

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4 UNTUK SISWA
KELAS X BUSANA SMK NEGERI 3 KLATEN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh

ISTIANA

08513241003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4 UNTUK SISWA
KELAS X BUSANA SMK NEGERI 3 KLATEN**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

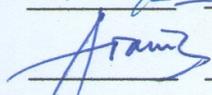
ISTIANA
NIM. 08513241003

Telah Dipertahankan Di Depan Panitia Penguji Skripsi
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Pada Tanggal 11 Oktober 2010

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
GELAR SARJANA PENDIDIKAN

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1. Ketua Penguji	: Noor Fitrihana, M. Eng .		<u>29/10</u> 10
2. Sekretaris Penguji	: Kapti Asiatun M. Pd.		<u>29/10</u> 10
3. Penguji Utama	: M. Adam Jerusalem, M.T		<u>29/10</u> 10

Yogyakarta, 11 Oktober 2012

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta




Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP 19560216 198603 1 003 H

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Istiana

NIM : 08513241003

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGGAMBAR BUSANA MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS4 UNTUK SISWA KELAS X
BUSANA SMK NEGERI 3 KLATEN

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Yogyakarta atau perguruan tinggi lain, kecuali bagian - bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah yang benar. Jika ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Oktober 2012
Yang Menyatakan,



ISTIANA
NIM. 08513241003

MOTTO

“Dan seandainya semua pohon yang ada di bumi dijadikan pena, dan lautan dijadikan tinta, ditambah lagi tujuh lautan sesudah itu, maka belum akan habislah kalimat-kalimat Allah yang akan dituliskan, sesungguhnya Allah maha Perkasa lagi Maha Bijaksana”. (QS. Lukman: 27)

Bukanlah suatu aib jika kamu gagal dalam suatu usaha, yang merupakan aib adalah jika kamu tidak bangkit dari kegagalan itu (Ali bin Abu Thalib)

Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.

Orang yang berhasil akan mengambil manfaat dari kesalahan-kesalahan yang ia lakukan, dan akan mencoba kembali untuk melakukan dalam suatu cara yang berbeda. ~ Dale Carnegie

Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.

“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar” (Al-Baqarah: 153)

Saya percaya apa yang aku lakukan sekarang dapat mengubah kehidupan ku esok, tetapi hari esok tidak dapat mengubah kehidupan ku hari ini.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah... dengan ridha-Mu ya Allah....

Amanah ini telah selesai, sebuah langkah usai sudah. Cinta telah ku gapai, namun itu bukan akhir dari perjalanan ku, melainkan awal dari sebuah perjalanan.

Ibu..... Ayah.....

Tiada cinta yang paling suci selain kasih sayang ayahanda dan ibundaku

Setulus hatimu bunda, searif arahanmu ayah

Doamu hadirkan keridhaan untukku, Petuahmu tuntunan jalanku

Pelukmu berkahi hidupku, diantara perjuangan dan tetesan doa malammu

Dan seabit doa telah merangkul diriku, Menuju hari depan yang cerah

Kini diriku telah selesai dalam studiku

Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah,

Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang termulia,

Ayahanda, Ibunda , ketiga Kakakku,

Serta kekasihku yang merelakan semua tenaga dan waktunya

Terima kasih atas cintanya, semoga karya ini dapat mengobati beban kalian

walau hanya sejenak, semua jasa-jasa kalian tak kan dapat kulupakan.

Semoga Allah beserta kita semua

Untuk tulusnya persahabatan yang telah terjalin, spesial buatnya

sahabat-sahabatku tercinta

dan semua teman-teman angkatan 2008

Terima kasih Semoga persahabatan kita menjadi persaudaraan yang abadi selamanya, Bersama kalian

warna indah dalam hidupku,

Serta terima kasih kepada Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta

dan semua pihak yang telah menyumbangkan bantuan

dan doa dari awal hingga akhir yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Kesuksesan bukanlah suatu kesenangan, bukan juga suatu kebanggaan,

Hanya suatu perjuangan dalam menggapai sebutir mutiara keberhasilan...

Semoga Allah memberikan rahmat dan karunia-Nya

Amiin...

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4 UNTUK SISWA
KELAS X BUSANA SMK NEGERI 3 KLATEN**

**Oleh
ISTIANA
08513241003**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS4* pada Mata Pelajaran Menggambar Busana sebagai media belajar untuk siswa kelas X SMK N 3 Klaten Program Keahlian Tata Busana. 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS4* Mata Pelajaran Menggambar Busana.

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (research and development/ penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model Lee and Owen, dengan empat langkah yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan produk, 4) evaluasi. Penelitian ini mengembangkan produk yang belum ada berupa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4* pada mata pelajaran Menggambar Busana siswa kelas X SMK N 3 Klaten. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu untuk penelitian, untuk uji coba yaitu 5 orang untuk uji coba kelompok kecil dan 20 orang untuk uji coba kelompok besar. Data dianalisis secara deskriptif dengan prosentase.

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa 1). Media pembelajaran yang sudah dikembangkan berupa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4* pada mata pelajaran menggambar Busana. 2) Media pembelajaran menggambar busana yang telah diuji / validasi menurut para ahli media, ahli materi dan guru Mata pelajaran Menggambar Busana. Hasil evaluasi dari ahli media adalah 4,29 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari ahli materi adalah 4,00 dengan kriteria baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil 3,92 dengan kriteria baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok besar adalah 4,44 dengan kriteria sangat baik. Sehingga berdasarkan uji coba kelompok besar terhadap siswa kelas X busana dengan penilaian rata-rata 4,44 dengan kriteria sangat baik maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Klaten.

Kata kunci: *pengembangan media, Menggambar Busana, Adobe Flash Cs4*

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat dan ridho-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul ”Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Menggunakan *Adobe Flash Cs4* Untuk Siswa Kelas X Busana Smk Negeri 3 Klaten”

Selama penulisan Skripsi ini telah banyak pihak yang memberikan bimbingan dan bantuan, maka dari itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Rachmat Wahab, M.Pd. MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M. Eng selaku Ketua Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta serta selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi.
4. Kapti Asiatun, M.Pd selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Prapti Karomah, M. Pd selaku penasehat akademik penulis.
6. Keluarga besar SMK Negeri 3 Klaten yang telah bersedia menjadi objek penelitian.

7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan menuju lebih sempurna skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat untuk dunia pendidikan. Terimakasih

Yogyakarta, 11 Oktober 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.....	5
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Diskripsi Teori	8
1. Menggambar Busana	8
2. Kompetensi Menggambar Busana	9
3. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
d. Media pembelajaran berbasis computer.....	14
e. Komponen media pembelajaran berbasis computer	16
f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	17
4. Multimedia	18
a. Pengertian Multimedia	18
b. Software Multimedia	29
c. Adobe Flash Cs4.....	29
d. Model Pengembangan.....	32
e. Desain Multimedia	32
B. Penelitian Yang Relevan	35
C. Kerangka Berfikir	37
D. Pertanyaan Penelitian	38
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis penelitian	39
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	42

D. Penentuan Subjek Dan objek Penelitian	42
E. Populasi dan Sampel	42
F. Metode Dan Teknik Pengumpulan Data	43
D. Instrumen Penelitian	45
E. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	51
1. Pengembangan media pembelajaran.....	51
a. Analisis.....	51
b. Desain.....	54
c. Pengembangan produk	54
d. Evaluasi	60
2. Kelayakan media pembelajaran.....	61
a. Evaluasi	61
1) Diskripsi Data hasil penilaian ahli media.....	61
2) Diskripsi Data hasil penilaian ahli materi.....	63
3) Data Uji Coba	64
a) Data uji coba kelompok kecil	64
b) Data uji coba kelompok besar	66
b. Analisis Data.....	67
1) Analisis data hasil penilaian ahli media.....	67
2) Analisis data hasil penilaian ahli materi	68
3) Analisis data uji coba kelompok kecil	69
4) Analisis data uji coba kelompok besar.....	69
B. Pembahasan.....	71
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Prosedur Pengembangan	31
Gambar 2. Model Pengembangan Multimedia	40
Gambar 3. Tampilan Awal Media Pembelajaran.....	55
Gambar 4. Tampilan menu materi	56
Gambar 5. Tampilan materi ketika dibuka	56
Gambar 6. Tampilan album foto.....	57
Gambar 7. Tampilan foto ketika dibuka.....	57
Gambar 8. Tampilan menu video.....	58
Gambar 9. Tampilan video ketika dibuka	58
Gambar 10. Tampilan menu profil.....	59
Gambar 11. Grafik penilaian ahli media	67
Gambar 12. Grafik penilaian uji coba kelompok kecil dan besar.....	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Standart Kompetensi menggambar Busana	9
Tabel 2. Acuan kisi-kisi untuk ahli materi	25
Tabel 3. Acuan kisi-kisi untuk ahli media.....	26
Tabel 4. Acuan kisi-kisi untuk uji coba.....	26
Tabel 5. Penelitian yang relevan.....	35
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	44
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	45
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Uji coba.....	46
Tabel 9. Rentang skor penilaian dan interpretasi skala 5.....	48
Tabel 10. Hasil penilaian ahli media.....	61
Tabel 11. Hasil penilaian dari ahli materi	62
Tabel 12. Hasil penilaian data uji coba kelompok kecil	64
Tabel 13. Hasil penilaian data uji coba lapangan	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus	78
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
Lampiran 3. Instrument penelitian	87
a. Instrument untuk ahli media	88
b. Instrument untuk ahli materi	99
c. Instrument untuk uji coba kelompok kecil.....	105
Lampiran 4. Hasil penelitian	108
a. Hasil validasi dari ahli media	109
b. Hasil validasi dari ahli materi	111
c. Hasil uji coba kelompok kecil.....	113
d. Hasil uji coba lapangan.....	115
Lampiran 5. Surat ijin penelitian	117
Lampiran 6. Storyboard media pembelajaran.....	124
Lampiran 7. Lembar Observasi	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata Pelajaran Menggambar Busana Kelas X Khususnya Sub Kompetensi Mendiskripsikan Bentuk Proporsi dan Anatomi Beberapa Tipe Tubuh Manusia membutuhkan keterampilan menggambar proporsi secara tepat dan benar. Karena Mata Pelajaran Menggambar Busana akan dilanjutkan pada Kelas XI dan XII dimana keterampilan menggambar proporsi akan diterapkan ketika akan mendesain suatu pakaian. Mata Pelajaran Menggambar Busana Kelas X merupakan mata pelajaran yang menerapkan antara teori dengan praktek. Teori dari Mata Pelajaran Menggambar Busana Kelas X harus benar-benar melekat dalam ingatan siswa. Maka guru perlu mengupayakan teori dari Mata Pelajaran Menggambar Busana Kelas X dapat diingat siswa dengan baik. Salah satu cara agar materi yang disampaikan oleh guru tidak mudah dilupakan oleh siswa dengan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 3 Klaten pada Program Keahlian Tata Busana Kelas X bahwa media yang digunakan selama ini dalam pembelajaran menggambar busana adalah jobshett dan papan tulis. Kemampuan peserta didik didalam memahami jobsheet sangat bervariasi sehingga, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak ditangkap secara maksimal oleh siswa. Pendidik sudah menggunakan media dalam pembelajaran akan tetapi dari keterbatasan media yang digunakan menyebabkan media yang digunakan dalam pembelajaran menggambar busana tidak menarik sehingga materi belum sesuai yang diharapkan. dari sisi kemenarikan media yang selama ini belum mampu menjadikan mata pelajaran menggambar busana menjadi lebih menarik. Media yang digunakan untuk mengajar di sekolah meliputi handout, job sheet, papan tulis, walaupun

terdapat fasilitas proyektor LCD di ruang kelas namun belum digunakan secara maksimal oleh pendidik. Dengan adanya proyektor LCD ini maka perlu dikembangkannya media pembelajaran, sehingga untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran menggambar busana maka akan dikembangkan media pembelajaran menggambar busana seperti menggunakan *software*, jenis *software* yang akan digunakan adalah *Adobe Flash Cs4*.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang juga penggunaan teknologi sebagai alat bantu ajar atau sering disebut dengan media pembelajaran. Pemanfaatan tersebut karena didukung oleh fasilitas komputer yang ada disekolah, bukan hanya pengajar yang dapat menggunakan komputer tersebut tetapi siswa juga mendapatkan kesempatan untuk menggunakan komputer tersebut di ruang lab komputer Pada Mata Pelajaran Komputer. Media yang digunakan dalam pembelajaran juga harus semakin berkembang karena didukung oleh fasilitas Komputer. Misalnya media pembelajaran dengan menggunakan komputer, *power point*, CD pembelajaran dan sejenisnya.

Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah Media pembelajaran Menggambar Busana menggunakan *software Adobe Flash Cs4* yang berfungsi untuk mengatasi kelemahan dalam media pembelajaran. Keunggulan media yang akan dikembangkan adalah tampilan lebih menarik karena terdapat animasi-animasi yang ada didalam serta contoh video dan gambar sehingga diasumsikan bahwa kurang menarik media yang selama ini dipakai dapat di tingkatkan dengan adanya media tersebut.

Melalui media belajar yang menggunakan *Adobe Flash Cs4* , diharapkan ketertarikan siswa untuk mempelajari akan lebih meningkat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menggambar busana. Pemanfaatan media belajar bertujuan untuk mengembangkan proses belajar-mengajar yang menarik, melalui pemanfaatan media

pembelajaran dalam proses belajar-mengajar akan lebih aktif karena terdapat animasi dan suara serta gambar yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.
2. Siswa tidak fokus dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menggambar busana
3. Fasilitas media pembelajaran belum digunakan secara maksimal oleh pendidik seperti LCD Proyektor.
4. Pendidik belum menggunakan Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan animasi.
5. Pendidik menggunakan metode demonstrasi dan pemberian tugas dalam penyampaian materi tanpa diberi bimbingan secara intensif.
6. Belum adanya media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash Cs4* untuk Media Pembelajaran Menggambar Busana.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembahasan masalah dimaksudkan untuk menfokuskan permasalahan yang akan dibahas, selain itu dengan mengingat akan keterbatasan ketersediaan waktu, biaya maupun kemampuan yang dimiliki oleh peneliti.

Penelitian ini akan di batasi pada hal-hal berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran Menggambar Busana Mata Pelajaran Menggambar Busana Sub Kompetensi Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia menggunakan *Adobe Flash Cs4*.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar ini dilakukan sampai tahap evaluasi kelayakan Media Pembelajaran dari model pengembangan Lee & Owen dan belum sampai pada tahap implementasi..

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4* untuk siswa SMK Tata Busana Kelas X khususnya pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Sub Kompetensi Mendeskripsikan Bentuk Proporsi dan Anatomi Beberapa Tipe Tubuh Manusia ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada Mata Pelajaran Menggambar Busana menggunakan *Adobe Flash Cs4*.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan media pembelajaran menggambar busana menggunakan *Adobe Flash Cs4* Mata Pelajaran Menggambar Busana Sub Kompetensi Mendeskripsikan Bentuk Proporsi dan Anatomi Beberapa Tipe Tubuh Manusia sebagai media belajar untuk siswa kelas X Busana SMK N 3 Klaten.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggambar busana menggunakan *Adobe Flash Cs4* Mata Pelajaran Menggambar Busana Sub Kompetensi Mendeskripsikan Bentuk Proporsi Dan Anatomi Beberapa Tipe Tubuh Manusia.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran menggambar busana menggunakan *Adobe Flash Cs4* yang meliputi:

1. Adapun komposisi dari media pembelajaran ini adalah:
 - a. Media ini berisi tentang materi anatomi tubuh, gerakan tubuh pada desain, dan menggambar bagian-bagian tubuh serta galeri foto dan video.
 - b. Kapasitas penyimpanan kurang dari 700 Mega Byte (MB) yang dapat dengan mudah disimpan dalam CD ataupun *Flashdisk*.
 - c. Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan
 - d. Tulisan dalam materi pembelajaran dapat dibaca dengan jelas
 - e. Animasi yang ada dalam media pembelajaran sangat menarik
 - f. Pengoperasian media pembelajaran sangat mudah untuk digunakan/dijalankan..
2. Adapun isi dari program ini memuat komposisi halaman sebagai berikut:
 - a. Tombol Petunjuk penggunaan.
 - b. Tombol musik player yang berfungsi untuk memainkan musik.
 - c. Halaman materi utama
 - d. Halaman gambar
 - e. Halaman video
 - f. Halaman profil, terdiri dari profil penyusun skripsi, serta pihak yang terlibat didalamnya.
3. *Software* media pembelajaran ini akan bekerja dengan baik apabila didukung dengan sistem operasional yang memiliki spesifikasi *hardware* computer, Konfigurasi yang disarankan adalah sebagai berikut :
 - a. *Processor Intel Pentium 4 2.66 Mhz*
 - b. RAM minimal 256 MB
 - c. *Hardisk free 1 GB*

- d. Monitor dengan kemampuan *SVGA*;
- e. Resolusi monitor *1280 x 720 pixel high color* atau lebih;
- f. *Speaker active*;
- g. *Mouse and keyboard*;
- h. Sistem Operasi minimal *Microsoft Windows XP/7*

G. Manfaat Penelitian

1. Sebagai pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4*, selain itu hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut guna dalam pengembangan dan peningkatan proses belajar mengajar khususnya Mata Pelajaran *Menggambar Busana*.
2. Bagi calon guru atau guru Program Keahlian Tata Busana, dapat memberikan informasi bagi pendidik khususnya pada Mata Pelajaran *Menggambar Busana* di SMK Negeri 3 Klaten mengenai pengetahuan tentang media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4*.
3. Bagi siswa, dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat memahami materi yang telah disampaikan, khususnya pada Mata Pelajaran *Menggambar Busana*.
4. Bagi SMK 3 Klaten, yaitu dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan lebih lanjut yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam meningkatkan kreativitas dan mutu hasil desain siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Menggambar Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003), rancangan/ desain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan sebagai busana. Desain busana harus mengilustrasikan dengan jelas apa yang ada dalam pikiran seorang perancang hingga dapat dibaca oleh orang lain dalam bentuk gambar.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibentuk berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Desain ada dua macam, meliputi: 1) desain struktur yaitu desain yang wajib ada pada setiap rancangan berupa siluet S,A,H,I,Y dan siluet bustle; 2) desain hiasan yaitu desain untuk memperindah desain struktur berupa bentuk kerah, saku, pita hias, kancing, dll.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah merancang busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain dalam bentuk gambar agar dapat dibaca oleh orang lain sebelum direalisasikan dalam wujud suatu busana.

2. Kompetensi Menggambar Busana

Menggambar busana merupakan salah satu Kompetensi pada Mata Pelajaran Produktif pada Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Tata Busana. Silabus untuk program study busana butik dapat dilihat pada lampiran 1, serta RPP dapat

dilihat di lampiran 2. Kompetensi dasar yang terdapat pada silabus yaitu Memahami bagian-bagian busana dan mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia. Kompetensi Menggambar Busana pada silabus busana butik dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Standart Kompetensi menggambar Busana

STANDART KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN
Menggambar Busana	1. Memahami bagian-bagian busana 2. Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia 3. Menerapkan teknik pembuatan desain busana 4. Penyelesaian pembuatan gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian bagian-bagian busana • Bagian-bagian busana • Pengertian bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia • Proporsi tubuh manusia • Macam-macam bentuk leher • Macam-macam lengan, krah, rok, blus. • Pewarnaan dengan teknik penyelesaian kering

Pada standart kompetensi menggambar busana terdapat materi pembelajaran yang mempelajari tentang Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia yang membutuhkan kemampuan yang bagus karena kemampuan menggambar proporsi tersebut akan diterapkan pada mata pelajaran tata busana yang lainnya terutama untuk mendesain proporsi beserta busananya. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan pengetahuan dan ingatan yang baik supaya materi tersebut dapat diingat dan bermanfaat untuk materi selanjutnya.

Dalam pembuatan media pembelajaran menggambar busana akan berisi materi tentang pengertian anatomi tubuh beserta macam-macamnya, perbandingan tubuh 8 ½

x tinggi kepala, gerakan tubuh pada desain serta menggambar bagian-bagian tubuh. Galeri foto juga terdapat didalamnya selain itu juga video yang dapat menunjang kreativitas siswa dalam mengembangkan pengetahuannya sehingga wawasannya sangat luas dan mendapatkan ide yang baru. Terdapat beberapa animasi yang ada didalam media pembelajaran menggambar busana seperti pada album foto yang Nampak jelas pergerakan *animasi* yang diciptakan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam dunia pendidikan disebut dengan media pembelajaran. Azhar Arsyad (2011:3), mengatakan bahwa kata media berasal dari kata *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar, yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (Azhar, 2011:3) mengatakan bahwa media pendidikan apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dalam arti luas media pembelajaran adalah media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah (Oemar Hamalik, 2005:202)

Yusufhadi Miarso dkk (1984: 49) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Harsja W. Bahtiar (2003:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu

yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat atau bahan pembelajaran yang fungsinya sebagai perantara dalam berkomunikasi dengan siswa dan tujuannya untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran tercapai. Untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dilakukan dengan menggunakan beberapa animasi yang terdapat pada media pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2003: 2-3) mengemukakan bahwa media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya. Selain itu, pemakaian seperti buku, gambar, peta, bagan, film, model, dan alat-alat demonstrasi maka siswa akan belajar lebih efektif sebab hal-hal yang telah dilihat akan memberikan kesan penglihatan yang lebih jelas, mudah mengingatnya dan mudah pula dipahami (Oemar Hamalik, 2005). Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses belajar mengajar penting diperhatikan dan kedudukan sebagai alat bantu metode pembelajaran dapat memaksimalkan penyampaian materi.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1992:2) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;

- 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selain itu *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1994:15)

merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- 2) memperbesar perhatian siswa
- 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih amntap
- 4) memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
- 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
- 6) membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari beberapa pernyataan di atas tampak bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan informasi dan membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, media bisa menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar, siswa menjadi belajar dengan mandiri, dan memberikan variasi dalam pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS4* diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa pada khususnya dan pengajar pada umumnya, karena media tersebut didesain secara menarik supaya dapat memotivasi belajar siswa.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring perkembangan jaman dan teknologi, jenis-jenis media pendidikan semakin bervariasi dan inovatif. Azhar Arysad (2003: 29) mengelompokkan media pendidikan berdasarkan perkembangan teknologi ada empat kelompok yaitu teknologi cetak, audio visual, komputer, dan teknologi gabungan cetak dan komputer.

Menurut Seels dan Glasgow (Azhar, 2007: 33-35), media dapat dikelompokkan menjadi media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional terdiri atas *slides*, gambar, poster, foto, audio, film, televisi, video, simulasi, realia. Media teknologi mutakhir terdiri atas media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh, dan media berbasis mikroprosesor seperti *Komputer Assisted Instruction* (CAI), permainan *komputer interaktif*, *hypermedia*, *Compact disk*.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuknya maupun berdasarkan perkembangan teknologi. Pada intinya semua media pembelajaran tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber kepada penerima. Media gabungan audio visual seperti film atau video serta multimedia yang menggabungkan beberapa media sebagai salah satu media pendidikan. Media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS4* termasuk dalam media pembelajaran yang terdapat video, suara dan gambar atau biasanya disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia.

d. Media pembelajaran Berbasis Komputer

Media berbasis komputer mampu menggabungkan berbagai macam media di bawah control komputer. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran disebut dengan CAI (*Computer Assisted Intruction*). Dari cara penyajiannya, tujuan aplikasi ini adalah untuk tutorial (penyampaian materi secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (untuk mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari) (Azhar Arsyad, 2007: 158). Ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer adalah:

- 1) Dapat digunakan secara acak, sekuensial atau secara linier,

- 2) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya,
- 3) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, symbol, dan grafik,
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme digunakan untuk mengembangkan media ini, pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang sangat tinggi.
- 5) Bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber (Azhar Arsyad, 2007: 32-33).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer didasarkan pada kelebihan komputer yaitu:

- 1) Memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan dalam memahami informasi dan pengetahuan,
- 2) Siswa dapat melakukan control terhadap aktifitas belajarnya, siswa dapat memilih urutan kegiatan belajarnya,
- 3) Dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan, dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien,
- 4) Dapat memberikan umpan balik,
- 5) Dapat memberikan skor hasil belajar secara otomatis,
- 6) Mampu mengintegrasikan berbagai komponen warna, musik, animasi grafik (Hujair Sanaky, 2009: 177-178).

Berdasarkan pendapat di atas maka ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer yaitu siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar, dapat digunakan kapanpun, dimanapun, dan bisa mengulang materi yang belum dikuasainya berkali-kali. Selain itu, tampilan media berbasis komputer dapat menarik minat siswa untuk terus belajar karena terdapat komponen warna, music, animasi grafik.

e. Komponen Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah dilakukan dan siswa mudah memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran berbasis komputer mampu menggabungkan berbagai komponen seperti teks, animasi dan grafik, audio dan video. Hal terpenting dalam media pembelajaran yang berbasis komputer adalah

interface atau perwajahan media itu sendiri (Alessi & Trollip, 2001: 423-424). Hal-hal yang perlu dipertimbangkan adalah:

1) Teks

Penggunaan teks dalam media pembelajaran harus mempertimbangkan huruf, jenis huruf, besar kecil huruf, warna, spasi, judul teks, *uotline*, *heading*, *sequencing*, *list*, penomoran, panjang paragraph, panjang kalimat, dan panjang kata.

2) Animasi/grafik

Hal pertama yang harus diperhatikan adalah apakah animasi dan grafik ini mendukung tujuan program. Jika harus ada animasi, maka animasi jangan terlalu lambat dan jangan terlalu cepat (Alessi & Trollip, 2001: 424).

3) Audio/musik

Menurut Adi W. Gunawan (2007: 178), proses belajar memerlukan kondisi fisik, mental, dan emosional yang mendukung *information-intake* (memasukkan informasi kedalam otak). Kondisi optimal untuk memasukkan informasi ke dalam otak adalah saat seseorang berada dalam kondisi *alfa*. Kondisi *alfa* dapat diperoleh dengan teknik relaksasi, meditasi, pernapasan, visualisasi, dan mendengarkan musik

4) Gambar

Gambar / foto adalah media yang paling umum dipakai. Kelebihan dari penggunaan media gambar yaitu: sifatnya konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dan dapat memperjelas suatu masalah.

5) Video

Video merupakan hasil pemrosesan kamera yang dapat menyajikan gambar bergerak dengan kualitas tinggi. Video adalah alat yang bagus untuk belajar dan pembelajaran karena dapat menunjukkan tingkah laku manusia, terutama untuk belajar bahasa. Video dialog dengan bahasa asing akan sangat membantu siswa memahami situasi dan penggunaan suatu bahasa (Alessi & Trollip, 2001: 538)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran perlu mempertimbangkan unsur teks, animasi, music, gambar dan video supaya materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik.

f. Kriteria pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman (2009:85), kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut. Profesor Ely dalam Arif S. Sadiman (2009:85), pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem

instruksional secara keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2002:5) menjelaskan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis pada umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa jenis-jenis media pendidikan semakin berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun dalam pemilihan dan penggunaan media harus memperhatikan karakter media tersebut serta prinsip dan kriteria penggunaannya. Selain itu, pemilihan media juga harus mempertimbangkan dan memperhatikan komponen pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, bahan ajar, serta karakteristik siswa sehingga penggunaan media tersebut dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.

4. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optik atau sistem stereo yang dimaksudkan untuk menghasilkan sajian audio visual penuh, McLeod dalam bukunya Amir F. Sofyan (2008:1)

Beberapa pakar dalam bukunya bukunya Amir F. Sofyan (2008:2) mengartikan multimedia sebagai berikut :

1. Multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen yaitu suara, gambar, dan teks (MC Cormick, 1996).
2. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data. Media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, eks, grafik, dan gambar (turban,dkk.,2002)
3. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin dan Linda, 2001)
4. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter,2001)

Dari beberapa pengertian di atas, yang dimaksud dengan *multimedia* adalah pemanfaatan computer yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasi teks, grafik, animasi, audio, video,dan gambar yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor, atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah

dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi tersebut.

Multimedia sendiri terdiri dua kategori, yaitu *movie linear* dan *non linear* (interaktif). *Movie non linear* dapat berinteraksi dengan aplikasi web yang lain melalui penekanan sebuah tombol navigasi, pengisian form. Desainer web membuat *movie non linear* dengan membuat tombol navigasi, animasi logo, animasi bentuk, dengan sinkronisasi suara. Untuk *movie linear* pada prinsipnya sama dengan *movie non linear*, akan tetapi dalam movie ini tidak ada penggabungan seperti pada *movie non linear* hanya animasi-animasi biasa.

Menurut James A. Senn dalam bukunya Amir F. Sofyan (2008) multimedia terbagi dalam beberapa elemen seperti:

1. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Dalam media pembelajaran harus menggunakan font yang tidak terlalu kecil ataupun besar sehingga teks dapat dibaca dengan jelas dan benar.

2. *Image*

Gambar (*Image*) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Dalam media pembelajaran terdapat gambar yang sangat jelas beserta keterangan gambar yang menjelaskan tentang gambar tersebut sehingga tidak membingungkan ketika melihat gambar tersebut.

3. Audio

Suara (Audio) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan diantara ketiganya. Audio dalam media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa mp3 player yang dapat di putar sesuai dengan keinginan dan efek suara yang terdapat pada tombol atau gambar ketika di klik.

4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik. Video yang terdapat pada media pembelajaran tersebut sangat banyak yaitu sekitar 18 video yang menayangkan tentang materi menggambar busana, dengan tampilan yang luas sehingga memudahkan dalam melihat dan memahami video tersebut.

5. *Animation*

Animation (animasi) merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer.

6. *Virtual Reality*

Dalam perkembangannya, komponen multimedia Bertambah satu lagi, yaitu virtual reality. Virtual reality memungkinkan terjadinya hubungan timbal-balik antar-user dengan aplikasi multimedia secara nyata.

Sehingga multimedia terbagi dalam beberapa elemen seperti audio, video, teks, gambar, *animasi*, yang pada pembuatan media pembelajaran terdapat elemen tersebut. Teks untuk bagian materi, gambar untuk galeri foto, video untuk berbagai contoh macam-macam teknik mendesain proporsi hingga desain pakaian, sedangkan untuk animasi terdapat pada media tersebut.

Walker & Hess dalam Azhar Arsyad (2004: 175-176) mengemukakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis computer dalam pembelajaran harus melihat criteria sebagai berikut:

- 1) Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas pembelajaran yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajar lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi guru dan pengajaran.
- 3) Kualitas teknis yang meliputi : keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya, dan kualitas teknis yang lebih spesifik.

Berdasarkan kajian di atas maka dalam pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran serta kualitas teknis yang meliputi keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan.

Sehingga dalam pengembangan media pembelajaran harus menggunakan instrumen yang tepat untuk mengukur apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan atau belum. Kisi- kisi yang baik dalam pengembangan media pembelajaran yaitu meliputi:

1. Aspek tampilan

Dari aspek tampilan media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu:

- a. Teks, dalam penulisan pada media pembelajaran harus memperhatikan jenis dan ukuran teks supaya mudah dibaca,
- b. Animasi, animasi dibuat untuk memperindah isi program sehingga dibuat semenarik mungkin,
- c. Gambar, tampilan dan warna gambar jelas dan mudah dipahami

d. Video, ukuran tayangan video harus terlihat jelas oleh pengguna sehingga memudahkan dalam pembelajaran.

e. Kualitas tayangan media pembelajaran.

2. Aspek pemrograman

Dari aspek pemrograman media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu :

a. Kemudahan menggunakan, yaitu media pembelajaran dibuat dan di desain untuk memudahkan dalam penggunaannya.

b. Multimedia, merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video sehingga dalam pembuatan media pembelajaran harus dinamis dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang baik.

3. Aspek isi pembelajaran

Dari aspek pemrograman media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu : ketepatan dengan tujuan pembelajaran , artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.

4. Aspek pembelajaran

Dari aspek pemrograman media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu :

a. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa

b. Memberikan kesempatan belajar siswa

- c. Kualitas untuk memotivasi siswa
- d. Dapat memberikan dampak bagi guru dan pengajaran

Dari beberapa aspek di atas akan digunakan untuk instrumen penelitian yaitu aspek tampilan dan pemrograman digunakan untuk ahli media, aspek isi pembelajaran dan aspek pembelajaran digunakan untuk ahli materi, serta penggabungan dari ke empat aspek tersebut akan digunakan untuk uji coba kepada siswa

Dalam penelitian ini digunakan instrumen yang sudah teruji kualitasnya yaitu kisi-kisi instrumen dari Ikadek Suartama (2011) yang berjudul pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran. Kisi-kisi tersebut sudah valid karena sudah dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi, selain itu sudah digunakan untuk uji coba. Kisi- kisi tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi untuk ahli materi

Aspek	Komponen	Indikator Kualitas
Pembelajaran	Indikator	Kejelasan indikator keberhasilan
		Konsistensi antara kompetensi dasar indikator materi dan evaluasi
	Motivasi	Pemberian motifasi
	Penyajian materi	Sistematika penyajian materi
		Kejelasan uraian materi
		Kejelasan petunjuk belajar
		Variasi cara menyajikan materi
	Contoh	Pemberian contoh
	Latihan	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep
		Pemberian kesempatan untuk berlatih sendiri
		Pemberian feedback untuk jawaban benar/salah
	Tes	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes
		Kualitas tes dan penilaiannya
Keseimbangan materi dengan soal tes		
Isi materi	Materi	Kebenaran konsep
		Kualitas materi

		Urgensi setiap materi
		Sistematika materi
		Kesesuaian materi dengan mahasiswa
		Kecukupan materi untuk menjawab tujuan
		Keluasan dan kedalaman materi
	Contoh	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas
		Kecukupan contoh-contoh yang diberikan
	Visualisasi	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi
		Kesesuaian video untuk memperjelas isi
		Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi
	Bahasa	Kejelasan penggunaan bahasa
	Rumusan soal	Kejelasan rumusan soal
		Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi

Dari kisi-kisi instrumen dari ahli materi di atas maka dalam penelitian ini akan menggunakan kisi-kisi tersebut untuk digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian untuk ahli materi yang akan dilakukan terhadap satu ahli materi. Aspek yang dibutuhkan dalam menvalidasi produk yang dikembangkan adalah dari aspek pembelajaran dan aspek isi pembelajaran.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen ahli media

Aspek	Komponen	Indikator Kualitas
Tampilan	Teks	Pemilihan jenis dan ukuran huruf
		Pengaturan jarak, baris, alinea, dan karakter
		Keterbacaan teks
	Gambar	Tampilan gambar
		Penempatan gambar
	Video	Tampilan video
		Kejelasan narasi
	Audio	Background musik
	Screen design	Desain slide
		Tata letak
Button	Pilihan button	
	Konsistensi pemilihan button	
Warna	Keserasian warna background dengan teks	
Penyajian	Konsistensi penyajian	
Teknis	Interaksi	Tingkat interaktifitas mahasiswa dengan media
	Navigasi	Kemudahan navigasi

Akseibilitas	Kemudahan memilih menu sajian
	Kebebasan memilih menu sajian
	Kemudahan dalam penggunaan
Animasi	Pemilihan animasi
Respon	Kualitas penanggapi respon mahasiswa
Pembabakan	Kesesuaian pembabakan
Dokumentasi	Kejelasan petunjuk penggunaan
Efisiensi	Efisiensi teks
	Efisiensi video
	Efisiensi gambar

Dari kisi-kisi instrumen dari ahli media di atas maka dalam penelitian ini akan menggunakan kisi-kisi tersebut untuk digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian untuk ahli media yang akan dilakukan terhadap tiga ahli media, yaitu dua orang dosen mata kuliah media pembelajaran dan satu ahli media dari guru mata pelajaran menggambar busana.

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen uji coba

Aspek	Komponen	Indikator
Pembelajaran	Indikator	Kejelasan indikator keberhasilan
	Penyajian materi	Kemudahan memahami materi
		Keruntutan penyajian materi
		Kejelasan petunjuk belajar
		Sistematika penyajian materi
	Motivasi	Pemberian motivasi
	Contoh	Pemberian contoh
	Latihan	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep
		Pemberian kesempatan untuk berlatih sendiri
	Respon	Pemberian balasan untuk jawaban benar/salah
Tes	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes	
	kualitas tes dan penilaiannya	
	Keseimbangan materi dengan soal tes	
Isi/materi	Teks	Pemilihan jenis dan ukuran huruf
		Pengaturan jarak, baris, alinea, dan karakter
		Keterbacaan teks
	Gambar	Tampilan gambar
	Animasi	Pengaturan animasi
	Video	Tampilan video
		Kejelasan narasi
Audio	Pemilihan musik latar	

	Screen design	Kerapian tampilan slide
	Warna	Keserasian warna background dengan teks
		Kejelasan warna teks
	Penyajian	Konsistensi penyajian
Teknis	Interaksi	Tingkat interaktifitas mahasiswa dengan media
		Kemudahan memilih menu sajian
	Akseibilitas	Kebebasan memilih menu sajian
		Kemudahan dalam penggunaan
	Navigasi	Kemudahan navigasi
	Tombol	Ketepatan penggunaan tombol
		Konsistensi penggunaan tombol
	Dokumentasi	Kejelasan petunjuk penggunaan
	Efisiensi	Efisiensi teks
		Efisiensi gambar

Dari kisi-kisi instrumen dari uji coba di atas maka dalam penelitian ini akan menggunakan kisi-kisi tersebut untuk digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Berdasarkan kisi-kisi instrumen yang sudah teruji kualitasnya di atas akan digunakan sebagai kisi-kisi instrumen yang akan disusun menjadi instrumen dalam penelitian ini.

b. Software Multimedia

Menurut Senn dalam bukunya Amir F. Sofyan (2008:6) Software multimedia dapat digolongkan menjadi empat kelompok, yaitu : *software capturing*, *software editing*, *software auditing*, *software viewer*.

1. *Software Capturing* adalah *software multimedia* yang hanya digunakan untuk mengubah informasi multimedia, seperti suara, gambar, video, dari format analog menjadi format digital. Contoh: *adobe soundbooth*, *adobe premiere pro*, *adobe captivate*
2. *Software editing* adalah *software* yang digunakan untuk menciptakan , mengubah, menambah, mengurangi, atau menggabungkan komponen multimedia sehingga menjadi sebuah sajian yang utuh dan menarik. Contoh: *Adobe photoshop*, *adobe soundbooth*, *adobe premiere pro*, *adobe after effects*.

3. *Software authoring* adalah *software* yang digunakan untuk membuat sajian multimedia interaktif. Contoh: *Microsoft power point, Adobe dreamweaver, adobe director, dan adobe flash.*
4. *Software viewer* adalah *software* yang digunakan untuk melihat, menjalankan, atau memainkan hasil karya multimedia. Contoh: *Quicktime player, windows multimedia player* atau *winamp* untuk memainkan video atau musik.

Dari berbagai *software multimedia* tersebut terdapat *software* yang membantu dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran Menggambar Busana seperti *software editing* karena untuk mengedit gambar menggunakan *adobe photoshop* untuk pengeditan *video* menggunakan *anyvideoconverter* untuk mengubah *video* yang ukuran *file* terlalu besar menjadi lebih sedang, sedangkan untuk *authoring system* yaitu menggunakan *adobe flash cs 4.*

c. *Adobe flash cs4*

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems.* *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe Flash Player.* *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website,* CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo,

movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script, filter, custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*.

Dari pengertian tersebut sehingga dalam pengembangan media Pembelajaran Menggambar busana akan menggunakan *software* yang bernama *adobe flash cs4*. Dengan *adobe flash cs4* akan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan terdapat animasi yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Berdasarkan kajian peneliti maka Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4* terdapat beberapa kelebihan dan kelebihan yang dimilikinya. Kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan *Adobe Flash Cs4*

- a. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish). Sehingga tidak menyulitkan ketika menyimpan *file*.
- b. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dari file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.
- c. Flash mampu membuat file (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstall terlebih dahulu program flash.
- d. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut. Sehingga presentasi akan berjalan walaupun menggunakan computer manapun.
- e. Pengoperasian *adobe flash* yang sangat mudah sehingga tidak menyulitkan ketika proses belajar mengajar.

2. Kekurangan *Adobe Flash Cs4*

- a. Terdapat bahasa pemrograman yaitu *actionsript*, dimana tidak semua orang dapat membuat media tersebut.
- b. Pembuatan media yang membutuhkan waktu relatif lama.

d. Model Pengembangan

Menurut Borg & Gall dalam bukunya Sugiyono (2009 : 4), model penelitian dalam bidang pendidikan penelitian dan pengembangan *research and developmen* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiono (2009:4), penelitian R&D merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan.

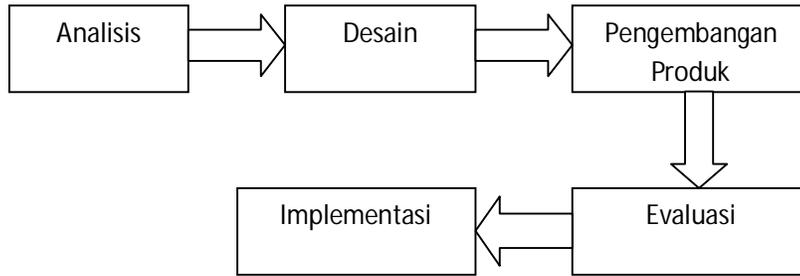
Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara afektif dan efisien.

e. Desain Multimedia

Dalam suatu penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik perlu dilakukan dengan menempuh prosedur yang benar dalam proses pengembangannya. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada prosedur pengembangan Lee and Owen dalam bukunya *Multimedia Based*

Instructional Design dikarenakan lebih praktis dan lebih efisien untuk penelitian.

Tahapannya sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur pengembangan (Lee and Owen,2004:161)

1) *Analysis*

Analisis kebutuhan dilakukan sebelum mengembangkan media, itu bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan media tersebut. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan cara observasi lapangan atau melalui kajian pustaka.

2) *Design*

Tahap desain mencakup desain pembelajaran dan desain produk media. Tahap desain pembelajaran meliputi komponen: identitas, video, gambar, materi pokok, strategi pembelajaran, dan sumber bahan. Sedangkan desain produk media mencakup elemen: struktur diagram alir, storyboard, dan elemen gambar atau animasi.

3) *Development*

Tahap ini adalah tahapan produksi media sesuai dengan desain yang direncanakan. Pada tahap ini dilakukan assembling (perakitan) berbagai elemen media yang diperlukan menjadi satu kesatuan media utuh yang siap digunakan.

4) *Evaluation*

Evaluasi terhadap media pembelajaran dilakukan dengan cara validasi oleh ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui kualitas media yang dihasilkan. Selain dengan validasi ahli, evaluasi juga dilakukan dalam bentuk uji coba oleh pengguna. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba terhadap kelompok kecil dilakukan setelah adanya revisi berdasarkan hasil uji coba perorangan. Uji coba kelompok kecil adalah uji coba media dengan cara memilih 5 – 10 orang siswa yang dapat mewakili populasi target (Sadiman, 2009:168). Sehingga untuk uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 siswa . Berdasarkan pendapat Arikunto (2002:120) untuk menentukan jumlah sampel yaitu dengan mengambil antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih. Sehingga untuk menentukan jumlah sampel untuk uji coba kelompok besar yaitu 20% dari siswa yg berjumlah 96 adalah 20 siswa.

5) *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan dengan penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash cs4* pada mata pelajaran menggambar busana.

Sehingga dari penjelasan tersebut maka dalam penelitian ini akan menggunakan prosedur pengembangan yang mengacu pada prosedur pengembangan dari Lee and Owen yang meliputi lima tahapan yaitu : analisis, desain, pengembangan, evaluasi, implementasi. Dari kelima tahapan tersebut penulis hanya melakukan sampai tahap evaluasi dikarenakan dalam penelitian ini hanya untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggambar busana.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada deskripsi teoristis saja, tetapi juga perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan

perbandingan dan masukan walaupun penelitian tersebut tidak berasal dari bidang keahlian yang sama.

1. Penelitian dari Sigit Purnama (2007) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah, Hasil ini menunjukkan bahwa produk Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah layak untuk disosialisasikan.
2. Penelitian dari Suhirman (2009) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Sejarah Di SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *software* media pembelajaran ini mempunyai daya tarik sangat tinggi sehingga mampu meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dengan rerata presentasi peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 54,33%, sehingga digunakan dalam pembelajaran.
3. Penelitian yang akan dilakukan Istiana (2012) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana menggunakan *adobe flash cs4* untuk siswa kelas x busana SMK Negeri 3 Klaten akan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan melalui tahap analisis, desain, pengembangan dan evaluasi akan layak untuk digunakan.

Tabel 5. Peta penelitian yang relevan dan posisi penelitian ini

No	Nama	Jenis penelitian	Prosedur pengembangan	Software	Mata pelajaran	Hasil
1	Sigit Purnama (2007)	R&D	Borg & Gall	<i>Macromedia flash</i>	Bahasa Arab	Layak untuk digunakan
2	Suhirman (2009)	R&D	Borg & Gall	<i>Macromedia flash</i>	Sejarah	Layak untuk digunakan dan implementasi media pembelajaran
3	Istiana (2012)	R&D	Lee and Owen	<i>Adobe flash cs4</i>	Menggambar busana	Layak untuk digunakan

Dari beberapa penelitian yang relevan seperti di atas terbukti bahwa media pembelajaran berbasis computer sangat efektif untuk media pembelajaran. Penelitian dari Sigit Purnomo yaitu menggunakan *software macromedia flash* dan penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian. Penelitian dari Suhirman yaitu menggunakan *software macromedia flash* dan dinyatakan layak, selain itu dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dengan rerata presentasi peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 54,33%, sehingga digunakan dalam pembelajaran. sehingga penulis akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4* Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Untuk Siswa Kelas X Busana SMK N 3 Klaten dan mengacu pada prosedur pengembangan

Lee and Owen dengan 4 tahapan yang meliputi : analisis, desain, pengembangan, evaluasi.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran menggambar busana adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dirancang dan dibuat untuk mendukung proses pembelajaran menggambar busana. Untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal dan efektif maka diperlukan media pembelajaran menggambar busana menggunakan *Adobe Flash Cs4*.

Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana akan mempermudah siswa dalam belajar secara individual. Dapat belajar sewaktu-waktu tanpa perlu menunggu guru untuk menyampaikan materi. Dengan adanya media ini siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran tentang Menggambar Busana sehingga hasil belajar siswa juga akan lebih meningkat dan juga diharapkan akan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Menggambar Busana.

Produk berupa media pembelajaran yang telah dihasilkan sebelum dimanfaatkan, divalidasi dan diujicoba. Ujicoba ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan masukan-masukan dan koreksi tersebut, produk tersebut direvisi dan diperbaiki. Setelah media pembelajaran divalidasi dan dinyatakan layak, maka selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

D. Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggambar busana Mata Diklat Menggambar Busana Sub Kompetensi Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia menggunakan *Adobe Flash CS4* ?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran Mata Diklat Menggambar Busana menggunakan *Adobe Flash CS4* ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah program atau software yang berfungsi menciptakan media pembelajaran menggambar busana. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan multimedia berbasis komputer dari Lee & Owen yaitu meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, evaluasi.

B. Prosedur Pengembangan

Tahapan prosedur penelitian menurut Lee & Owen meliputi beberapa tahapan diantaranya :

I. Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan dan analisis instruksional. Analisis instruksional yaitu menganalisis silabus untuk memperoleh informasi media yang dibutuhkan siswa dalam mempelajari kompetensi yang dibutuhkan. Selain itu dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan harus memuat tombol navigasi yang dapat memudahkan dalam pengoperasian serta siswa tidak merasa kesulitan dalam penggunaan media tersebut. Materi atau isi media yang ditulis disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. Adapun kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran ini adalah mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi

beberapa tipe tubuh manusia..Analisis kebutuhan berusaha menggali masalah yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar busana.

b. Analisis Komponen Pembelajaran

Pada tahap ini mencakup analisis tujuan pembelajaran/kompetensi, analisis situasi pembelajaran ,analisis peserta didik ,dan analisis isi pembelajaran.

2. Desain

a. Penyusunan kerangka struktur program media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash cs4*, pembuatan *storyboard*, dan perancangan *interface* media pembelajaran dengan menggunakan. *adobe flash cs4*

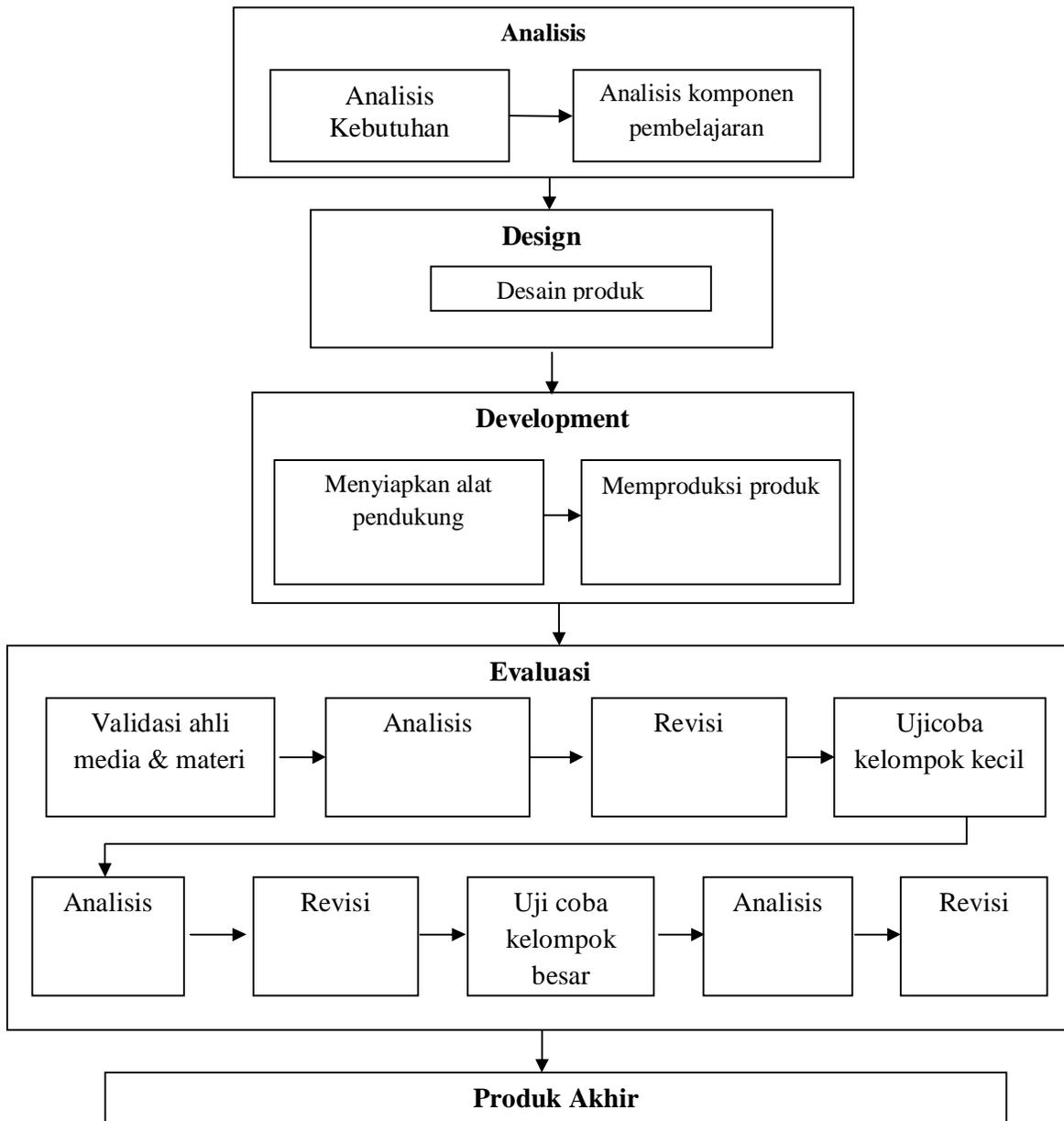
b. Penentuan sistematika penyajian materi, ilustrasi dan visualisasi.

3. Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan dan perakitan halaman yang mencakup penulisan teks, pembuatan tombol navigasi, pembuatan dan pemasangan gambar, pembuatan dan pemasangan animasi, pembuatan dan pemasangan audio, pembuatan dan pemasangan audio dan pemasangan video. Produksi media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash cs4* ini menggunakan program *adobe flash cs4*, *Adobe Photoshop* , dan *adobe illustrator*.

4. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini dilakukan validasi oleh 3 orang ahli media dan satu orang ahli materi, setelah itu dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.



Gambar 2. Model pengembangan yang akan dilakukan

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Februari S/d Oktober 2012 dan pengambilan data pada bulan Juli s/d september 2012.

2. Tempat Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMK N 3 Klaten yang beralamat di Jl. Merbabu No.11 Klaten, Propinsi Jawa Tengah.

D. Penentuan Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Busana SMK Negeri 3 Klaten.

2. Objek

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan pada bab 1, maka objek penelitiannya adalah pengembangan media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan *Software Adobe Flash cs4*, meliputi pembuatan dan uji coba pemakain kepada pengguna atau responden yang sebelumnya sudah melewati tahap validasi media oleh ahli media dan ahli materi.

E. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 3 Klaten. Sedangkan untuk sampel adalah siswa kelas X Busana 1. Untuk teknik sampling adalah menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu yaitu : siswa kelas X Busana 1 merupakan siswa yang telah dilakukan observasi sehingga mengetahui permasalahan-permasalahn yang muncul dalam pembelajaran, selain itu untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa serta rekomendasi dari pendidik untuk mengambil kelas tersebut. Dalam penelitian ini akan diadakan ujicoba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil adalah uji coba media dengan cara memilih 5 – 10 orang siswa yang dapat mewakili populasi target (Sadiman, 2009:168). Sehingga untuk uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 siswa . Berdasarkan pendapat Arikunto (2002:120) untuk menentukan jumlah

sampel yaitu dengan mengambil antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih. Sehingga untuk menentukan jumlah sampel untuk uji coba kelompok besar yaitu 20% dari siswa yg berjumlah 96 adalah 20 siswa.

F. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1986) dalam Sugiyono (2008), observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Observasi ini dilakukan dengan proses Observasi Nonpartisipan, maksudnya dalam penelitian ini peneliti tidak terlibat langsung hanya sebagai pengamat. Hal yang diamati dalam penelitian ini yaitu berupa kegiatan, sikap atau tingkahlaku pengguna produk pada proses uji coba pemakaian

2. Angket/ kuisisioner

Menurut Sugiyono (2009:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Dengan demikian angket adalah sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Konstruksi atau bentuk item kuesioner dibedakan menjadi dua macam yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup.

Kuesioner dikatakan terbuka apabila dalam menjawab pertanyaan peneliti, responden diberikan kesempatan menjawab pertanyaan. Biasanya menggunakan pertanyaan seperti, apakah, mengapa, kapan, bagaimana, siapa. Sedangkan kuesioner tertutup, apabila peneliti menyediakan beberapa alternatif jawaban yang cocok bagi responden, contoh angket tertutup adalah pilihan ganda, *check list*, dan *rating scale*.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah pengumpulan data dengan kuesioner tertutup dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Angket ini ditujukan kepada ahli media, ahli materi Mata Diklat Menggambar Busana di SMK N 3 Klaten, selain ini angket juga ditujukan kepada siswa kelas X SMK N 3 Klaten untuk mengetahui kelayakan media *adobe flash cs4* sebagai media pembelajaran pada Mata Diklat Menggambar Busana. Kemudian responden diminta memberikan jawaban dengan skala ukur yang telah disediakan. Respon jawaban dari responden ditulis dengan cara memberi tanda (√) pada angket yang disediakan.

G. Instrumen Penelitian

Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen. Berikut adalah kisi-kisi instrumen yang mengacu pada kisi-kisi instrumen dari Ikadek Suartama (2011) yang berjudul pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran. Kisi-kisi tersebut akan digunakan untuk ahli media, ahli materi dan siswa:

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi Terhadap Aspek Isi Materi Pembelajaran dan aspek pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Aspek isi materi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bobot/ kedalaman materi 2. Kecukupan materi untuk mencapai tujuan 3. Kejelasan uraian materi 4. Sistematika penyajian materi 5. Kejelasan rumusan standar kompetensi 6. Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi

2	Aspek pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> 7. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri 8. Ketepatan video untuk menjelaskan materi 9. Relevansi gambar dengan materi 10. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi 11. Pentingnya materi 12. Kemenarikan materi 13. Kejelasan contoh yang diberikan 14. Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi 15. Kejelasan petunjuk belajar 16. Kemudahan memilih menu
---	--------------------	--

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan dan aspek pemrograman

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk penggunaan membantu dalam menggunakan media pembelajaran 2. Menu program mudah dioperasikan/digunakan 3. Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada layar computer 4. Desain tampilan menarik 5. Terdapat navigasi untuk memudahkan penjelajahan 6. Program dapat dijalankan tanpa menggunakan CD 7. Program menarik untuk digunakan 8. Ketika terjadi kesalahan penggunaan program, program masih bisa berjalan

2	Aspek Tampilan	<p>9. Terdapat gambar serta video yang membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari</p> <p>10. Ukuran tayangan video sudah memadai</p> <p>11. Kemudahan memainkan video</p> <p>12. Video membantu dalam pelajaran menggambar busana</p> <p>13. Tampilan gambar jelas dan mudah dipahami</p> <p>14. Warna gambar dapat dilihat dengan jelas</p> <p>15. Animasi gambar sangat menarik</p> <p>16. Gambar membantu dalam pelajaran menggambar busana</p> <p>17. Penggunaan huruf/karakter sudah sesuai</p> <p>18. Media dapat membantu dalam mempelajari materi menggambar busana</p>
---	----------------	---

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Untuk uji coba

No	Komponen	Indikator
1	Petunjuk belajar	1. Kejelasan petunjuk belajar 2. Kemudahan pemilihan menu belajar
2	Warna	1. Kejelasan warna gambar 2. Pemilihan warna background
3	Audio video	1. Kejelasan tayangan video 2. Ketepatan pemilihan musik
4	Navigasi/tombol	1. Kemudahan penggunaan tombol 2. Kejelasan fungsi tombol 3. Kemudahan memilih menu
5	Teks	1. Keterbacaan teks
6	Gambar	1. Kejelasan gambar 2. Ukuran gambar
7	Animasi	1. Kemenarikan animasi
8	Petunjuk penggunaan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan
9	Kualitas materi pembelajaran	1. Kejelasan uraian materi 2. Kejelasan contoh dalam materi
10	Kualitas bahasa	1. Kejelasan bahasa 2. Kelugasan bahasa
11	Kualitas visual	1. Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi 2. Ketepatan video untuk menjelaskan materi

12	Fungsi media	1. Multimedia membantu belajar
13	Kemudahan belajar	1. Kemudahan mempelajari materi
14	Materi	1. Kemenarikan materi 2. Keterkinian materi
15	Kebahasaan	1. Kemudahan memahami kalimat dalam uraian materi

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif yang kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian di konversikan ke data kualitatif. Data kuantitatif tersebut diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan.

Data dianalisis perkomponen (indikator) dan diubah dengan skala likert. Skor yang diperoleh dengan menggunakan skala likert, kemudian diberi rerata. Untuk keperluan analisis kualitatif, maka masing-masing jawaban yang diperoleh diberi skor sebagai berikut:

1. Hasil *review* dari ahli materidan uji lapangan dalam bentuk nilai angka sebagai berikut:

- a) Sangat jelas = 5
- b) Jelas = 4
- c) Cukup jelas = 3
- d) Tidak jelas = 2
- e) Sangat tidak jelas = 1

2. Hasil *review* dari ahli media dalam bentuk nilai angka sebagai berikut:

- a) Sangat setuju = 5
- b) Setuju = 4
- c) Ragu-ragu = 3

d) Tidak setuju = 2

e) Sangat tidak setuju = 1

Dari aspek yang direview, kemudian dicari rata-rata empirisnya dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = Jumlah responden

Data kuantitatif yang telah diperoleh selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Konversi dilakukan dengan merujuk pada rumus konversi yang ditulis oleh Sukardjo (2005: 55).

Tabel 9. Rentang skor penilaian dan interpretasi skala 5

Data Kuantitatif	Interval Skor	Interval Skor	Nilai	Interpretasi
5	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,21$	A	Sangat baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$	D	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,79$	E	Sangat kurang

Keterangan:

- \bar{X}_i adalah skor rata-rata yang dihitung dengan menggunakan rumus

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor terendah} + \text{skor tertinggi})$$

- S_{bi} adalah simpangan baku ideal yang ditentukan dengan menggunakan rumus: $S_{Bi} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$
- X adalah skor aktual

Berdasarkan pedoman pengubahan data kuantitatif menjadi data kualitatif maka setiap butir tanggapan yang diperoleh bisa diberi skor. Skor dikonversikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori setiap butir tanggapan atau rata-rata secara keseluruhan terhadap media pembelajaran hasil pengembangan. Pengubahan data kuantitatif menjadi data kualitatif tersebut sebagai pedoman dalam memberikan kriteria nilai bahwa produk media pembelajaran hasil pengembangan sudah layak atau belum layak untuk pembelajaran menggambar busana, baik dari aspek pembelajaran, materi maupun media. Dalam penelitian ini kelayakan produk minimal “C”, dengan kategori “Cukup”, sehingga hasil penilaian, baik dari ahli materi, ahli media, maupun peserta didik, jika sudah memberikan hasil penilaian akhir (keseluruhan) dengan nilai minimal “C” (sedang), maka produk media pembelajaran hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai sumber belajar.

Dari perbandingan skor tersebut diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran dengan rincian sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat bagus (SB) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 4,22 sampai dengan 5,00.
2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan bagus (B) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 3,41 sampai dengan 4,21.
3. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan cukup (C) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 2,61 sampai dengan 3,40.
4. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan kurang bagus (K) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 1,79 sampai dengan 2,60.
5. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat bagus (SB) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 1 sampai dengan 1,78.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran menggambar busana sub kompetensi mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia. Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan silabus yang ada. Tempat penelitian berada di SMK Negeri 3 Klaten siswa kelas X. waktu penelitian dilakukan pada bulan juli sampai dengan September 2012. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang kemudian dianalisis dengan statistic deskriptif kemudian dikonfersikan ke data kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk media pembelajaran.

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan media pembelajaran menggambar busana

Rancangan pengembangan media pembelajaran ini meliputi pengembangan materi dan pengembangan media. Hasil yang diperoleh dari pengembangan materi untuk pembelajaran menggambar busana. Dalam pengembangan media pembelajaran ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu :

a. Analisis

1) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dalam Pengembangan Media pembelajaran menggambar busana adalah menganalisis kompetensi dasar pembelajaran menggambar busana yang disampaikan oleh pendidik, penggunaan media pembelajaran yang biasanya digunakan, serta metode yang digunakan dalam

pembelajaran. Selain itu dibutuhkan media yang menarik yang didalamnya terdapat gambar, video serta animasi yang dapat menumbuhkan motivasi siswa.

Adapun kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran ini adalah mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia. Dalam media pembelajaran terdapat menu materi, gambar, video serta tombol navigasi yang memudahkan dalam pengoperasian media pembelajaran.

Media pembelajaran menggambar busana ini dibuat dalam bentuk media pembelajaran berbasis computer yang nantinya dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan karena materi tersebut dilengkapi dengan contoh gambar dan contoh video sehingga dapat dapat mempermudah dalam memahami materi.

2) Analisis komponen pembelajaran

Tahap analisis komponen pembelajaran yaitu menganalisis kurikulum, silabus, standart kompetensi, dan kompetensi dasar untuk memperoleh informasi materi yang dibutuhkan dalam mempelajari kompetensi yang diprogramkan. Materi yang akan di susun dalam media pembelajaran harus mengacu pada silabus agar kompetensi dasar dapat tercapai. Selain itu materi juga disesuaikan dengan kompetensi yang dibutuhkan di industry. Komponen pembelajaran yang ditetapkan yaitu :

a) Menetapkan Standart Kompetensi. Standart kompetensi dari pembelajaran menggambar busana kelas X adalah Menggambar Busana

b) Menetapkan kompetensi dasar

Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah siswa mampu mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia.

c) Menetapkan indikator keberhasilan

Indicator yang ingin dicapai yaitu siswa mampu: mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia, menggambar proporsi tubuh manusia.

- d) Menetapkan materi pokok yang ditetapkan dalam pembelajaran menggambar busana pada siswa kelas X SMK N3 Klaten yaitu Pengertian proporsi, Jenis-jenis perbandingan tubuh, Proporsi tubuh wanita secara desain busana 1:8 ½ .

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut maka materi yang ditulis dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini terdapat tiga bagian yaitu : (1) Berisi tentang pengertian anatomi tubuh, tujuan mempelajari anatomi tubuh, jenis-jenis perbandingan tubuh dan menggambar perbandingan tubuh. (2) membahas mengenai gerakan tubuh pada desain busana dan (3) membahas tentang menggambar bagian-bagian tubuh pada desain busana yaitu menggambar wajah,tangan,kaki dan telapak kaki.

b. Desain

Tahap desain ini harus melewati tahap pengumpulan bahan-bahan seperti pengumpulan bahan materi tentang pembelajaran menggambar busana. Sumber dari bahan materi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini berasal dari buku, internet, dan diktat. Materi yang baik dan berkualitas akan mudah dipahami oleh pengguna media pembelajaran. Bahan materi yang terkumpul tidak semuanya dicantumkan dalam media tetapi hanya beberapa bagian saja yang sesuai dengan silabus. Setelah itu yang dilakukan adalah perancangan tampilan, penyusunan struktur program media pembelajaran seperti materi, gambar dan video, dan pembuatan storyboard seperti dilampiran 6.

c. Pengembangan produk

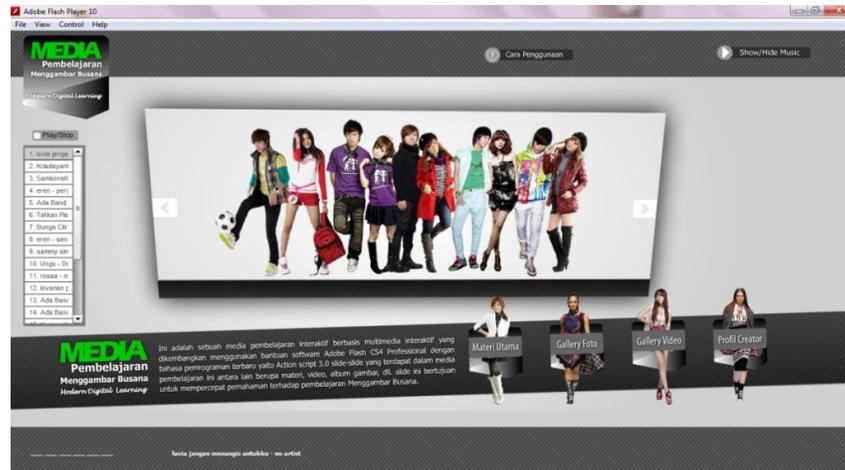
Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan dan perakitan halaman yang mencakup penulisan teks, pembuatan tombol navigasi, pembuatan dan pemasangan gambar, pembuatan dan pemasangan animasi, pembuatan dan pemasangan audio, pembuatan dan pemasangan video. Produksi media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Cs4* ini menggunakan program *Adobe Flash Cs4*, *Adobe Photoshop Cs*, dan *Adobe Illustrator Cs*.

Proses produksi produk awal media pembelajaran ini diolah dalam program *adobe flash cs4* dan program-program pendukung lainnya seperti *adobe photoshop*, *adobe illustrator*, dan *software-software* pendukung lainnya. Proses produksi tersebut dapat berjalan dengan baik karena adanya kesiapan bahan-bahan yang diperlukan sesuai dengan karakteristik pengguna sehingga memudahkan dalam proses pembuatan media pembelajaran tersebut.

Berikut adalah gambar tampilan isi dalam media pembelajaran menggambar busana menggunakan *adobe flash cs4* untuk siswa kelas x busana diantaranya :Setelah bahan terkumpul langkah selanjutnya yaitu membuat desain media pembelajaran. Hasil dari pengembangan media pembelajaran menggambar busana ini meliputi :

- 1) Halaman utama

Halaman utama terdiri dari menu materi utama, menu album foto, menu album video, petunjuk penggunaan dan menu music player. Tata letak halaman utama disusun sedemikian rupa agar menarik perhatian siswa sehingga dengan melihat tampilan halaman utama media pembelajaran dapat memotifasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran. Berikut adalah tampilan halaman utama media pembelajaran menggambar busana :



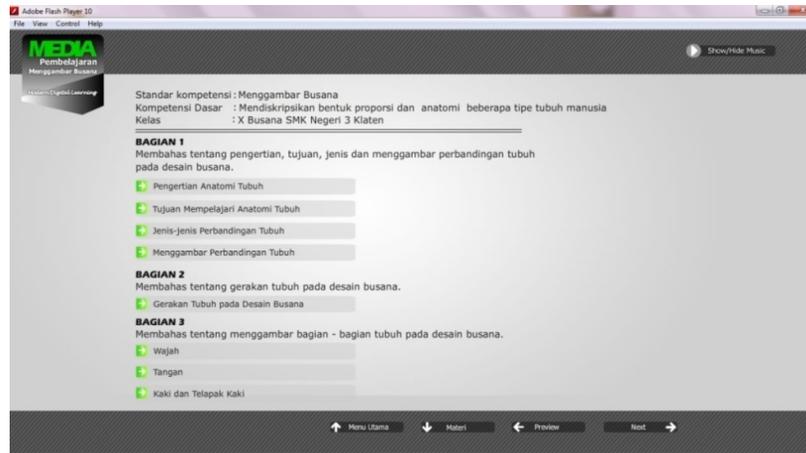
Gambar 3. Tampilan awal media pembelajaran

2) Petunjuk penggunaan

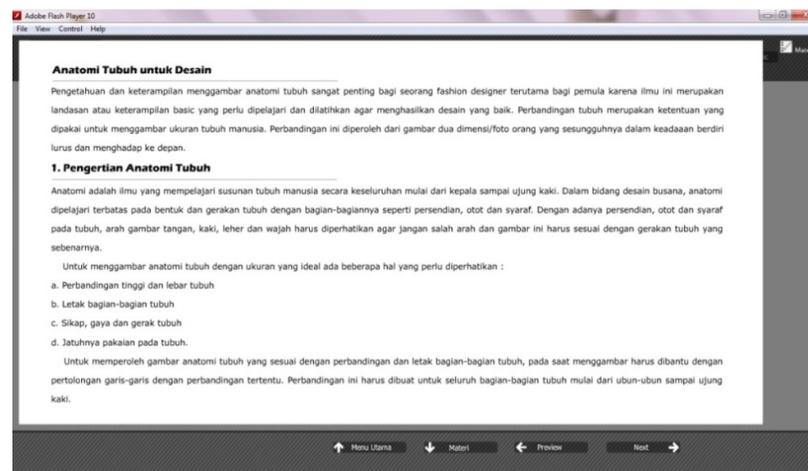
Petunjuk penggunaan berfungsi untuk petunjuk dalam menggunakan media pembelajaran menggambar busana ini dan diharapkan dapat membantu dalam pengoperasian media pembelajaran.

3) Menu Materi utama

Materi utama berisi tentang semua materi yang akan digunakan untuk pembelajaran menggambar busana materi tersebut diantaranya :(1) Berisi tentang pengertian anatomi tubuh, tujuan mempelajari anatomi tubuh, jenis-jenis perbandingan tubuh dan menggambar perbandingan tubuh. (2) membahas mengenai gerakan tubuh pada desain busana dan (3) membahas tentang menggambar bagian-bagian tubuh pada desain busana yaitu menggambar wajah,tangan,kaki dan telapak kaki. Berikut adalah tampilan menu materi utama :



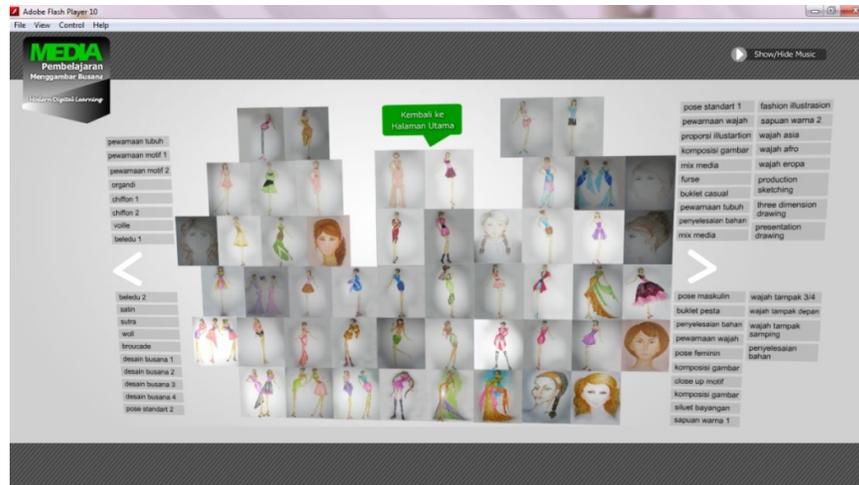
Gambar 4. Tampilan menu materi



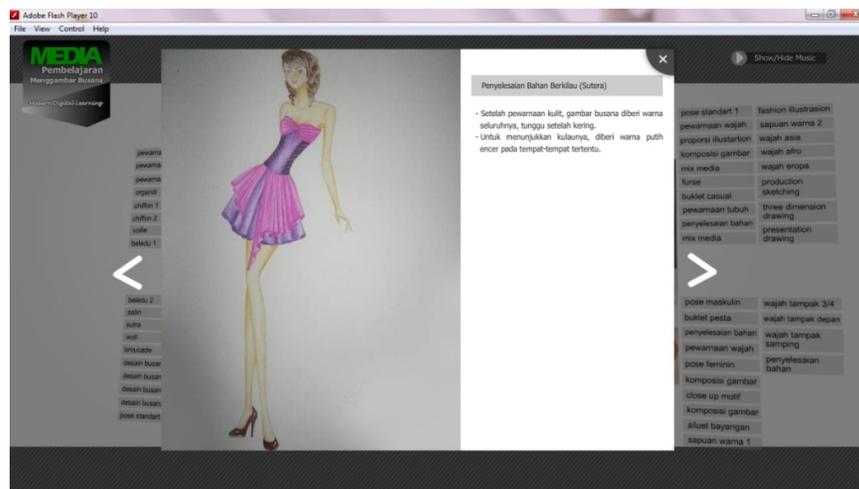
Gambar 5. Tampilan materi ketika dibuka

4) Menu album foto

Pada menu album foto ini berisi tentang foto-foto hasil menggambar busana dengan berbagai teknik serta penjelasannya gambar tersebut. Berikut adalah gambar tampilan menu album foto :



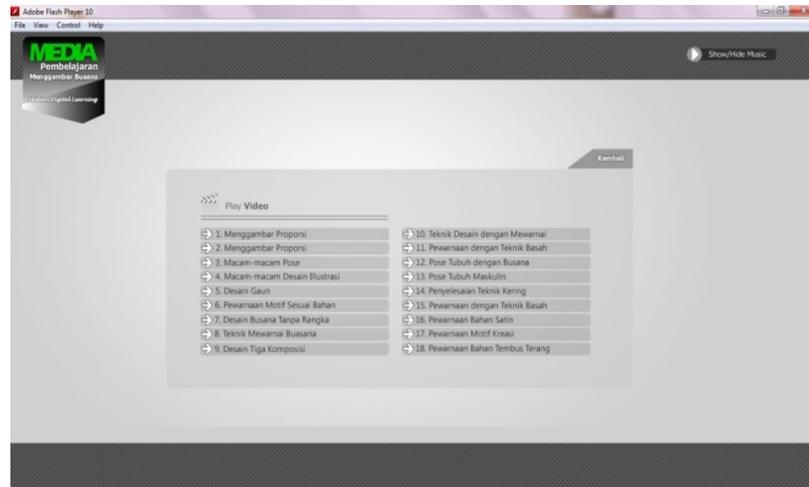
Gambar 6. Tampilan album foto



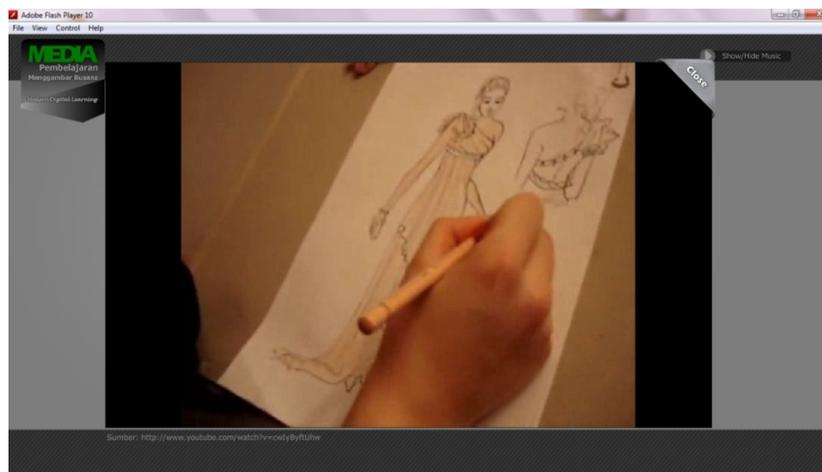
Gambar 7. Tampilan foto ketika di buka

5) Menu album video

Pada menu album video ini berisi tentang video cara menggambar serta mewarnai dalam pembelajaran menggambar busana. Didalam menu gallery video terdapat 18 video yang dapat membantu siswa dalam mendalami pelajaran menggambar busana. Berikut adalah gambar tampilan menu album video :



Gambar 8. Tampilan menu video



Gambar 9. Tampilan video setelah dibuka

6) Menu profil

Didalam profil creator terdapat ucapan terimakasih kepada pihak yang membantu dan profil penulis yang meliputi nama, foto, nim, prodi, fakultas, alamat email, dan tanggal pembuatan media pembelajaran ini. Berikut adalah tampilan menu profil dalam media pembelajaran menggambar busana

:



Gambar 10. Tampilan menu profil

d. Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan dengan meminta pendapat ahli dalam bentuk rentang skor satu sampai lima. Ahli media dilakukan kepada 3 orang yaitu 1 orang guru mata pelajaran menggambar busana dan yang 2 orang adalah dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran, dengan alasan bahwa ahli media adalah orang yang telah berkompeten dalam bidang media pembelajaran maka diharapkan setelah dilakukan validasi akan mendapatkan media yang benar-benar layak digunakan untuk uji coba. Validasi ahli materi dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran menggambar busana, guru pengampu yang sekaligus pembimbing penelitian adalah menjabat sebagai ketua jurusan sehingga ahli materi hanya 1 orang dengan alasan bahwa ahli materi tersebut sudah ahli dan berpengalaman dalam materi menggambar busana, dan setelah dilakukan validasi diharapkan media tersebut layak dan dapat digunakan untuk uji coba.

Setelah dilakukan validasi tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil yaitu dilakukan terhadap 5 anak siswa kelas X busana dan dipilih secara

acak, pemilihan 5 anak untuk uji coba difungsikan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media pembelajaran dan akan diadakan revisi guna penelitian kelompok besar. Tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas X busana SMK Negeri 3 Klaten..

2. Kelayakan Media pembelajaran

Untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran menggambar busana ada beberapa pengujian yang dilakukan, yaitu :

1. Penilaian Ahli
 - a. Diskripsi data hasil penilaian ahli media

Ahli media yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah dosen pendidikan teknik busana universitas negeri Yogyakarta dan Guru Mata Pelajaran di SMK Negeri 3 Klaten. Data diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek tampilan dan aspek pemograman. Data yang berupa penilaian dan saran digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 10. Hasil penilaian dari ahli media

No	Indikator	Rerata	Kriteria
1	Petunjuk penggunaan membantu dalam menggunakan media pembelajaran	4	Baik
2	Menu program mudah dioperasikan/digunakan	4,33	Sangat baik
3	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada layar komputer	4	Baik
4	Desain tampilan menarik	4,33	Sangat Baik
5	Terdapat navigasi untuk memudahkan Penjelajahan	4,33	Sangat Baik
6	Program dapat dijalankan tanpa menggunakan CD	4	Baik
7	Program menarik untuk digunakan	4,67	Sangat Baik
8	Ketika terjadi kesalahan penggunaan program, program masih bisa berjalan	4,33	Sangat Baik
9	Terdapat gambar serta video yang membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari	4,33	Sangat Baik
10	Ukuran tayangan video sudah memadai	4,33	Sangat Baik
11	Kemudahan memainkan video	4	Baik
12	Video membantu dalam pelajaran menggambar busana	4,33	Sangat Baik
13	Tampilan gambar jelas dan mudah dipahami	4,67	Sangat Baik
14	Warna gambar dapat dilihat dengan jelas	4,67	Sangat Baik
15	Animasi gambar sangat menarik	4,33	Sangat Baik
16	Gambar membantu dalam pelajaran menggambar busana	4,33	Sangat Baik
17	Penggunaan huruf/karakter sudah sesuai	4	Baik
18	Media dapat membantu dalam mempelajari materi menggambar busana	4,33	Sangat Baik

Hasil penilaian ahli media terhadap produk yang dikembangkan dengan skor penilaian rata-rata 4,29 dengan kriteria sangat baik, dan layak digunakan untuk penelitian.

Berdasarkan penilaian ahli media terdapat komentar yang dapat digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yang digunakan yaitu Yuswati M.Pd memberi komentar tentang storyboard yang kurang detail. Sehingga dari komentar

tersebut storyboar dalam media pembelajaran diperbaiki lagi. Prapti Karomah M.Pd memberi saran tentang penulisan, yaitu untuk memperbaiki tulisan yang belum sesuai.

b. Diskripsi data hasil penilaian ahli materi

Penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran hasil pengembangan terdiri dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Data ini diperoleh dengan cara memberikan produk media pembelajaran yang terdapat materi didalamnya. Penilaian terhadap aspek pembelajaran, aspek isi/ materi dan saran dari ahli materi digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran hasil pengembangan, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Hasil penilaian dari ahli materi (aspek pembelajaran)

No	Indikator	Penilaian	Kriteria
1	1. Bobot/ kedalaman materi	4	Baik
	2. Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	4	Baik
	3. Kejelasan uraian materi	4	Baik
	4. Sistematika penyajian materi	4	Baik
	5. Ketepatan video untuk menjelaskan materi	4	Baik
	6. Relevansi gambar dengan materi	4	Baik
2	7. Kejelasan rumusan standar kompetensi	4	Baik
	8. Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	4	Baik
	9. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	4	Baik
	10. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	4	Baik

11. Pentingnya materi	4	Baik	Hasil penilai an ahli materi terhad ap
12. Kemenarikan materi	4	Baik	
13. Kejelasan contoh yang diberikan	4	Baik	
14. Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi	4	Baik	
15. Kejelasan petunjuk belajar	4	Baik	
16. Kemudahan memilih menu	4	Baik	
Rerata	4	Baik	

produk yang dikembangkan pada aspek pembelajaran dengan skor penilaian rata-rata 4 dengan kriteria baik tanpa dilakukan perbaikan.

c. Data Uji Coba

1) Data uji coba kelompok kecil

Dalam uji coba kelompok kecil ini menggunakan teknik simple random sampling yaitu siswa yang berjumlah 5 orang siswa dan diminta untuk mengisi kuisioner setelah melihat media pembelajaran untuk perbaikan lebih lanjut, Hasil penilaian data uji coba yang berjumlah 5 siswa terhadap aspek tampilan dan pembelajaran hasil pengembangan, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 12. Hasil penilaian data uji coba kelompok kecil

No	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1	Kejelasan petunjuk belajar	4.6	Sangat Baik
2	Kemudahan pemilihan menu belajar	3.8	Baik
3	Kejelasan warna gambar	3.8	Baik
4	Pemilihan warna background	3.8	Baik
5	Kejelasan tayangan video	3.6	Baik
6	Ketepatan pemilihan musik	3.6	Baik
7	Kemudahan penggunaan tombol	3.4	Cukup
8	Kejelasan fungsi tombol	3.8	Baik
9	Kemudahan memilih menu	4	Baik
10	Keterbacaan teks	3.8	Baik

11	Kejelasan gambar	3.8	Baik
12	Ukuran gambar	4.2	Baik
13	Kemenarikan animasi	4.2	Baik
14	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	3.6	Baik
15	Kejelasan uraian materi	3.6	Baik
16	Kejelasan contoh dalam materi	3.6	Baik
17	Kejelasan bahasa	3.8	Baik
18	Kelugasan bahasa	3.8	Baik
19	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	4.2	Baik
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	4.2	Baik
21	Multimedia membantu belajar	4.6	Sangat Baik
22	Kemudahan mempelajari materi	4.2	Baik
23	Kemenarikan materi	4.2	Baik
24	Keterkinian materi	3.8	Baik
25	Kemudahan memahami kalimat dalam uraian materi	4.2	Baik
	JUMLAH	98.2	
	Rata-rata	3.928	Baik

Hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan pada aspek tampilan dan pembelajaran skor penilaian rata-rata dari 5 siswa adalah 3,92 . Perbaikan yang dilakukan setelah melewati tahap uji coba kelompok kecil yaitu memperbaiki letak tombol supaya lebih mudah dioperasikan oleh siswa.

2) Data Uji Coba lapangan

Dalam uji coba lapangan ini menggunakan teknik simple random sampling yaitu data siswa yang berjumlah 20 orang siswa dan diminta untuk mengisi kuisisioner setelah melihat media pembelajaran untuk perbaikan lebih lanjut, Hasil penilaian data uji coba yang berjumlah 20 siswa terhadap aspek pembelajaran hasil pengembangan, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 13. Hasil penilaian data uji coba lapangan

No	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Kejelasan petunjuk belajar	4.25	Sangat Baik
2	Kemudahan pemilihan menu belajar	4.6	Sangat Baik
3	Kejelasan warna gambar	4.45	Sangat Baik
4	Pemilihan warna background	4.5	Sangat Baik
5	Kejelasan tayangan video	4.8	Sangat Baik
6	Ketepatan pemilihan musik	3.95	Baik
7	Kemudahan penggunaan tombol	4.3	Sangat Baik
8	Kejelasan fungsi tombol	4.5	Sangat Baik
9	Kemudahan memilih menu	4.55	Sangat Baik
10	Keterbacaan teks	4.2	Baik
11	Kejelasan gambar	4.85	Sangat Baik
12	Ukuran gambar	4.15	Baik
13	Kemenarikan animasi	4.75	Sangat Baik
14	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	4.4	Sangat Baik
15	Kejelasan uraian materi	4.35	Sangat Baik
16	Kejelasan contoh dalam materi	4.05	Baik
17	Kejelasan bahasa	4.05	Baik
18	Kelugasan bahasa	4.15	Baik
19	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	4.65	Sangat Baik
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	4.8	Sangat Baik
21	Multimedia membantu belajar	4.9	Sangat Baik
22	Kemudahan mempelajari materi	4.4	Sangat Baik
23	Kemenarikan materi	4.75	Sangat Baik
24	Keterkinian materi	4.55	Sangat Baik
25	Kemudahan memahami kalimat dalam uraian materi	4.1	Baik
	JUMLAH		
	Rata-rata	4.44	Sangat Baik

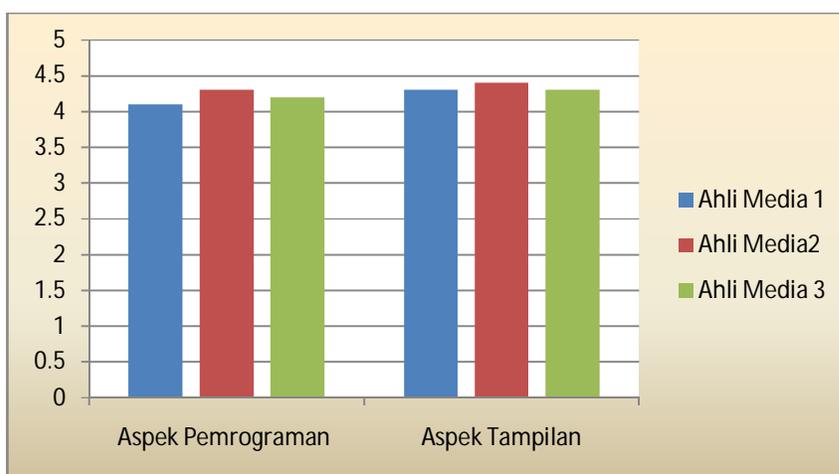
Hasil penilaian dari uji coba lapangan terhadap produk yang dikembangkan pada aspek tampilan dan pembelajaran dengan skor penilaian rata-rata 4,44. Setelah melewati tahap uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah layak untuk digunakan.

2. Analisis data

a. Analisis data hasil penilaian ahli media

Data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media dianalisis dan dijadikan sebagai pijakan untuk mengadakan refisi produk pembelajaran menggambar busana yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut meliputi aspek tampilan dan pemrograman.

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada aspek tampilan dan pemrograman dengan rerata 4,29 Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 termasuk kategori sangat baik secara rinci dari 18 butir indikator adalah: 5 butir indikator (27,78%) dengan penilaian baik, 13 butir indikator (72,22%) dengan penilaian sangat baik. Berikut adalah bentuk grafik Penilaian Ahli Media



Gambar 11. Grafik penilaian ahli media

Setelah melakukan validasi terhadap ahli media terdapat komentar yaitu untuk melengkapi storyboard dengan jumlah filenya. Selain itu terdapat perbaikan dalam penulisan instrument yaitu Ukuran tayangan video sudah besar menjadi Ukuran tayangan video sudah memadai.

b. Analisis data hasil penilaian ahli materi

Data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, dianalisis dan digunakan untuk revisi produk yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut meliputi aspek pembelajaran dan aspek materi pembelajaran. Berdasarkan tabel 11 menunjukkan bahwa hasil penilaian pada aspek pembelajaran dan aspek materi pembelajaran dengan rerata 4. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 (tabel 6) termasuk kategori baik secara rinci dari 16 butir indikator dari aspek pembelajaran dan aspek materi pembelajaran adalah 16 butir indikator (100%) dengan penilaian baik dan tanpa revisi.

c. Analisis data uji coba kelompok kecil

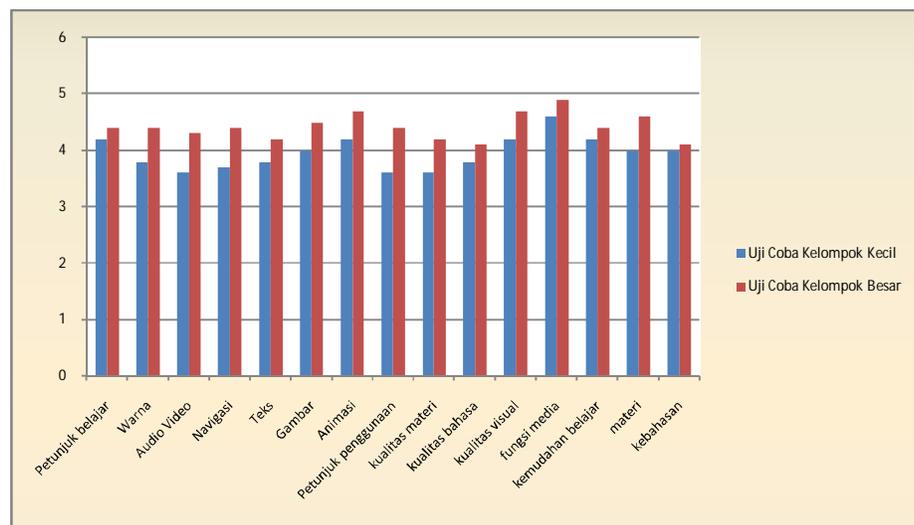
Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data kelompok kecil dianalisis dan digunakan untuk revisi produk yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut meliputi aspek tampilan dan pembelajaran. Berdasarkan tabel 12 menunjukkan bahwa penilaian pada aspek tampilan dan pembelajaran dengan rerata 3,92. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 (tabel 6) termasuk kategori baik secara rinci dari 25 butir indikator adalah : 1 butir indikator (4%) dengan penilaian cukup, 2 butir indikator (8%) dengan penilaian sangat baik , 22 butir indikator (88%) dengan penilaian baik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan maka respon siswa untuk uji coba kelompok kecil adalah siswa berantusias dalam melihat media pembelajaran dan terlihat termotivasi selain itu siswa mengalami kesulitan dalam pengoperasian media pembelajaran. Sehingga setelah dilakukan uji coba kelompok kecil maka dilakukan revisi pada penempatan tombol media pembelajaran.

d. Analisis data uji coba kelompok besar

Data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data kelompok kecil dianalisis dan digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil

penilaian tersebut meliputi aspek tampilan dan pembelajaran. Berdasarkan tabel 13 menunjukkan bahwa penilaian pada aspek tampilan dan pembelajaran dengan rerata 4,44. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 (tabel 6) termasuk kategori sangat baik secara rinci dari 25 butir indikator adalah : 7 butir indikator (28%) dengan penilaian baik, 18 butir indikator (72%) dengan penilaian sangat baik. Berikut adalah grafik Penilaian uji coba kelompok kecil dan kelompok besar



Gambar 12. Grafik penilaian uji coba kelompok kecil dan kelompok besar

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan maka respon siswa untuk uji coba kelompok besar adalah siswa lebih konsen dalam menggunakan media pembelajaran menggambar busana selain itu siswa lebih termotifasi untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mengalami kesulitan dalam pengoperasian media pembelajaran menggambar busana.

B. Pembahasan

1. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan sebuah media pembelajaran untuk digunakan pada pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas X busana. Media merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis yang berfungsi sebagai sarana belajar mandiri. Rancangan pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahap, meliputi analisis kebutuhan, analisis komponen pembelajaran, desain, pengembangan, evaluasi, dan penyempurnaan media.

Tahap analisis kebutuhan dalam Pengembangan Media pembelajaran menggambar busana adalah menganalisis kompetensi dasar pembelajaran menggambar busana yang disampaikan oleh pendidik, penggunaan media pembelajaran yang biasanya digunakan, serta metode yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu dibutuhkan media yang menarik yang didalamnya terdapat gambar, video serta animasi yang dapat menumbuhkan motivasi siswa.

Adapun kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran ini adalah mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia. Materi yang ditulis dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini terdapat tiga bagian yaitu : (1) Berisi tentang pengertian anatomi tubuh, tujuan mempelajari anatomi tubuh, jenis-jenis perbandingan tubuh dan menggambar perbandingan tubuh. (2) membahas mengenai gerakan tubuh pada desain busana dan (3) membahas tentang menggambar bagian-bagian tubuh pada desain busana yaitu menggambar wajah, tangan, kaki dan telapak kaki.

Tahap desain ini harus melewati tahap pengumpulan bahan-bahan seperti pengumpulan bahan materi tentang pembelajaran menggambar busana. Sumber dari bahan materi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran ini berasal dari

buku, internet, dan diktat. Materi yang baik dan berkualitas akan mudah dipahami oleh pengguna media pembelajaran.

Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan dan perakitan halaman yang mencakup penulisan teks, pembuatan tombol navigasi, pembuatan dan pemasangan gambar, pembuatan dan pemasangan animasi, pembuatan dan pemasangan audio, pembuatan dan pemasangan video. Produksi media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Cs4* ini menggunakan program *Adobe Flash Cs4*, *Adobe Photoshop Cs* , dan *Adobe Illustrator Cs* .

2. Uji kelayakan ini meliputi uji ahli materi, ahli media pembelajaran, uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji materi dilakukan oleh satu orang validator yaitu dari guru pengampu mata pelajaran menggambar busana SMK Negeri 3 Klaten, uji media pembelajaran oleh dua orang validator dari dosen Pendidikan Teknik Busana UNY, uji coba kelompok kecil oleh 5 orang siswa, dan uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 20 siswa.

Tingkat kelayakan media dalam penelitian ini digunakan instrumen yang berusaha menguji tingkat kelayakan media dengan yang diinginkan menggunakan penilaian skor 1 sampai 5 menurut aturan skala *Likert*. Skor 1 berarti sangat tidak baik sedangkan skor 5 berarti sangat baik. Selanjutnya data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Pengubahan data kuantitatif menjadi data kualitatif tersebut sebagai pedoman dalam memberikan kriteria nilai bahwa produk media pembelajaran hasil pengembangan sudah layak atau belum layak untuk pembelajaran menggambar busana, baik dari aspek pembelajaran, materi maupun media.

Sementara itu dari hasil uji kelayakan media pada penelitian ini dari ahli materi memperoleh rerata sebesar 4 dengan indikator baik, dari ahli materi tidak ada revisi sehingga media sudah layak digunakan untuk uji coba berdasarkan kelayakan materi, dari ahli media memperoleh rerata sebesar 4,29 dengan kriteria sangat baik, dari ahli media terdapat revisi yaitu yang pertama untuk memperbanyak storyboard sejumlah file supaya siswa lebih mudah memahami, yang kedua yaitu perbaikan pada kalimat tampilan video sudah besar menjadi tampilan video sudah memadai. Dari uji coba kelompok kecil memperoleh rerata sebesar 3,92 dengan kriteria baik dengan revisi yaitu memperbaiki penempatan tombol navigasi supaya lebih memudahkan siswa dalam pengoperasiannya. Dari uji coba kelompok besar mendapatkan saran dan komentar sebagai berikut :

1. Media, gambar, desain sangat menarik dan mudah dipahami
2. Video pada tayangan ini sangat menarik dan dapat member motivasi untuk orang yang melihatnya/ menyaksikan
3. Video tersebut sangat membantu dalam proses pembelajaran dan tidak membosankan
4. Menambah wawasan belajar
5. Sebagai media yang baik dan menarik
6. Mediana sangat baik dan jelas dapat digunakan dalam pembelajaran
7. Media ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran, karena media ini sangat menarik
8. Media ini sangat baik digunakan dan jelas

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa memperoleh rerata sebesar 4,44 dengan kriteria sangat baik dan tanpa revisi. Sehingga dari hasil tersebut dapat

dikatakan bahwa uji kelayakan media ini mendapatkan kategori layak untuk pengembangan lebih lanjut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan program pembelajaran ini telah dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu : tahap analisis, tahap desain, tahap produksi, tahap evaluasi. Dengan beberapa tahapan ini akan menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang layak dan menarik untuk pembelajaran.
2. Program pembelajaran ini telah memenuhi kelayakan dari aspek instruksional dan media setelah melalui proses validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil evaluasi dari ahli media adalah 4,29 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari ahli materi adalah 4,00 dengan kriteria baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil 3,92 dengan kriteria baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok besar adalah 4,44 dengan kriteria sangat baik. Sehingga berdasarkan uji coba kelompok besar terhadap siswa kelas X busana dengan penilaian rata-rata 4,44 dengan kriteria sangat baik maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Klaten.

B. Saran

Berdasarkan beberapa kesimpulan diatas, maka saran-saran yang bisa dikemukakan antara lain:

1. Dalam pengembangan media pembelajaran hendaknya dilakukan dengan memperhatikan beberapa tahapan, yaitu : tahap analisis, tahap desain, tahap produksi, tahap evaluasi. Pada tahap desain sebaiknya konsultasi kepada orang yang lebih ahli karena akan lebih mudah jika dibantu dan hasilnya akan lebih bagus. Setelah selesai melewati tahap-tahap tersebut, sebuah program pembelajaran baru bisa disebarluaskan dan dimanfaatkan secara luas. Media pembelajaran ini hanya memuat satu pokok bahasan. Oleh karena itu, untuk dapat dimanfaatkan secara luas, media pembelajaran ini perlu ditambah dengan pokok-pokok bahasan lain.
2. Dapat digunakan untuk siswa, guru SMK Negeri 3 Klaten dan untuk diujicobakan secara luas dan bias digunakan untuk mata pelajaran menggambar busana. Ketika menguji kelayakan harus melewati beberapa tahapan yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W. Gunawan. (2006). *Genius Learning strategy*. Jakarta: PT. Gramedia
- Amir Fatah Sofyan dan Agus Purwanto. (2008) *Digital Multimedia Animasi Sound Editing dan video Editing*, Yogyakarta, Andi
- Arief Furchan, (2007). Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta, Graha Ilmu
- Arif S. Sadiman, dkk. (2002). *Media Pendidikan*, Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg. W.R and Meredith Damien Gall. (1983). *Educational research. An introduction*. Fourth edition. New York:longman
- Enterprise Jubilee, (2009). *Kupas Tuntas Flash CS4*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Hujair A.H. Sanaky. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ikadek Suartama (2011) *Pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran*. Tesis. Pasca UNY
- Lee, W.W. & Owen, D.L. (2004). *Multimedia based instructional design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Madcoms. (2008). *Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Professional*, Yogyakarta, Andi.
- Mardapi, Djamari. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen Tes Non Tes. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Oemar Hamalik, (2005). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem, Jakarta, PT Bumi Aksara
- Sigit Purnama (2007) *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Tesis. Pasca UNY
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung, Alfabeta

Suharsimi Arikunto. (1997). *Prosedur Penelitian*, Jakarta, RINEKA CIPTA.

----- (2002) *Prosedur penelitian*. Jakarta:PT Rineka Cipta

Suhriman (2009) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Sejarah Di SMA*. Tesis. Pasca UNY

Sukarjo. (2006). *Desain Pembelajaran: evaluasi pembelajaran*. Hand-out perkuliahan:PPs Universitas Negeri Yogyakarta.

Yusufhadi Miarso dkk, (1984). *Teknologi komunikasi Pendidikan*, Jakarta:CV. Rajawali

Lampiran

Lampiran 1.

Silabus

Silabus

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Klaten
 Kompetensi Keahlian : Busana Butik
 Mata Pelajaran : Menggambar Busana (Fashion Drawing)
 Kelas/Semester : X / 1
 Standar Kompetensi : Menggambar Busana (Fashion Drawing)
 Kode Kompetensi : 103.KK01
 Alokasi Waktu : 24 x 45 menit (8 TM 16 (32) PS)

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar /Alat/Bahan
					Tatap muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DI*)	
.1.Memahami bagian-bagian busana	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskrripsikan bagian-bagian busana Menjelaskan bagian-bagain busana 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian bagian-bagian busana Bagian-bagian busana 	<ul style="list-style-type: none"> Menggali informasi tentang bagian-bagian busana di media cetak atau elektronik Identifikasi secara berkelompok tentang bagian-bagaian busana yaitu: <ul style="list-style-type: none"> Bentuk leher Lengan Krah Rok Blus Presentasi hasil diskusi kelompok Fasilitator mengklarifikasi hasil kerja kelompok Membuat laporan Fasilitator memberikan tugas pada peserta didik untuk membuat kliping gambar bagian-bagian busana Peserta didik membuat kliping gambar bagian-bagian busana 	<p>Tes tertulis</p> <p>Hasil Praktik</p>	4	8(16)		<p>Teknik menggambar mode busana,2000</p> <p>Pengetahuan busana 2,1985</p> <p>Fashion Desain</p> <p>Desain busana tampil anggun serasi dan kepribadian,1994</p>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar /Alat/Bahan
					Tatap muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DI*)	
1.2. Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia Menggambar proporsi tubuh manusia 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia Proporsi tubuh manusia Pewarnaan dengan teknik kering dan basah. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggali informasi tentang bentuk proporsi dan anatomi tubuh manusia di media cetak atau elektronik Identifikasi secara berkelompok tentang bentuk proporsi dan anatomi tubuh manusia Presentasi hasil diskusi kelompok Fasilitator mengklarifikasi hasil kerja kelompok Membuat laporan Fasilitator memberikan tugas pada peserta didik untuk menggambar proporsi tubuh manusia Peserta didik menggambar proporsi tubuh manusia 		4	8 (16)		Teknik menggambar mode busana,2000 Pengetahuan busana 2,1985 Fashion Desain

Lampiran 2.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

1. Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Klaten
 - Bidang Studi Keahlian : Seni, Kerajinan, dan Pariwisata
 - Program Studi Keahlian : Tata Busana
 - Kompetensi Keahlian : Busana Butik
2. Mata Pelajaran : Menggambar Busana
 - Pertemuan Ke : 4-5
 - Kelas/Semester : XI / 1 (satu)
3. Alokasi Waktu : 4 jam @ 45 menit (2 x pertemuan)
4. STANDAR KOMPETENSI/ KOMPETENSI DASAR
 - a. Standar Kompetensi
 - Menggambar Busana
 - b. Kompetensi Dasar
 - Mendiskripsikan proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia
5. INDIKATOR
 - a. Mendiskripsikan pengertian proporsi
 - b. Menggambar proporsi tubuh wanita secara disain busana 1:8 ½
6. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari uraian kegiatan belajar, peserta didik dapat :

 - a. Menjelaskan pengertian proporsi
 - b. Menyebutkan jenis-jenis perbandingan tubuh
 - c. Menggambar proporsi tubuh wanita secara disain busana 1:8 ½
7. MATERI PEMBELAJARAN
 - a) Pengertian proporsi
 - b) Jenis-jenis perbandingan tubuh
 - c) Proporsi tubuh wanita secara disain busana 1:8 ½
8. METODE PEMBELAJARAN

Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)) dengan tipe Student Teams Achievement Division (STAD)
9. KEGIATAN PEMBELAJARAN/LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 4

	Proses Pembelajaran			Alokasi Waktu
	Tatap Muka	Tugas Terstruktur	TMTT	
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kedisiplinan dan kepedulian lingkungan. 3. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan pembelajaran tentang proporsi 4. Guru memberi motivasi siswa secara komunikatif dan kreatif dengan beberapa pertanyaan sebagai pretes untuk menjajagi kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa 5. Guru menyampaikan cakupan materi secara garis besar tentang proporsi 			10 menit
B. Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi materi menggunakan media adobe flash cs4 			15 menit
	<p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menjelaskan materi proporsi 3. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya 			70 menit
	<p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberi konfirmasi terhadap hasil elaborasi yang belum terpecahkan secara komunikatif 5. Guru membantu dalam membuat kesimpulan hasil pembelajaran, tentang: <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian proporsi b. Jenis-jenis perbandingan tubuh c. Proporsi tubuh wanita secara disain busana 1:8 ½ 			15 menit

	Proses Pembelajaran			Alokasi Waktu
	Tatap Muka	Tugas Terstruktur	TMTT	
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulang secara singkat hasil pembelajaran hari ini 2. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar membaca dengan menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 3. Mengucapkan salam penutup 			10 menit

No	Jenis Tugas	Uraian Tugas	Alokasi Waktu
1.	Tugas Terstruktur	Buatlah proporsi tubuh wanita secara desain busana 1:8 ½ dengan kerangka langkahnya	

Pertemuan 5

	Proses Pembelajaran			Alokasi Waktu
	Tatap Muka	Tugas Terstruktur	TMTT	
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kedisiplinan dan kepedulian lingkungan. 3. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan pembelajaran tentang proporsi 4. Guru memberi motivasi siswa secara komunikatif dan kreatif dengan beberapa pertanyaan sebagai pretes untuk menjajagi kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa 			10 menit

	Proses Pembelajaran			Alokasi Waktu
	Tatap Muka	Tugas Terstruktur	TMTT	
B. Kegiatan Inti	Eksplorasi 6. Guru mengulas kembali materi proporsi secara singkat.			15 menit
	Elaborasi 7. Guru memberikan tugas untuk menggambar proporsi tubuh wanita secara desain busana 1: 8 ½ 8. Guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan tugas secara mandiri			70 menit
	Konfirmasi 9. Guru memberi konfirmasi terhadap hasil elaborasi yang belum terpecahkan secara komunikatif			15 menit
C. Penutup	4. Guru mengulang secara singkat hasil pembelajaran hari ini 5. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar membaca dengan menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya 6. Mengucapkan salam penutup			10 menit

10. PERANGKAT PEMBELAJARAN

- a. Alat
 - 1) LCD
- b. Bahan
 - 1) Kertas A3
- c. Media
 - 1) Job sheet
 - 2) Adobe flash cs4
- d. Sumber
 - 1) Sri Widarwati. 2000. *Desain Busana 1*. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta
 - 2) Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana SMK Jilid 2*.

11.PENILAIAN

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen
Pengertian proporsi	Tes tertulis	Tes isian singkat dan uraian	Lembar kerja siswa
Jenis-jenis perbandingan tubuh	Tes tertulis	Tes isian singkat dan uraian	Lembar kerja siswa
Proporsi tubuh wanita secara disain busana 1:8 ½	Tes Praktek	Tes tertulis	Lembar kerja siswa

Klaten, 2012

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Dra.Nunuk Wijayanti
NIP.19620520 198803 2 005

Istiana
NIM. 08513241003

Lampiran 3

Instrument penelitian

- 1. Instrument ahli media**
- 2. Instrument ahli materi**
- 3. Instrument uji coba**

1. Instrument ahli media



Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi dan Uji Kelayakan

Kepada Yth.

Prapti Karomah, M.Pd

di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi dan uji kelayakan adobe flash cs4 pada Standart Kompetensi Menggambar Busana. Kompetensi Dasar mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia, pada penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Menggunakan Adobe Flash Cs4 untuk Siswa Kelas X busana SMK”, maka saya:

Nama : Istiana

NIM : 08513241003

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi dan uji kelayakan adobe flash cs4 sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta , ...Juli 2012

Pemohon

Istiana

NIM. 08513241003

**LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4 UNTUK SISWA KELAS X BUSANA
SMK NEGERI 3 KLATEN**

Mata pelajaran : Menggambar Busana
Subjek Penelitian : Siswa kelas X Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Klaten
Peneliti : Istiana
Evaluator : Prapti Karomah, M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemrograman
3. Berilah tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

1= Sangat Tidak Setuju	4 = Setuju
2=Tidak Setuju	5= Sangat Setuju
3=Ragu-ragu	

Terima Kasih

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Petunjuk penggunaan membantu dalam menggunakan media pembelajaran		√			
2	Menu program mudah dioperasikan/digunakan		√			
3	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada layar komputer		√			
4	Desain tampilan menarik	√				
5	Terdapat navigasi untuk memudahkan penjelajahan		√			
6	Program dapat dijalankan tanpa menggunakan CD		√			
7	Program menarik untuk digunakan	√				
8	Ketika terjadi kesalahan penggunaan program, program masih bisa berjalan	√				
9	Terdapat gambar diam dan gambar bergerak yang membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari		√			
10	Ukuran tayangan video sudah memadai	√				
11	Kemudahan mengoperasikan video		√			
12	Gambar bergerak membantu dalam pelajaran menggambar busana		√			
13	Tampilan gambar jelas dan mudah dipahami		√			
14	Warna gambar dapat dilihat dengan jelas	√				
15	Animasi gambar sangat menarik		√			
16	Gambar diam membantu dalam pelajaran menggambar busana	√				
17	Penggunaan huruf/karakter sudah sesuai		√			
18	Media dapat membantu dalam mempelajari materi menggambar busana	√				

a. Komentor / Saran umum

Perbaiki beberapa susunan kalimat.

b. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk uji lapangan

Ahli Media

Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

KETERANGAN VALIDASI MEDIA BAHAN AJAR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prapti Karomah,M.Pd

Setelah melihat, menelaah dan mencermati media pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran menggambar busana menggunakan adobe flash cs4 untuksiswa kelas x SMKN 3 Klaten” yang dibuat oleh :

Nama : Istiana

NIM : 08513241003

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Maka dengan ini menyatakan media bahan ajar *) :

- a. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- b. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran sebagai berikut :

.....
.....
.....

- c. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Lingkari pada huruf sesuai kesimpulan bapak/ibu

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , ...Juli 2012

Ahli Media

Prapti Karomah,M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001



Hal : Permohonan Kesiediaan Uji Validasi dan Uji Kelayakan

Kepada Yth.

Yuswati,M.Pd

di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi dan uji kelayakan adobe flash cs4 pada Standart Kompetensi Menggambar Busana. Kompetensi Dasar mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia, pada penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Menggunakan Adobe Flash Cs4 untuk Siswa Kelas X busana SMK”, maka saya:

Nama : Istiana

NIM : 08513241003

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi dan uji kelayakan adobe flash cs4 sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta , ...Juli 2012

Pemohon

Istiana

NIM. 08513241003

**LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4 UNTUK SISWA
KELAS X BUSANA SMK NEGERI 3 KLATEN**

Mata pelajaran : Menggambar Busana
Subjek Penelitian : Siswa kelas X Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Klaten
Peneliti : Istiana
Evaluator : Yuswati,M.Pd

Petunjuk :

5. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
6. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemrograman
7. Berilah tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator
8. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

1= Sangat Tidak Setuju	4 = Setuju
2=Tidak Setuju	5= Sangat Setuju
3=Ragu-ragu	

Terima Kasih

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Petunjuk penggunaan membantu dalam menggunakan media pembelajaran		√			
2	Menu program mudah dioperasikan/digunakan		√			
3	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada layar komputer		√			
4	Desain tampilan menarik		√			
5	Terdapat navigasi untuk memudahkan penjelajahan		√			
6	Program dapat dijalankan tanpa menggunakan CD		√			
7	Program menarik untuk digunakan	√				
8	Ketika terjadi kesalahan penggunaan program, program masih bisa berjalan		√			
9	Terdapat gambar serta video yang membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari		√			
10	Ukuran tayangan video sudah memadai		√			
11	Kemudahan pengoperasian video		√			
12	Video membantu dalam pelajaran menggambar busana	√				
13	Tampilan gambar jelas dan mudah dipahami	√				
14	Warna gambar dapat dilihat dengan jelas	√				
15	Animasi gambar sangat menarik		√			
16	Gambar membantu dalam pelajaran menggambar busana		√			
17	Penggunaan huruf/karakter sudah sesuai		√			
18	Media dapat membantu dalam mempelajari materi menggambar busana		√			

a. Komentar / Saran umum

Story board sejumlah filenya, untuk memudahkan

b. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- d. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- e. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak untuk uji lapangan

Ahli Media

Yuswati,M.Pd

NIP. 19540224 198203 2 002

KETERANGAN VALIDASI MEDIA BAHAN AJAR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuswati,M.Pd

Setelah melihat, menelaah dan mencermati media pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran menggambar busana menggunakan adobe flash cs4 untuksiswa kelas x SMKN 3 Klaten” yang dibuat oleh :

Nama : Istiana

NIM : 08513241003

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Maka dengan ini menyatakan media bahan ajar *) :

- d. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- e. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran sebagai berikut :
.....
.....
.....
- f. Tidak layak digunakan untuk penelitian
*) Lingkari pada huruf sesuai kesimpulan bapak/ibu

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , ...Juli 2012

Ahli Media

Yuswati,M.Pd

NIP. 19540224 198203 2 002

2. Instrument ahli materi



Hal : Permohonan Kesediaan Uji Validasi dan Uji Kelayakan

Kepada Yth.
Dra. Nunuk Wijayanti
di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka melakukan uji validasi dan uji kelayakan adobe flash cs4 pada Standart Kompetensi Menggambar Busana. Kompetensi Dasar mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia, pada penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Menggunakan Adobe Flash Cs4 untuk Siswa Kelas X busana SMK”, maka saya:

Nama : Istiana
NIM : 08513241003
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Dosen Pembimbing : Noor Fitrihana M.Eng

Dengan ini saya mohon kepada Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi dan uji kelayakan adobe flash cs4 sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Demikian permohonan ini saya sampaikan. Atas kerja sama, perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta , ...Juni 2012

Pemohon

Istiana

NIM. 08513241003

**LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4 UNTUK SISWA
KELAS X BUSANA SMK NEGERI 3 KLATEN**

Mata pelajaran : Menggambar Busana
Subjek Penelitian : Siswa kelas X Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Klaten
Peneliti : Istiana
Evaluator : Dra.Nunuk Wijayanti

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek materi dan aspek pembelajaran
3. Berilah tanda “√” pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

1= Sangat Tidak Jelas	4 = Jelas
2= Tidak Jelas	5= Sangat Jelas
3= Cukup Jelas	

Terima Kasih

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Isi Materi Pembelajaran	1. Bobot/ kedalaman materi		√			
		2. Kecukupan materi untuk mencapai tujuan		√			
		3. Kejelasan uraian materi		√			
		4. Sistematika penyajian materi		√			
		5. Ketepatan video untuk menjelaskan materi		√			
		6. Relevansi gambar dengan materi		√			
2	Pembelajaran	7. Kejelasan rumusan standar kompetensi		√			
		8. Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi		√			
		9. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri		√			
		10. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi		√			
		11. Pentingnya materi		√			
		12. Kemenarikan materi		√			
		13. Kejelasan contoh yang diberikan		√			
		14. Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi		√			
		15. Kejelasan petunjuk belajar		√			
		16. Kemudahan memilih menu		√			

a. Komentar / Saran umum

.....
.....
.....
.....

b. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk uji lapangan

Guru Mata Pelajaran

Dra.Nunuk Wijayanti
NIP.19620520 198803 2 005

KETERANGAN VALIDASI MEDIA BAHAN AJAR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra.Nunuk Wijayanti

Setelah melihat, menelaah dan mencermati media pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran menggambar busana menggunakan adobe flash cs4 untuk siswa kelas x SMKN 3 Klaten” yang dibuat oleh :

Nama : Istiana

NIM : 08513241003

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Maka dengan ini menyatakan media bahan ajar *) :

- a. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
 - b. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran sebagai berikut :
.....
.....
.....
.....
 - c. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Lingkari pada huruf sesuai kesimpulan bapak/ibu

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta , ...Juni 2012

Validator

Dra.Nunuk Wijayanti
NIP.19620520 198803 2 005

3. Instrument uji coba

KUESIONER

Materi : Menggambar Busana

Tanggal :

Nama siswa :

Petunjuk :

1. Lembar kuesioner ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Semua informasi dari para siswa yang berupa penilaian, kritik, dan saran yang disampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk menyempurnakan kualitas media pembelajaran ini.
3. Oleh karena itu mohon kesediaan para siswa untuk memberikan penilaian, kritik, saran dengan cara memberi tanda check (√) pada kolom dibawah bilangan 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala:

1= Sangat Tidak Baik	4 = Baik
2= Tidak Baik	5= Sangat Baik
3= Cukup	

4. Komentar dan saran anda mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk belajar					
2	Kemudahan pemilihan menu belajar					
3	Kejelasan warna gambar					
4	Pemilihan warna background					
5	Kejelasan tayangan video					
6	Ketepatan pemilihan musik					
7	Kemudahan penggunaan tombol					
8	Kejelasan fungsi tombol					
9	Kemudahan memilih menu					
10	Keterbacaan teks					
11	Kejelasan gambar					
12	Ukuran gambar					
13	Kemenarikan animasi					
14	Kejelasan petunjuk penggunaan					
15	Kejelasan uraian materi					
16	Kejelasan contoh dalam materi					
17	Kejelasan bahasa					
18	Kelugasan bahasa					
19	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi					
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi					
21	Multimedia membantu belajar					
22	Kemudahan mempelajari materi					
23	Kemenarikan materi					
24	Keterkinian materi					
25	Kemudahan memahami kalimat dalam uraian materi					
Jumlah						
Jumlah total						

Komentar:

.....
.....
.....

Saran:

.....
.....
.....

Lampiran 4.

Hasil penelitian

- 1. Hasil validasi dari ahli media**
- 2. Hasil validasi dari ahli materi**
- 3. Hasil uji coba kelompok kecil**

1. Hasil validasi dari ahli media

Hasil penilaian ahli media

No	Indikator	Skor penilaian			Rerata	Kriteria
		A	B	C		
1	Petunjuk penggunaan membantu dalam menggunakan media pembelajaran	4	4	4	4	setuju
2	Menu program mudah dioperasikan/digunakan	4	4	5	4.333333	Sangat setuju
3	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada layar komputer	4	4	4	4	setuju
4	Desain tampilan menarik	4	5	4	4.333333	Sangat setuju
5	Terdapat navigasi untuk memudahkan penjelajahan	4	4	5	4.333333	Sangat setuju
6	Program dapat dijalankan tanpa menggunakan CD	4	4	4	4	setuju
7	Program menarik untuk digunakan	5	5	4	4.666667	Sangat setuju
8	Ketika terjadi kesalahan penggunaan program, program masih bisa berjalan	4	5	4	4.333333	Sangat setuju
9	Terdapat gambar serta video yang membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari	4	4	5	4.333333	Sangat setuju
10	Ukuran tayangan video sudah besar	4	5	4	4.333333	Sangat setuju
11	Kemudahan memainkan video	4	4	4	4	setuju
12	Video membantu dalam pelajaran menggambar busana	5	4	4	4.333333	Sangat setuju
13	Tampilan gambar jelas dan mudah dipahami	5	4	5	4.666667	Sangat setuju
14	Warna gambar dapat dilihat dengan jelas	5	5	4	4.666667	Sangat setuju
15	Animasi gambar sangat menarik	4	4	5	4.333333	Sangat setuju
16	Gambar membantu dalam pelajaran menggambar busana	4	5	4	4.333333	Sangat setuju
17	Penggunaan huruf/karakter sudah sesuai	4	4	4	4	setuju
18	Media dapat membantu dalam mempelajari materi menggambar busana	4	5	4	4.333333	Sangat setuju
	jumlah	76				
	rata-rata	4.2	4.39	4.28	4.296296	Sangat Baik

2. Hasil validasi dari ahli materi

Hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Bobot/ kedalaman materi	4	Baik
2	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	4	Baik
3	Kejelasan uraian materi	4	Baik
4	Sistematika penyajian materi	4	Baik
5	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	4	Baik
6	Relevansi gambar dengan materi	4	Baik
7	Kejelasan rumusan standar kompetensi	4	Baik
8	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	4	Baik
9	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih sendiri	4	Baik
10	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	4	Baik
11	Pentingnya materi	4	Baik
12	Kemenarikan materi	4	Baik
13	Kejelasan contoh yang diberikan	4	Baik
14	Ketepatan bahasa dalam menguraikan materi	4	Baik
15	Kejelasan petunjuk belajar	4	Baik
16	Kemudahan memilih menu	4	Baik
	Jumlah	64	
	Rata-rata	4	Baik

3. Hasil uji coba kelompok kecil

Hasil uji coba kelompok kecil

No	Indikator	Siswa					Rerata skor	Kriteria
		A	B	C	D	E		
1	Kejelasan petunjuk belajar	4	4	5	5	5	4.6	Sangat Baik
2	Kemudahan pemilihan menu belajar	3	4	4	4	4	3.8	Baik
3	Kejelasan warna gambar	3	4	4	4	4	3.8	Baik
4	Pemilihan warna background	4	4	3	4	4	3.8	Baik
5	Kejelasan tayangan video	3	3	3	5	4	3.6	Baik
6	Ketepatan pemilihan musik	4	3	4	3	4	3.6	Baik
7	Kemudahan penggunaan tombol	3	4	4	3	3	3.4	Cukup
8	Kejelasan fungsi tombol	4	4	4	4	3	3.8	Baik
9	Kemudahan memilih menu	4	4	5	4	3	4	Baik
10	Keterbacaan teks	4	4	3	4	4	3.8	Baik
11	Kejelasan gambar	3	3	4	4	5	3.8	Baik
12	Ukuran gambar	4	4	4	4	5	4.2	Baik
13	Kemenarikan animasi	4	4	4	4	5	4.2	Baik
14	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	3	4	4	4	3	3.6	Baik
15	Kejelasan uraian materi	4	3	4	4	3	3.6	Baik
16	Kejelasan contoh dalam materi	3	4	4	3	4	3.6	Baik
17	Kejelasan bahasa	4	4	3	4	4	3.8	Baik
18	Kelugasan bahasa	4	4	3	4	4	3.8	Baik
19	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	4	4	4	5	4	4.2	Baik
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	3	4	5	5	4	4.2	Baik
21	Multi media membantu belajar	4	4	5	5	5	4.6	Sangat Baik
22	Kemudahan mempelajari materi	4	4	4	5	4	4.2	Baik
23	Kemenarikan materi	3	4	4	5	5	4.2	Baik
24	Keterkinian materi	3	3	4	5	4	3.8	Baik
25	Kemudahan memahami kalimat dalam uraian materi	4	4	4	4	5	4.2	Baik
	JUMLAH	90	95	99	105	102	3.928	Baik
	Rata-rata	3.6	3.8	3.96	4.2	4.1		

4. Hasil uji coba lapangan

No	Indikator	Siswa																				Rerata Skor	Kriteria
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T		
1	Kejelasan petunjuk belajar	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4.25	Sangat Baik	
2	Kemudahan pemilihan menu belajar	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4.6	Sangat Baik
3	Kejelasan warna gambar	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4.45	Sangat Baik	
4	Pemilihan warna background	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4.5	Sangat Baik
5	Kejelasan tayangan video	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4.8	Sangat Baik	
6	Ketepatan pemilihan musik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3.95	Baik	
7	Kemudahan penggunaan tombol	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4.3	Sangat Baik
8	Kejelasan fungsi tombol	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4.5	Sangat Baik
9	Kemudahan memilih menu	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4.55	Sangat Baik
10	Keterbacaan teks	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4.2	Baik
11	Kejelasan gambar	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.85	Sangat Baik
12	Ukuran gambar	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4.15	Baik
13	Kemenarikan animasi	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4.75	Sangat Baik	
14	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4.4	Sangat Baik
15	Kejelasan uraian materi	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4.35	Sangat Baik
16	Kejelasan contoh dalam materi	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4.05	Baik
17	Kejelasan bahasa	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.05	Baik
18	Kelugasan bahasa	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4.15	Baik
19	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4.65	Sangat Baik
20	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4.8	Sangat Baik
21	Multimedia membantu belajar	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.9	Sangat Baik
22	Kemudahan mempelajari materi	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4.4	Sangat Baik
23	Kemenarikan materi	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4.75	Sangat Baik
24	Keterkinian materi	5	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4.55	Sangat Baik
25	Kemudahan memahami kalimat dalam uraian materi	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4.1	Baik
	JUMLAH	115	109	106	104	113	112	113	106	110	107	114	115	112	116	109	111	110	107	115	116	4.44	Sangat Baik
	Rata-rata	4.6	4.4	4.2	4.2	4.5	4.5	4.5	4.2	4.4	4.3	4.6	4.6	4.5	4.6	4.4	4.4	4.4	4.3	4.6	4.6		

Lampiran 5.

Surat ijin penelitian

Lampiran 6.

Storyboard media pembelajaran

Storyboard media pembelajaran menggambar busana

Media pembelajaran menggambar busana merupakan media pembelajaran yang diciptakan untuk memperjelas tentang materi mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia dimana materi tersebut diberikan pada kelas X. supaya media tersebut diminati siswa dan agar dapat memotivasi siswa maka media tersebut di desain dengan kreatif dan inovatif supaya menghasilkan media yang dapat memotivasi siswa dengan adanya animasi-animasi didalam media pembelajaran tersebut. Didalam media pembelajaran menggambar busana terdapat materi, album foto , album video yang dapat memperjelas pemahaman siswa tentang menggambar busana, selain itu terdapat profil pembuat.

1. Materi utama (klik tombol materi utama)

Didalam materi utama terdapat tiga bagian dimana bagian pertama berisi tentang pengertian anatomi tubuh, tujuan mempelajari anatomi tubuh, jenis-jenis perbandingan tubuh dan menggambar perbandingan tubuh. Yang ke dua membahas mengenai gerakan tubuh pada desain busana dan yang ke tiga membahas tentang menggambar bagian-bagian tubuh pada desain busana yaitu menggambar wajah,tangan,kaki dan telapak kaki.

Ketika dibuka materi yang pertama dapat di klik tombol next untuk melanjutkan sampai ke materi terakhir yaitu menggambar kaki dan telapak kaki tanpa kembali ke menu materi terlebih dahulu selain itu dapat di klik tombol preview untuk kembali ke materi sebelumnya. Jika sudah selesai membuka menu materi ataupun belum selesai dapat di klik tombol menu utama untuk kembali ke menu utama. Didalam menu materi ini dapat di klik tombol show/hide music untuk

melihat dan menutup daftar lagu dan klik tombol play/stop untuk memainkan atau mematikan music.

2. Gallery foto (klik tombol gallery foto)

Pada gallery foto terdapat bermacam-macam desain yang dapat membantu siswa dalam memperluas pengetahuannya tentang desain busana, desain-desain tersebut diantara lain:

- 1) Pewarnaan tubuh
- 2) Pewarnaan motif sesuai bahan
- 3) Pewarnaan motif kreasi
- 4) Pewarnaan bahan organdi
- 5) Pewarnaan bahan chiffon 1
- 6) Pewarnaan bahan chiffon 2
- 7) Pewarnaan bahan voile
- 8) Pewarnaan bahan beledu 1
- 9) Pewarnaan bahan beledu 2
- 10) Pewarnaan bahan satin
- 11) Pewarnaan bahan sutera
- 12) Pewarnaan bahan woll
- 13) Pewarnaan bahan broucade
- 14) Desain busana dengan sumber ide kimono
- 15) Desain busana dengan sumber ide kupu-kupu
- 16) Desain busana dengan sumber ide pakaian pelaut
- 17) Desain pose standart 1
- 18) Desain pose standart 2
- 19) Pewarnaan wajah perempuan
- 20) Proporsi ilustrasi
- 21) Desain komposisi gambar
- 22) Mix media pesta
- 23) Penyelesaian bahan berbulu (furse)
- 24) Booklet casual
- 25) Pewarnaan tubuh
- 26) Penyelesaian bahan broucade
- 27) Mix media casual
- 28) Desain dengan pose maskulin
- 29) Booklet pesta
- 30) Penyelesaian bahan berkilau (sutera)
- 31) Pewarnaan wajah perempuan
- 32) Pose feminine
- 33) Komposisi gambar (pesta)
- 34) Desain background close up motif

- | | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| 35) Komposisi gambar (casual) | 42) Desain three dimension drawing |
| 36) Fashion ilustrasion | 43) Presentation drawing |
| 37) Sapuan warna 2 | 44) Wajah Nampak $\frac{3}{4}$ |
| 38) Wajah asia | 45) Wajah tampak depan |
| 39) Wajah afro | 46) Wajah tampak samping |
| 40) Wajah eropa | 47) Penyelesaian bahan aplikasi. |
| 41) Desain production sketching | |

Setelah tampak judul gambar maka langkah selanjutnya adalah klik tulisan judul ataupun salah satu gambar maka akan Nampak gambar yang lebih besar beserta keterangan gambar. Jika ingin melihat gambar selanjutnya klik tombol panah ke kanan dan ingin melihat gambar sebelumnya dapat diklik tombol panah kekiri ketika ingin kembali ke pilihan judul gambar maka klik tombol silang (X). setelah selesai melihat gambar jika ingin kembali ke menu utama maka klik tombol kembali ke halaman utama.

3. Gallery video (klik tombol galeri video)

Didalam menu gallery video terdapat 18 video dimana video tersebut berbeda-beda yang dapat membantu siswa dalam mendalami pelajaran menggambar busana. Video tersebut diantaranya berisi tentang:

- 1) Menggambar proporsi 1
- 2) Menggambar proporsi 2
- 3) Menggambar macam-macam pose
- 4) Macam-macam desain ilustrasi
- 5) Desain gaun
- 6) Pewarnaan motif sesuai bahan

- 7) Desain busana tanpa rangka
- 8) Teknik mewarnai busana
- 9) Desain tiga komposisi
- 10) Teknik desain dengan mewarnai
- 11) Pewarnaan dengan teknik baah
- 12) Pose tubuh dengan busana
- 13) Pose tubuh maskulin
- 14) Penyelesaian teknik kering
- 15) Pewarnaan dangan teknik basah
- 16) Pewarnaan bahan satin
- 17) Pewarnaan motif kreasi
- 18) Pewarnaan bahan tembus terang

Ketika ingin melihat isi video maka tinggal klik judul video yang diinginkan kemudian jika ingin kembali ke menu video maka klik tombol close. Jika ingin kembali ke menu utama maka klik tombol kembali.

4. Provil creator (klik tombol provil creator)

Didalam provil creator terdapat ucapan terimakasih kepada pihak yang membantu dan provil penulis yang meliputi nama, nim, prodi, fakultas, alamat email, dan tanggal pembuatan. Jika ingin kembali ke menu utama maka klik tombol close.

Lampiran 7.

Lembar observasi

**LEMBAR OBSERVASI PENGAMATAN TERHADAP KONDISI SISWA DAN KOMPONEN
PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA**

No	Indikator	Sub indikator	Hasil pengamatan	
			Ya	Tidak
1	Siswa	1. Siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran 2. Siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran 3. Siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran 4. Siswa mencatat apa yang dijelaskan oleh pendidik	√ √ √ √	
2	Guru	1. Guru menjelaskan dengan metode ceramah 2. Guru memberikan tugas dirumah kepada siswa	√ √	
3	Media pembelajaran	1. Siswa memperbanyak sendiri Jobsheet yang dibagikan oleh pendidik 2. Siswa memperbanyak sendiri handout yang dibagikan oleh pendidik 3. Terdapat LCD Proyektor di ruang teori yang belum dimanfaatkan secara maksimal 4. Penggunaan Papan tulis pada saat menjelaskan, dan akan dihapus lagi setelah selesai menggunakannya. 5. Ruangan praktek 6. Ruang computer 7. Ruang teori	√ √ √ √ √ √	