

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA KEMEJA ANAK BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK SISWA TATA BUSANA

Penulis 1: Shofia Rahayu Zulfa
Penulis 2: Sugiyem, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta
Shofia0922ft2016@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) menghasilkan media pembelajaran pembuatan pola kemeja anak berbasis adobe flash, (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran membuat pola kemeja anak berbasis adobe flash untuk siswa tata busana SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Penelitian ini merupakan jenis Research & Development dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Uji validitas menggunakan validitas isi dan uji reliabilitas instrument menggunakan rumus alpha Cronbach. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah: (1) Produk media pembelajaran pembuatan pola kemeja anak berbasis adobe flash berukuran 14,8 MB dengan format file, exe. (2) Hasil validasi materi dan validasi media berdasarkan penilaian expert dinyatakan valid. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi mendapatkan presentase sebesar 86,9 %, ahli media mendapatkan presentase sebesar 91,1% termasuk dalam kategori “sangat layak” dan hasil penilaian oleh siswa mendapatkan presentase sebesar 80,6% termasuk dalam kategori “layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran pembuatan pola kemeja anak berbasis adobe flash dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, pola kemeja anak.

DEVELOPMENT OF MEDIA LEARNING MAKING CHILDREN'S SHIRT PATTERN -BASED ADOBE FLASH FOR STUDENTS

Abstract

This research aims to; (1) produce learning media to make children's shirt patterns based on adobe flash, (2) knowing the feasibility level of learning media to make children's shirt patterns based on adobe flash for fashion design students of SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. This research is a Research & Development type with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques using observation, interviews, and questionnaires. The validity test used the content validity and the instrument reliability test used the Cronbach alpha formula. The data analysis technique was using descriptive analysis. The results of this study are: (1) The product of learning media for making children's shirt patterns based on Adobe Flash is 14.8 MB in size with the file format, exe. (2) The results of material validation and media validation based on expert judgment are declared valid. Based on the assessment by the material expert, the percentage was 86.9%, the media expert got a percentage of 91.1% which was included in the "very feasible" category and the results of the assessment by the students got a percentage of 80.6% which was included in the "feasible". This shows that the learning media for making children's shirt patterns based on Adobe Flash are said to be suitable for use as learning media.

Keywords: development, learning media, children's shirt patterns.

PENDAHULUAN

Pada era industri 4.0, perkembangan teknologi digital semakin pesat dan membawa pengaruh ke segala aspek kehidupan manusia, terutama di bidang pendidikan, salah satunya

pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan mempunyai tujuan utama yaitu mencetak lulusan tenaga kerja yang siap untuk bersaing di dunia kerja dengan dibekali keahlian yang mumpuni. Lembaga pendidikan perlu berkontribusi penuh terhadap persaingan ekonomi di era 4.0, dengan

memberikan pembekalan baik itu *hardskill/softkill* maupun meningkatkan penggunaan teknologi ke dalam pembelajaran. Selain itu bahan ajar serta metode perlu mengalami perubahan dimana dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih inovatif, kreatif dan imajinatif dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di kelas X Tata Busana SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola, media yang digunakan adalah media buku dan papan tulis sedangkan metode pengajaran menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Guru menjelaskan pembelajaran di depan kelas disertai mendemonstrasikan setiap langkah pembuatan pola kemeja anak di depan kelas yang kemudian diikuti siswa. Media dan metode tersebut memang cukup baik untuk proses pembelajaran praktik akan tetapi mempunyai keterbatasan yaitu; (1) apabila siswa datang terlambat atau tidak mengikuti pembelajaran akan tertinggal pembelajaran dikarenakan proses pembuatan pola merupakan proses berlanjut, apabila salah satu langkahnya terlewat maka tidak dapat mengikuti langkah berikutnya, (2) media buku yang digunakan siswa perlu mengeluarkan biaya untuk mem-fotocopy buku, selain itu media kapur juga mempunyai efek samping seperti sisa debu kapur yang bertebangan dapat mengganggu kesehatan terutama bagi siswa yang mempunyai riwayat penyakit pernafasan. (3) kesehatan/ tenaga guru saat mengajar harus sehat karena guru aktif berdiri selain mendemonstrasikan juga aktif dalam menjelaskan.

Apabila siswa sering terlambat dan tertinggal saat mengikuti pelajaran pembuatan

pola berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi serta pencapaian pembelajaran pola tidak sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran atau membutuhkan waktu lama. Hasil pembelajaran pembuatan pola kemeja anak terdapat 50% siswa dengan nilai di bawah KKM. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana berupa komputer di sekolah belum digunakan secara maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran berbasis komputer yang dapat merangsang siswa untuk belajar secara giat dan mandiri.

Media pembelajaran berbasis komputer dikembangkan dengan bantuan *software* Adobe Flash. Menurut Deni Darmawan (2016: 193) Adobe Flash merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vector maupun bitmap, dan multimedia interaktif. Hasil file dari adobe flash bisa berupa exetensi swf. Format file swf biasanya lebih kecil ukurannya dibandingkan dengan format file exetensi.

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran pembuatan pola kemeja anak berbasis Adobe Flash serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran pembuatan pola kemeja anak untuk siswa Tata Busana SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis *Research & Development* atau penelitian dan pengembangan, dengan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Dick dan Carry (Mulyatiningsih: 2011).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2020, dengan rincian observasi dan wawancara pada 17 Januari 2020. Pengumpulan data penelitian dilaksanakan pada 17 Juni 2020. Tempat pelaksanaan penelitian ini di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang beralamat di Jl. Semawung Daleman, Kutoarjo, Semawung Daleman, Koplak, Semawung Daleman, Purworejo, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Kode Pos : 54213.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli media dan pengguna media pembelajaran. Satu dosen PTBB UNY sebagai Ahli materi dan media 1. Dua guru SMK YPE sebagai ahli materi dan media 2. Siswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo 2019/2020 yang berjumlah 32 sebagai Pengguna media pembelajaran. Pada uji coba terbatas dilakukan oleh 10 siswa sedangkan untuk uji akhir dilakukan oleh 22 siswa.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1. Analisis (*Analyze*)

Analisis berupa analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis materi. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan pada SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo, kompetensi dasar pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola. Analisis peserta didik untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kebiasaan

peserta didik saat pembelajaran di kelas serta kesulitan siswa dalam mengikuti pelajaran. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui materi pelajaran yang digunakan selama pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran pembuatan pola kemeja anak dan mengkaji sumber referensi lain untuk mengetahui materi pembuatan pola kemeja anak mana yang paling dianggap efektif.

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan meliputi; mengumpulkan referensi materi, membuat *story board*.

3. Pengembangan

Pengembangan meliputi; membuat media pembelajaran sesuai dengan *story board*.

4. Implementasi

Mengimplementasikan produk media pembelajaran di lingkungan kelas.

5. Evaluasi

Mengevaluasi media pembelajaran bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.

Data, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen yang digunakan

Data penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan memberikan angket (kuesioner). Alat pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara dan observasi, serta angket yang diberikan kepada validator ahli dan siswa kelas X Tata Busana. Angket yang digunakan menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu tidak setuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju. Angket telah divalidasi oleh *expert* dengan hasil valid serta uji reliabilitas angket diperoleh nilai koefisien

Cronbach alpha sebesar 0,88 dengan hasil interpretasi sangat tinggi dan dinyatakan reliabel.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian yang digunakan adalah deskriptif, data yang didapat dalam penelitian ini ada dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator ahli yang digunakan untuk merevisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil penilaian validator ahli dan siswa. Data dianalisis dengan cara menghitung nilai rata-rata (mean) dan simpangan baku ideal yang kemudian digunakan untuk menentukan interval kelayakan. (Eko Putro, 2009: 238).

Tabel 1. Interval Kelayakan

| No | Rentang Skor (i) | Kategori |
|----|------------------------------------|----------|
| 1 | $Mi + 1,50 Sdi < X \leq Mi + 3 Sd$ | SL |
| 2 | $Mi < X \leq Mi + 1,50 Sdi$ | L |
| 3 | $Mi - 1,50 Sdi < X \leq Mi$ | KL |
| 4 | $Mi - 3 Sdi < X \leq Mi - 1,5 Sdi$ | TL |

Berdasarkan rumus interval kelayakan media pembelajaran diatas, interval kelayakan media pembelajaran untuk penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

Tabel 2. Interval Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi dan Media

| Interval Skor | Kategori |
|------------------|----------|
| $78 < X \leq 96$ | SL |
| $60 < X \leq 78$ | L |
| $42 < X \leq 60$ | KL |
| $24 < X \leq 42$ | TL |

Dalam penelitian ini interval kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi dan media sama dikarenakan jumlah item dari pernyataan angket untuk ahli materi dan media sama yaitu 24

item dengan skor minimal sebesar 24, skor maksimal sebesar 96, rerata ideal sebesar 60 dan simpangan baku ideal sebesar 12.

Tabel 3. Interval Kelayakan Media Pembelajaran oleh Siswa

| Interval Skor | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $48,75 < X \leq 60$ | SL |
| $37,5 < X \leq 48,75$ | L |
| $26,5 < X \leq 37,5$ | KL |
| $15 < X \leq 26,5$ | TL |

Sedangkan interval kelayakan media pembelajaran oleh siswa berbeda yakni 15 item pernyataan. Skor minimal sebesar 15, skor maksimal sebesar 60, rerata ideal sebesar 37,5, dan simpangan baku ideal sebesar 7,5.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Produk Awal

a. Analisis

Analisis meliputi; (1) analisis kurikulum, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Pada materi pembuatan pola kemeja anak, kompetensi yang ingin dicapai adalah siswa dapat memahami dan menganalisis prosedur pembuatan pola kemeja anak, kemudian menerapkannya dalam lingkungan nyata dengan membuat pola kemeja anak dengan baik dan benar; (2) analisis peserta didik, peserta didik Kelas X Tata Busana SMK YPE terdiri dari 31 perempuan dan 1 laki-laki dengan fisik normal. Usia rata-rata 16-17 tahun. Pada satu kelas, kemampuan/kecepatan peserta didik dalam memahami materi pelajaran berbeda-beda ditinjau dari hasil pembelajaran pada mata pelajaran pembuatan pola kemeja anak terdapat 50% yang berada dibawah KKM. Berdasarkan pengamatan PLP, gaya belajar peserta didik mayoritas adalah mendengarkan

penjelasan dari guru kemudian mereka mencatat ulang di buku tulis masing-masing. Selain itu, masih terdapat siswa yang tidak mengikuti pelajaran dikarenakan siswa bosan dengan gaya belajar yang monoton (guru menjelaskan materi dengan media buku dan papan tulis), media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Peserta didik tertarik pada media pembelajaran yang menampilkan materi pembelajaran dengan gambar/animasi bergerak dan audio musik yang dapat membangkitkan rasa tertarik mereka pada mata pelajaran; (3) analisis materi, materi pola kemeja anak yang digunakan guru SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo adalah buku Pembuatan Busana Bayi Dan Anak dari Darminingsih dan Sunaryati Imban (1985). Selain itu, peneliti mengkaji pembuatan pola kemeja anak dari Jobsheet Mata Kuliah Busana Anak menurut Emy Budiastuti (2016). Berdasarkan kedua materi pembuatan pola tersebut, peneliti memilih materi pembuatan pola kemeja anak menurut Jobsheet Mata Kuliah Busana Anak dari Emy Budiastuti (2016) dikarenakan setiap langkah-langkah pembuatan polanya lebih terperinci, setiap tahap-tahap pembuatan pola dijelaskan secara mendetail dan tidak menimbulkan pertanyaan dimana pola lapak bahunya menyambung dengan pola badan bagian belakang.

b. Perancangan

Perancangan diawali dengan menyusun materi pembuatan pola yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran kemudian dilanjutkan membuat *storyboard* berupa desain untuk menu *Intro*, *Start*, *SK/KD*, materi, evaluasi, daftar pustaka, menu profil.



Gambar 1. Story Board

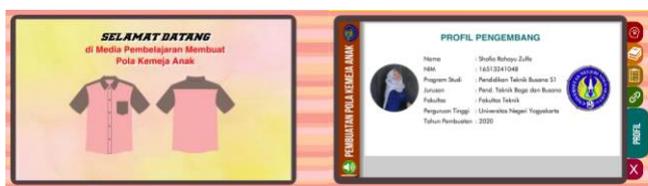
c. Pengembangan

Pengembangan produk, membuat media pembelajaran sesuai dengan *story board* diawali dengan membuka aplikasi Adobe Flash CS6. Kemudian pilih *Create New*. Setting document dengan menekan *Ctrl + J* pada *keyboard* untuk membuka jendela document setting, atur dimensinya. *Fit in window* dipilih untuk merubah tampilan stage supaya terlihat keseluruhan. mengganti nama *layer1* menjadi *background* untuk memudahkan pengeditan dengan klik kiri dua kali pada mouse tepat di teks *layer1*. Gambar *background* yang sudah disediakan dimasukkan dengan cara, klik *file/ import/ import to library*. Kemudian mencari file gambar *background*. *Jpg* yang ada dalam hardisk. Setelah file gambar di *import*, membuka jendela *library* dengan menekan *Ctrl + L*, lalu meng-klik *and drag* file gambar. Jendela *align* dibuka untuk mengatur posisi gambar. *Layer background* dikunci untuk menjaga semua file yang ada pada layer. Layer baru ditambahkan pada timeline. Layer header ditambahkan, selanjutnya mengubah warna header. Teks judul pada header diisi. Tampilan teks pada header diatur dan disesuaikan. Efek audio ditambahkan. Untuk membuat layer baru dengan nama action dengan menuliskan coding *Actionscript*.

Selanjutnya media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan media mendapatkan saran dan perbaikan dari ahli materi yaitu materi pola kemeja anak yang mudah dipahami. Ukuran disesuaikan

dengan ukuran baku yang digunakan untuk pola kemeja anak. Jawaban pada kolom evaluasi kognitif diacak sehingga dapat mengukur pemahaman siswa. Sedangkan dari ahli media yaitu memperbaiki tampilan menu sesuai dengan kebutuhan materi, dengan menambahkan menu bagian-bagian kemeja anak. Penambahan tombol navigasi pada langkah pembuatan pola yakni tombol *pause* untuk melanjutkan atau memberhentikan langkah pembuatan pola. Teks teori disusun dengan rapi dan memberikan gambar kemeja anak.

Hasil media pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Pengembangan

d. Implementasi

Implementasi dilakukan pada kelas X Tata Busana SMK YPE. Implementasi pada tahap uji terbatas dan uji akhir dilakukan secara online dikarenakan pada masa pandemi Covid 19, dengan cara memberikan media pembelajaran dan angket (*link googleform*) dengan bantuan media WhatsApp pada setiap masing- masing siswa.



Gambar 3. Pengambilan Data Secara Daring

Hasil implementasi mendapatkan umpan balik, komentar positif tentang media pembelajaran, sehingga tidak melakukan perbaikan media pembelajaran.

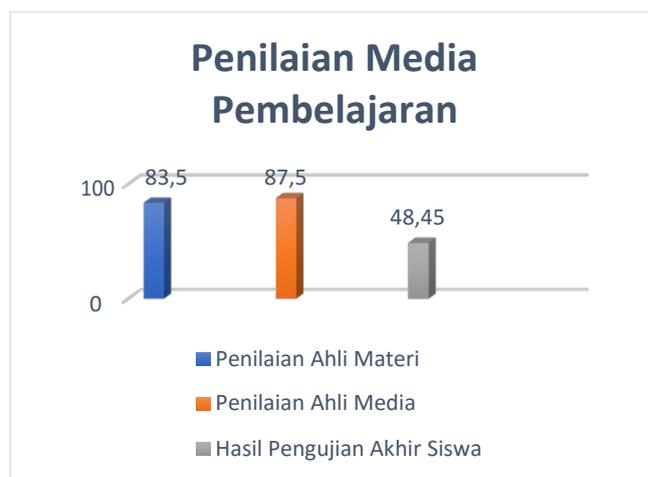
e. Evaluasi

Hasil evaluasi media pembelajaran mencapai tujuan pengembangan produk yakni dapat membantu siswa dalam belajar membuat pola sesuai dengan kebutuhan atau keinginan masing-masing siswa. Media pembelajaran dapat digunakan di berbagai kesempatan. Media pembelajaran mempunyai visualisasi tampilan yang lebih menarik serta dapat menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami.

2. Hasil Uji Coba Produk

Penilaian Media Pembelajaran

Penilaian media pembelajaran pembuatan pola kemeja anak terdapat 3 kategori penilaian yaitu penilaian berdasarkan ahli materi, ahli media, dan hasil uji akhir oleh siswa. Berikut data penilaian media pembelajaran.



Gambar 4. Histogram Penilaian Media Pembelajaran

Berdasarkan histogram penilaian media pembelajaran di atas didapatkan data sebagai berikut.

Data Penilaian Ahli Materi

Penilaian media pembelajaran berdasarkan ahli materi mendapatkan rerata skor 83,5 dari total pernyataan 24 dan presentase sebesar 86,9% masuk dalam kategori sangat layak, dengan

rincian dari aspek tujuan pembelajaran mendapatkan rerata skor 14 dari total pernyataan 4 dan presentase sebesar 87,5%, masuk dalam kategori sangat layak, rerata skor aspek kualitas isi 59 dari total pernyataan 17 dan presentase sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat layak, rerata skor aspek motivasi 10,5 dari total pernyataan 3 dan presentase sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat layak.

Data Penilaian Ahli Media

Penilaian media pembelajaran berdasarkan ahli media mendapatkan rerata skor 87,5 dari total pernyataan 24 dan presentase sebesar 91,1% masuk dalam kategori sangat layak, dengan rincian dari aspek aksesibilitas mendapatkan rerata skor 26 dari total pernyataan 7 dan presentase sebesar 92,8 % masuk dalam kategori sangat layak, rerata skor aspek penggunaan media 25,5 dari total pernyataan 7 dan presentase sebesar 91% masuk dalam kategori sangat layak, rerata skor aspek desain presentasi 28 dari total pernyataan 8 dan presentase sebesar 87,5% masuk dalam kategori sangat layak, rerata skor aspek penggunaan kembali 8 dari total pernyataan 2 dan presentase sebesar 100% masuk dalam kategori sangat layak.

Data Hasil Pengujian Akhir Siswa

Berdasarkan hasil pengujian akhir siswa mendapatkan rerata skor 48,45 dari total 15 butir pernyataan dan presentase 80,6% masuk dalam kategori layak, dengan rincian dari aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan rerata skor 15,6 dari total 5 butir pernyataan dan presentase sebesar 78% masuk dalam kategori layak, rerata skor aspek desain pembelajaran 20 dari total 6 butir pernyataan dan presentase sebesar 78% masuk dalam kategori sangat layak, rerata skor aspek

komunikasi visual 12,7 dari total 4 butir pernyataan dan presentase sebesar 78% masuk dalam kategori layak.

3. Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran pembuatan pola kemeja anak berbasis adobe flash dengan ukuran file 14,8 MB dengan format exe.

Media pembelajaran meliputi; (a) menu *start* untuk memulai atau membuka media pembelajaran; (b) menu SK/KD berisi materi pelajaran yang ditampilkan pada media pembelajaran, kompetensi dasar serta indikator pencapaian kompetensi; (c) menu materi yang terdiri dari beberapa sub menu yaitu: pengertian pola kemeja anak, alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola, tanda- tanda pola, desain dan bagian- bagian kemeja anak, ukuran kemeja anak, langkah- langkah pembuatan pola kemeja anak. Hal ini sesuai dengan teori LORI dari aspek kualitas isi yaitu materi yang disampaikan mencakup indikator pencapaian kompetensi. pada sub menu penjelasan tentang teori pola kemeja anak sebaiknya penulisannya harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami menyesuaikan dengan tingkat pendidikan siswa sependapat dengan teori Endang Mulyatiningsih (2011). selain itu, teks tidak memenuhi layar sesuai dengan teori Azhar Arsyad (2011) yaitu teks disusun tidak memenuhi layar, huruf yang digunakan huruf normal dengan ukuran yang dapat dibaca dengan jelas. Pada sub menu langkah- langkah pembuatan pola, terdapat tombol untuk memberhentikan atau melanjutkan apabila ingin memberhentikan langkah pembuatan pola pada bagian tertentu sehingga siswa yang lama

dalam memahami langkah pembuatan pola dapat memutar ulang atau memberhentikan proses pembuatan pola pada media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori LORI dari aspek penggunaan media yaitu ketersediaan tombol navigasi disetiap *preview* dan keterangan tombol navigasi tersebut; (d) menu evaluasi yang terdiri dari dua sub menu yaitu evaluasi kognitif dan psikomotor. Hal ini sesuai dengan teori LORI aspek tujuan pembelajaran yaitu evaluasi mencakup penilaian kognitif dan psikomotor; (e) menu daftar pustaka yang berisi sumber/ referensi materi pola kemeja anak yang digunakan; (f) menu profil pengembang berisi identitas peneliti.

Hasil penilaian media pembelajaran berdasarkan ahli materi tertinggi pada aspek tujuan pembelajaran dengan sub indikator materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, penilaian mencakup aspek kognitif dan psikomotor. Aspek motivasi siswa dengan sub indikator media pembelajaran membantu siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran berdasarkan ahli media tertinggi pada aspek penggunaan kembali dengan sub indikator media pembelajaran dapat digunakan diberbagai kesempatan tidak harus saat berada di kelas. Media pembelajaran berdasarkan hasil pengujian akhir siswa tertinggi pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan sub indikator media pembelajaran mudah dioperasikan sesuai keinginan siswa (sesuai kebutuhan siswa).

Media pembelajaran hanya bisa digunakan menggunakan laptop tidak bisa digunakan menggunakan *Handphone* dikarenakan format file yang dihasilkan dari *software* Adobe Flash adalah *exe*. Selain itu, media pembelajaran ini dapat memvisualisasikan serta menyajikan materi secara

interaktif dan menarik, keluaran dari perangkat filenya kecil sehingga siswa dapat menginstall dikomputer lain dan tidak memerlukan biaya untuk menduplikatnya.

4. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian meliputi;

1. Pengambilan data secara online, sehingga tidak bisa memantau siswa secara langsung pada saat menggunakan media pembelajaran.
2. Apabila listrik padam, media pembelajaran tidak dapat digunakan.
3. Pada saat pengambilan data online siswa terbebani dikarenakan sudah mempunyai tugas dari sekolah

SIMPULAN DAN

SARAN Simpulan

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE; *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).
2. Hasil kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi sebesar 86,9% dan ahli media sebesar 91,1% termasuk dalam kategori sangat layak. Pada uji terbatas sebesar 76,5% dan uji akhir sebesar 80,6% termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pembuatan pola kemeja anak dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

Saran

Saran Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran selanjutnya sebaiknya menggunakan format yang dapat dibuka dengan *Handphone*.
2. Pada saat pengambilan data secara online, sebaiknya menyiapkan perangkat alat untuk mengambil data.

Saran Kelayakan Produk

1. Pada pembelajaran pembuatan pola kemeja anak, guru dapat menggunakan media pembelajaran ini untuk menunjang hasil belajar siswa yang lebih baik.
2. Media pembelajaran ini, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga lebih semangat.

Daftar Pustaka

Astuti, T. K. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa X Busana SMK Muhammadiyah 1 Imogiri*. Skripsi.

Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Budiastuti, E. (2016). *Busana Anak*. Jobsheet.

Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning sebuah aplikasi teknologi pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Darminingsih & Imban, S. (1985). *Pembuatan Busana Bayi Dan Anak*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan dasar dan menengah

Istiana. (2012). *Pengembangan Media Menggambar Busana Menggunakan Adobe Flash CS4 Untuk Siswa X Busana SMK Negeri Klaten*. Skripsi.

Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59

Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Warno, K. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Polacelana Pria Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Kelas XI Busana Butik Di Smk Negeri 2 Godean*. Skripsi.

Widyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.