 Juni 2016, Jam 20.05 WIB
- Sa'dun Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Cetakkan ke-12. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Widhiastuti.(2007). *Efektivitas Pelaksanaan KBK Pada SMK Negeri Keahlian Tata Busana Di Kota Yogyakarta Ditinjau Dari Pencapaian Standar Kompetensi Siswa*. Tesis. PPs-UNY.