

PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK SULAMAN BEBAS PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA UNTUK SISWA KELAS IX SMPN 1 SEWON

THE DEVELOPMENT OF ELECTRONIC MODULE PRODUCT OF ACQUITTED EMBROIDERY IN VOCATIONAL SUBJECT FOR GRADE IX IN SMPN 1 SEWON

Oleh: Rahma Ramadhani, 12207241006, Program Studi Pendidikan Kriya, Fakultas Bahasa dan Seni UNY, anwarrahma9@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk: 1) menghasilkan modul elektronik sulaman bebas mata pelajaran prakarya kelas IX SMPN 1 Sewon, 2) mengetahui respon peserta didik dan guru mata pelajaran prakarya terhadap modul elektronik yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*, dengan prosedur pengembangan yaitu: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) pengembangan produk awal, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, dan 9) produksi massal. Uji coba di SMPN 1 Sewon melibatkan 35 peserta didik kelas IX. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Metode analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif, dengan menggunakan skala *likert* 1-4 untuk skala pengukuran. Hasil penelitian menunjukkan: 1) menghasilkan modul elektronik sulaman bebas untuk siswa kelas IX SMPN 1 Sewon dengan *software Adobe Flash CS6*, dan 2) peserta didik sangat antusias saat menggunakan media tersebut, 3) mempermudah guru dalam menyampaikan mata pelajaran prakarya sulaman bebas.

Kata kunci: Pengembangan Modul Elektronik, Sulaman Bebas

Abstract

This research aims to: 1) produce the electronical module product of acquitted embroidery in vocational subject for nine grade in SMP N 1 Sewon, 2) understand the students' and teacher's responses toward the developed electronical module. The research method of this research is Research and Development using development procedures: 1) identifying problems, 2) collecting data, 3) developing previous products, 4) validating design, 5) revising design, 6) examining products, 7) revising products 8) examining usage, and 9) massive producing. The experiment in SMP N 1 Sewon engaged 35 nine grade students. The research instrument was interview, observation, questionnaires, and documentation. Meanwhile, the data analysis technique was used by getting quantitative and qualitative analysis using likert scale 1-4. The result of this research shows that: 1) it results electronic module product of acquitted embroidery using Software Adobe Flash CS6, 2) the product finds the students enthusiastic in using it, 3) facilitate the teacher in acquitted embroidery teaching and learning process.

Keywords: *electronical module development, acquitted embroidery*

I. PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan di Indonesia dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 ialah mencerdaskan kehidupan Bangsa. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal perlu adanya peningkatan mutu di bidang pendidikan, peningkatan mutu di bidang pendidikan dapat dilakukan dengan peningkatan fasilitas pendidikan seperti media pembelajaran.

Kustandi, dkk (2011:8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran serta memperjelas pesan dari materi yang ingin disampaikan. berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer. Arsyad (2011:29), salah satu media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah modul pembelajaran. Majid (2013:176), mengatakan modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Masa modern ini pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dengan format digital atau elektronik sudah banyak dilakukan misalnya teknologi ICT, teknologi multimedia, dan teknologi komputer (Islamiyah, 2012:12). Modul cetak dan modul elektronik pada dasarnya memiliki pengertian yang sama, namun dalam hal penyajiannya yang berbeda. Modul yang dikembangkan saat ini

banyak dalam bentuk buku teks, yang terbatas pada penyampaian gambar, materi dan soal latihan yang menarik, penelitian ini mencoba membuat modul elektronik yang merupakan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan interaktif, serta mampu menampilkan materi, gambar, video, dan audio secara bersamaan. Namun di zaman serba modern ini masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran.

Media yang dapat digunakan dalam mempermudah pembelajaran prakarya materi sulaman bebas ini adalah modul dimana dalam penyusunan modul materi disampaikan secara lengkap dan dikemas dengan menarik, sedangkan untuk menampilkan berbagai tusuk hias dalam sulaman bebas agar lebih jelas diaplikasikan, modul dikembangkan kearah digital/elektronik sehingga dapat menampilkan animasi dan video yang menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan tusuk hias. Dengan modul elektronik ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga penyampaian dalam membuat tusuk hias, langkah-langkah, atau pun materi lainnya dapat disajikan dengan menggunakan *video tutorial*, gambar-gambar serta penjelasan teks. Dengan begitu peserta didik dapat mengikuti materi yang disajikan tanpa kebingungan karena petunjuk verbal yang memungkinkan salah penafsiran dan sebagainya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik dan guru mata pelajaran prakarya kelas IX di SMPN 1 Sewon, Proses pembelajaran materi sulaman bebas dirasa sulit oleh peserta didik, selain dalam proses

pembelajarannya, guru harus terus mendampingi peserta didik satu persatu, untuk pengaplikasian berbagai tusuk hias yang ada, guru juga harus menjelaskan materi secara terperinci untuk materi sulaman bebas, karena motivasi peserta didik untuk memecahkan masalah belajar secara mandiri sangat kurang

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, sangat perlu dikembangkan media pembelajaran berupa modul elektronik yang menarik, dan membantu guru dalam penyampaian materi di kelas. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6*, yang dapat membuat berbagai macam sajian visual seperti video, audio, animasi, gambar, suara dan teks.

Melihat uraian latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengembangan modul elektronik sulaman bebas untuk peserta didik kelas IX SMPN 1 Sewon, 2) Bagaimana respon peserta didik dan guru mata pelajaran prakarya terhadap modul elektronik sulaman bebas ini?

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk modul elektronik sulaman bebas untuk peserta didik kelas IX SMPN 1 Sewon, yang nantinya dapat dipergunakan sebagai alat atau sarana dalam penyampaian materi maupun bahan ajar materi sulaman bebas agar proses belajar mengajar lebih variatif. Uraian metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

A. Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif kualitatif dengan pendekatan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Develovement (R&D)*.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

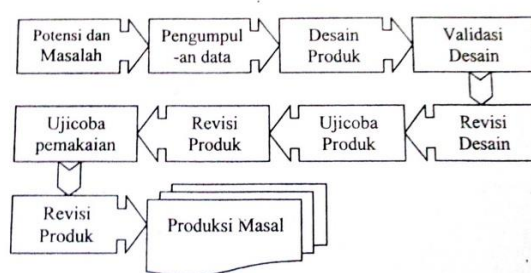
Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2016 sampai dengan Maret 2016 di SMPN 1 Sewon, Jl. Parangtritis Km 8, Bantul, Yogyakarta.

C. Target/Subjek Penelitian

Target populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMPN 1 Sewon yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah siswa 221. Uji coba dilakukan 2 tahap dengan sasaran peserta didik sebanyak 35 peserta didik yang dipilih secara acak.

D. Prosedur

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian *research and development* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Tahapan prosedur pengembangan tersebut dilakukan melalui proses sebagai berikut:



Bagan 1: Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (Sumber: Sugiyono,2012:409)

Langkah pertama pada pengembangan ini yaitu: 1) menemukan potensi dan masalah, 2) pengumpulan data untuk memproduksi media, 3)

proses pembuatan desain produk, 4) validasi desain yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, 5) melakukan revisi desain, 6) uji coba produk pada peserta didik, 7) melakukan revisi produk sesuai hasil uji coba produk, 8) melakukan uji coba pemakaian kepada peserta didik, dan 9) produksi massal.

E. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian pada penelitian ini yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi, angket, dan pedoman dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dengan menggunakan metode analisis kualitatif dari data kuantitatif yang diperoleh. Data yang dihimpun melalui angket pada penelitian pengembangan ini menggunakan skala penilaian *likert* 1-4, berupa tingkat kesetujuan responden terhadap pernyataan yang diklasifikasi sebagai berikut: 1) Sangat Kurang, 2) Kurang, 3) Baik, 4) Sangat Baik. Langkah selanjutnya mengkonversikan jumlah perolehan skor setiap angket menjadi nilai kualitatif yang diadopsi dari Widoyoko (2009:238).

Tabel 1: **Kriteria Penilaian Ideal**
(Widoyoko. 2009:238)

N o	Rentang Skor (<i>i</i>) Kuantitatif	Kriteria Kualitatif
1	$X > (\bar{X}_i + 1,8 S_{Bi})$	Sangat Baik
2	$(\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}) < X \leq (\bar{X}_i + 1,8 S_{Bi})$	Baik
3	$(\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}) < X \leq (\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi})$	Cukup
4	$(\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}) < X \leq (\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi})$	Kurang Baik
5	$X \leq (\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi})$	Sangat kurang

Keterangan:

X : Skor empiris

\bar{X}_i : Rerata Ideal

$= \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$.

S_{Bi} : Simpangan baku ideal

$= \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

Perhitungan jumlah pada setiap angket untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan, apabila perhitungan dari setiap angket masuk kriteria baik, dalam perhitungan kriteria menurut penilaian dari empat angket yang digunakan yaitu angket ahli materi, angket ahli media, angket uji coba, dan angket respon guru. Maka media tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran prakarya sulaman bebas kelas IX di SMPN 1 Sewon.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Modul Elektronik Sulaman Bebas pada mata Pelajaran Prakarya untuk Siswa kelas IX SMPN 1 Sewon

Proses pengembangan modul elektronik sulaman bebas untuk siswa kelas IX SMPN 1 Sewon sebagai berikut:

Pengembangan Modul Elektronik.... (Rahma Ramadhani) 5
(*flow chart*), membuat papan susun gambar (*story board*), mengumpulkan bahan pendukung, pembuatan modul elektronik dengan menggunakan *software adobe flash CS6*, dan beberapa *software* pendukung seperti *corel draw x5* untuk pembuatan animasi dan *background* serta *software corel videostudio* untuk pembuatan dan pengeditan video. dan terakhir pengemasan produk, menggunakan CD (*compact disc*) agar mempermudah dalam penyimpanan dan pemakaian.

1. Potensi dan Masalah

Data yang diperoleh dari analisis potensi dan masalah yaitu:

- a. Pembelajaran masih didominasi oleh guru.
- b. Media pembelajaran menggunakan media konvensional yaitu buku siswa dan contoh hasil karya dari guru.
- c. Alokasi waktu pada RPP tidak mencukupi apabila diterapkan pada pembelajaran yang sebenarnya.
- d. Belum ada media pembelajaran berbasis elektronik untuk pembelajaran sulaman bebas.
- e. Peserta didik memerlukan suplemen belajar untuk mendukung media konvensional yang telah ada.
- f. Guru prakarya memerlukan media pembelajaran untuk menyampaikan pembelajaran agar lebih bervariasi.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan merumuskan materi melalui analisis terhadap kurikulum, silabus, RPP dan materi sulaman bebas yang digunakan pada tingkat SMP. Kemudian pengumpulan video, audio, animasi, dan gambar yang akan digunakan dalam pembuatan modul elektronik sulaman bebas, serta penentuan *software* yang akan digunakan.

3. Pengembangan Desain Produk

Desain produk awal dilakukan pada 18 Februari 2016 sampai 14 Februari 2016, dengan mengikuti pengembangan desain multimedia Menurut Darmawan (2013:42-43). Pengembangan desain awal dilakukan dengan menentukan format skrip, membuat diagram alur

4. Validasi Desain

Validasi produk merupakan kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah baik dan layak untuk digunakan. Validasi produk dilakukan dengan menggunakan angket .

Menurut Sugiyono (2012:414), validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar dimintai untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Oleh sebab itu penelitian dan pengembangan ini membutuhkan ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi produk multimedia ini. Validasi produk kali ini dilakukan oleh 2 orang ahli, yaitu:

- a. Validasi Ahli Materi dilakukan pada tanggal 16 Januari 2016, dengan hasil penilaian 76 masuk kriteria baik, dengan hasil penilaian minimal 23 dan hasil penilaian 92.
- b. Validasi Ahli Media dilakukan pada tanggal 22 Februari 2016, dengan hasil penilaian 81

masuk kriteria sangat baik, dengan penilaian minimal 22 dan maksimal 88.

5. Revisi Desain

Perbaikan desain dilakukan dengan mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Saran atau masukan ahli materi dengan penambahan semangat belajar, penambahan semangat belajar peserta didik dilakukan dengan menambahkan video seorang pengusaha produk sulaman, diharapkan dengan video tersebut peserta didik dapat termotivasi untuk belajar sulaman, dan mengajarkan peserta didik untuk memiliki jiwa kewirausahaan.

Pemberian kesempatan siswa untuk berlatih sendiri yang belum terlihat. Pada point ini peneliti melakukan perbaikan dengan penyusunan materi yang berurutan dengan menekan tombol *next*, dan menambahkan animasi yang digunakan untuk memandu peserta didik dalam mengikuti kegiatan yang ada pada modul elektronik ini.

Sedangkan saran yang disampaikan oleh ahli media yaitu:

- a. perubahan warna teks yang terlalu mencolok ke warna yang sedikit gelap.
- b. perubahan ukuran tulisan dari 21pt menjadi 24pt
- c. pemberian warna yang berbeda pada tulisan yang dijadikan tombol.
- d. perubahan tampilan elemen hias, dengan mengurangi beberapa hiasan pada tampilan modul elektronik.

Kelemahan-kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki

desain, yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut (Sugiyono, 2012:414).

6. Uji Coba Produk

Melibatkan 10 orang peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2015 dengan hasil penilaian 78 masuk kriteria sangat baik, dengan rentang penilaian minimal 22 dan maksimal 88. Pada tahap uji coba produk juga dilakukan oleh guru prakarya. Penilaian dilakukan dengan pengisian angket, untuk penilaian dan respon guru terhadap modul yang dikembangkan. Penilaian yang diperoleh dari guru yaitu 89 dan masuk kriteria sangat baik, dari nilai minimal 25 dan nilai maksimal 100.

7. Revisi Produk

Melakukan revisi, berdasarkan hasil penilaian uji coba produk, dan penilaian oleh guru prakarya, revisi atau perbaikan dari peserta didik terletak pada bagian *sound button*, dan masukan oleh guru prakarya melakukan perbaikan dengan membuat contoh tusuk hias satu persatu dengan video tutorial yang dipisah satu persatu pula, kemudian untuk pembuatan produk sulaman difokuskan pada satu produk sulaman.

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba dilakukan pada 25 orang peserta didik pada tanggal 19 Maret 2016. Uji coba pemakaian dilakukan setelah media dinyatakan layak untuk diujicobakan dari hasil penilaian yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil penilaian pada uji coba pemakaian adalah 74,76 masuk kriteria sangat baik, dari rentang minimal 22 dan maksimal 88.

Pengembangan Modul Elektronik.... (Rahma Ramadhani) 7
untuk praktek. Kegiatan dalam modul elektronik tidak membingungkan siswa saat menggunakannya, menjadikan guru tidak harus lagi mendampingi peserta didik satu persatu lagi karena mereka dapat mempelajari materi sulaman bebas secara mandiri di rumah.

9. Produksi Massal

Tahap ini dilakukan pada bulan Maret 2016, tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah memenuhi kriteria kelayakan. Produksi massal dilakukan dengan melakukan *burning* media kedalam CD dan melakukan pengemasan.



Gambar 1: Produksi dan Pengemasan Modul Elektronik.

B. Respon Peserta Didik Dan Guru Prakarya Terhadap Modul Elektronik Sulaman Bebas Untuk Peserta Didik Kelas IX SMPN 1 Sewon.

Respon peserta didik terhadap modul elektronik sulaman bebas ini sangat baik, terlihat dari antusias peserta didik saat menggunakannya. Menurut mereka modul elektronik ini menjadikan pembelajaran jadi mudah dan menyenangkan, selain itu modul elektronik ini dapat digunakan dirumah sehingga mudah untuk mengulangi materi yang ada pada sulaman bebas, dari pemberian contoh menjadikan siswa lebih kreatif dalam berkarya.

Menurut Guru prakarya, modul elektronik ini sangat mudah di gunakan, selain materi yang diberikan sangat jelas, modul elektronik ini menjadikan pembelajaran sulaman bebas menjadi lebih efisien. Guru dipermudah dalam menjelaskan materi, baik teori maupun materi

IV. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa: Modul elektronik sulaman bebas dibuat dengan model pengembangan Sugiyono, dengan delapan tahap yang di lakukan, yaitu tahap observasi, pengumpulan data, pengembangan produk awal, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi, dan uji coba pemakaian. Modul ini menyajikan materi tentang sulaman bebas dan pengemasan produk sulaman, yang disajikan dalam bentuk elektronik sehingga dapat menampilkan teks, gambar, video, dan audio secara bersamaan. Penggunaan modul elektronik dapat digunakan tanpa harus terinstal aplikasi *Adobe Flash CS6* pada komputer pengguna, karena media ini telah dibuat dalam bentuk aplikasi, serta modul elektronik ini dilengkapi dengan maskot yang memandu pada setiap kegiatan yang ada pada dalam modul elektronik.

Kesimpulan hasil pengembangan modul elektronik yang dilakukan, modul elektronik dikatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran prakarya sulaman bebas untuk peserta didik kelas IX SMPN 1 Sewon, dengan hasil penilaian yang telah dilakukan, untuk penilaian ahli materi sebesar 76 dan masuk kriteria baik, dari jumlah minimal 23 dan jumlah maksimal 96,

8 *Jurnal Pendidikan Kriya Edisi April Tahun 2016*

ahli media sebesar 81 masuk kriteria sangat baik dari jumlah minimal 22 dan jumlah maksimal 88, penilaian respon guru sebesar 89 masuk kriteria sangat baik dengan jumlah minimal 25 dan jumlah maksimal 89, serta penilaian uji coba pemakaian 74,76 masuk kriteria sangat baik, dari jumlah minimal 22 dan maksimal 88. Respon yang diberikan peserta didik dan guru prakarya sulaman bebas terhadap modul elektronik ini sangat baik, menurut mereka modul elektronik ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, dan menambah antusias peserta didik, serta dengan penggunaan yang mudah, dapat membantu guru dalam penyampaian materi sulaman bebas.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh, maka saran diberikan untuk guru prakarya kelas IX SMPN 1 Sewon agar menggunakan modul elektronik ini sebagai salah satu alternatif sumber belajar, pada pembelajaran prakarya sulaman bebas untuk siswa kelas IX.

DAFTAR PUSTAKA

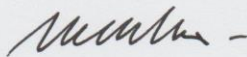
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raj Grafindopersada.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Cetakan Pertama. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Islamiyah, R. 2010. *Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 3 Malang*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim. Malang
- Kustandi, Cecep Dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, Eko, Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yogyakarta, 15 April 2016

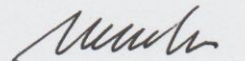
Mengetahui,

Reviewer

Pembimbing



Drs. Martono, M. Pd.
NIP. 19590418 19873 1 002



Drs. Martono, M. Pd.
NIP. 19590418 19873 1 002