

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH *TAILORING*

**Sekar Asrining Puri**

Mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.  
[sekarpuri@mhs.unesa.ac.id](mailto:sekarpuri@mhs.unesa.ac.id)

**Ratna Suhartini**

Dosen Pembimbing Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[ratnasuhartiniart@gmail.com](mailto:ratnasuhartiniart@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pembuatan pengembangan media pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah *Tailoring*, validitas media, respon mahasiswa terhadap media pembelajaran dan hasil uji coba berupa keaktifan serta nilai mahasiswa yang dilakukan terhadap 30 mahasiswa 2015 jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian 4-D yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi validitas media dan angket respon mahasiswa. Berdasarkan validitas media diperoleh presentase sebesar 85% yang termasuk dalam kategori sangat valid, respon mahasiswa diperoleh presentase sebesar 73,5% yang termasuk dalam kategori baik dan uji coba berupa keaktifan mahasiswa akses terbanyak pada kunjungan pertemuan ke-1, sebanyak 91 kali, Kunjungan mahasiswa dalam mengunduh tugas terbanyak adalah pertemuan ke-1 dan ke-2 sebanyak 28 kali dan kunjungan mahasiswa dalam mengupload tugas terbanyak adalah pertemuan ke-2 sebanyak 27 kali, sedangkan hasil nilai dengan rentang nilai tertinggi 61-80 memperoleh presentase 83,33% termasuk dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah *Tailoring* dikatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Blended Learning*, *Tailoring*

### Abstract

*This study aims to determine the procedure for developing blended learning-based learning media in Tailoring courses, media validity, student response to learning media and the results of trials in the form of activeness and student scores conducted on 30 2015 students of the Department of Family Welfare Education, Surabaya State University . This research is a development research using a 4-D research model that is define, design, develop and disseminate. Data collection method uses observation sheet of media validity and student response questionnaire. Based on the media validity obtained a percentage of 85% which is included in the category of very valid, the response of students obtained a percentage of 73.5% which is included in both categories and trials in the form of active student access at the 1st meeting, as many as 91 times, Student visits in downloading the most assignments is the 1st and 2nd meetings 28 times and the student visits in uploading the best assignments are the 2nd meeting 27 times, while the results with the highest score range 61-80 get a percentage of 83.33% including in very good category. It can be concluded that the development of blended learning based learning media in Tailoring courses is said to be valid and can be used in learning.*

**Keywords:** Learning Media, *Blended Learning*, *Tailoring*

### PENDAHULUAN

Pelaksanaan proses pembelajaran membutuhkan media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3). Alat komunikasi yang digunakan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik

terutama pada mata kuliah praktek, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang sesuai dengan mata kuliah tersebut. Media itu berupa *virtual learning (vi-learning)*, *virtual learning* merupakan kombinasi antara informasi, komunikasi, pendidikan yang merupakan elemen inti dalam strategi mencapai keberhasilan. Dengan demikian, pengajar dapat memberikan materi

pelajarannya lewat sarana internet yang dapat diakses setiap saat dan di mana saja (Pramono dkk, 2015: 17). Mahasiswa akan lebih mudah mengakses media didalam kelas maupun diluar jam kelas. Dalam hal ini media pembelajaran akan diterapkan pada mata kuliah praktek yaitu *Tailoring*.

Mata kuliah *Tailoring* merupakan mata kuliah wajib pada program studi S1 Tata Busana. Praktek yang akan dilaksanakan adalah membuat jas pria mata kuliah *Tailoring*, mahasiswa dituntut untuk menguasai: metode pembuatan busana, desain, proses pengukuran, teknik pola, proses pemotongan, teknik menjahit hingga *finishing* yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Media yang digunakan berupa modul dan *power point* dirasa kurang cukup untuk membuat mahasiswa paham dengan langkah-langkah teknik menjahit jas, maka dari itu dibutuhkan media video yang mana akan menampilkan tahapan-tahapan dalam menjahit bagian-bagian jas secara urut sesuai RPS *Tailoring*. Media video disertai keterangan dan *narrator* supaya mempermudah mahasiswa dalam memahami teknik menjahit jas pada mata kuliah *Tailoring*. Penerapan video pembelajaran yang digunakan berbasis *blended learning*.

*Blended learning* adalah pencampuran dua atau lebih strategi atau metode pembelajaran untuk menghasilkan hasil belajar yang diharapkan. Pelaksanaan strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar *online* terutama yang berbasis *web/blog*, tanpa meninggalkan tatap muka (Elliot, 2004). *Blended Learning* adalah pembelajaran yang merupakan gabungan antara pembelajaran dengan elektronik berbasis *web (e-learning)* dengan pembelajaran secara tatap muka (Allen, Seaman and Garret, 2007). Kelebihan dari *blended learning* menurut Rusman (2012:351) adalah: (1) Peserta didik dapat dengan mudah melakukan kegiatan komunikasi dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu, (2) Peserta didik dapat *me-review* bahan ajar setiap saat dengan bahan ajar yang dipelajari, (3) Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dipelajari, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah. Sedangkan kelemahan dari *blended learning* menurut Rusman (2012:352) adalah: (1) Kurangnya interaksi antar peserta didik dengan pendidik atau bahkan antar sesama peserta didik itu sendiri, (2) Berubahnya peran pendidik dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan computer, (3) Tidak semua tempat tersedia tempat tersedia internet. Model pembelajaran ini dapat memenuhi kebutuhan dalam mengakses video media pembelajaran mata kuliah *Tailoring*, yang dapat diakses di dalam kelas mau-

pun di luar jam perkuliahan. Penerapan media pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah *Tailoring* dapat diakses melalui akun SSO (*Single Sign On*) Universitas Negeri Surabaya.

**METODE PENELITIAN**

**A. Jenis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model penelitian 4-D.

**B. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi berupa *cek list*. Proses pengambilan data dilaksanakan di gedung A2 lantai 2 laboratorium manajemen. Pengambilan data dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan.

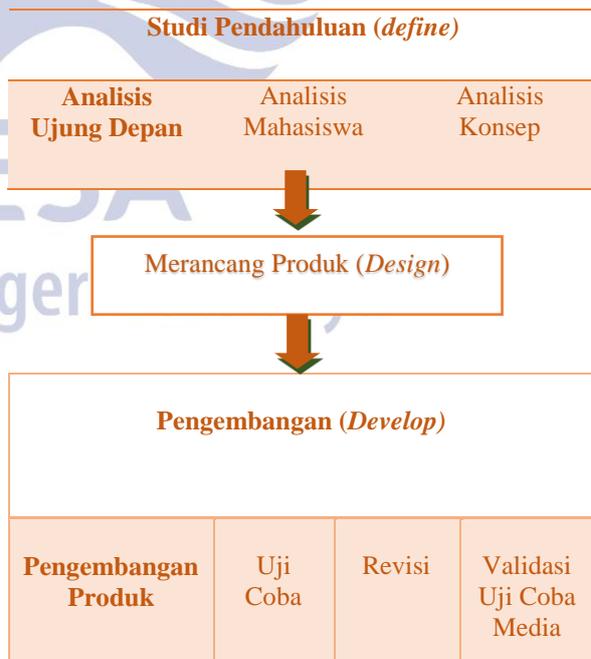
Objek penelitian terhadap pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada mata kuliah *Tailoring* adalah mahasiswa S1 Tata Busana yang sedang menempuh mata kuliah *Tailoring* sejumlah 30 mahasiswa dan 5 dosen ahli yang bersangkutan dengan penelitian.

**C. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian di lakukan di Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga tahun 2018.

**D. Desain Penelitian**

Desain penelitian menggunakan model 4-D adalah suatu rancangan yang dibuat untuk menghindari penyimpangan dalam mengumpulkan data.



Gambar 1. Bagan Rancangan Penelitian Pengembangan

**E. Metode Analisis Data**

Metode analisis data dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**  
**Hasil Penelitian**

**A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah *Tailoring***

Proses media pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah *Tailoring* materi teknik menjahit jas pria melalui beberapa tahap, diantaranya: menyusun konsep materi teknik menjahit jas sesuai RPS *Tailoring* dan *storyboard*, mengolah materi kedalam *powerpoint* 2016, melakukan proses perekaman langkah-langkah menjahit jas kemudian mengedit video menggunakan software Camtasia 9 dengan menambah efek audio berupa narrator dan *backsound* video dan yang terakhir melakukan publikasi/menerbitkan media pembelajaran melalui akun SSO (*Single Sign On*) Universitas Negeri Surabaya.

**B. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah *Tailoring***

Validitas media pembelajaran di peroleh melalui metode angket 5 skala likert. Pengambilan data validitas media ditujukan kepada 5 dosen (2 dosen ahli media dan 3 dosen ahli materi)

Media dinyatakan valid melalui 5 aspek format media, materi media, bahasa, animasi media dan video pembelajaran.



Gambar 2. Diagram Presentase Validitas Media

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa hasil presentase tiap aspek meliputi: aspek format media sebesar 84% termasuk kategori sangat valid, aspek format materi sebesar 89% termasuk kategori sangat valid, aspek bahasa 76% termasuk kategori valid, aspek animasi media sebesar 87% termasuk kategori sangat valid dan aspek video pembelajaran 80% termasuk kategori valid.

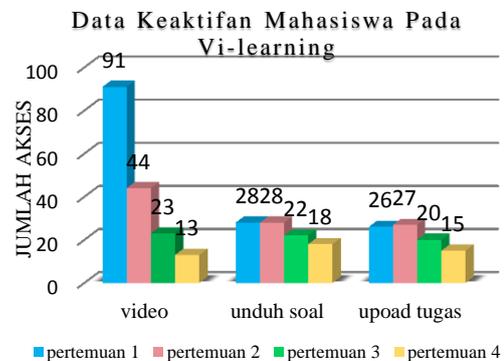
Hasil pengambilan data validitas media pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah *Tailoring* adalah sebesar 85% termasuk kategori sangat valid.

**C. Hasil Uji Coba dari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah *Tailoring***

Hasil uji coba yang telah dilakukan adalah mencangkup keaktifan mahasiswa dalam mengakses *vi-learning* di SSO dan hasil nilai oleh mahasiswa program studi S1 Tata Busana 2015 berjumlah 30 mahasiswa. Terdapat 4 kali pengambilan data sesuai batas maksimal kelas *vi-learning* diadakan.

**1. Keaktifan mahasiswa**

Data keaktifan mahasiswa terdiri dari 3 aspek, yaitu: akses video, akses unduh soal dan akses upload tugas. Berikut adalah daiagram data keaktifan mahasiswa dalam mengakses *vi-learning*.



Gambar 3. Diagram Presentase Validitas Media

Hasil uraian diagram batang di jelaskan bahwa terdapat 3 kategori data keaktifan mahasiswa di antaranya: akses video pembelajaran, akses mengunduh soal dan akses mengupload tugas. Pada kategori akses video pembelajaran pertemuan 1 diakses sebanyak 91 kali, pertemuan 2 diakses sebanyak 44 kali, pertemuan 3 diakses sebanyak 23 kali dan pertemuan 4 diakses sebanyak 13 kali. Akses mengunduh soal pada pertemuan 1 sebanyak 28 kali, pertemuan ke 2 sebanyak 28 kali, pertemuan 3 sebanyak 22 kali dan pertemuan 4 sebanyak 18 kali. Akses mengupload tugas pada pertemuan 1 sebanyak 26 kali, pertemuan 2 sebanyak 27 kali, pertemua 3 sebanyak 20 kali dan pertemuan 4 sebanyak 15 kali.

Maka dapat disimpulkan bahwa akses terbanyak pada kunjungan mahasiswa dalam mengakses video pembelajaran di SSO adalah pertemuan ke-1, sebanyak 91 kali, Kunjungan mahasiswa dalam mengun-

duh tugas terbanyak adalah pertemuan ke-1 dan ke-2 sebanyak 28 kali dan kunjungan mahasiswa dalam mengupload tugas terbanyak adalah pertemuan ke -2 sebanyak 27 kali.

## 2. Hasil nilai mahasiswa

Hasil nilai mahasiswa memperoleh presentase sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Hasil Nilai Mahasiswa

Berdasarkan uraian data diagram batang di atas maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan rentang nilai 61-80 memperoleh presentase sebesar 83,33% termasuk dalam kategori sangat baik.

## D. Respon Mahasiswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah *Tailoring*



Gambar 5. Grafik Hasil Nilai Mahasiswa

Dari uraian data diagram batang di atas di peroleh respon mahasiswa tiap pertemuan selama 4 kali pertemuan. Pada pertemuan 1 dinyatakan baik dengan presentase 74%, pertemuan 2 di nyatakan baik dengan presentase 70%, pertemuan 3 di nyatakan baik dengan presentase 77% dan pertemuan 4 di nyatakan baik dengan presentase 73%.

Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah *Tailoring* adalah sebesar 73,5% dinyatakan baik.

## Pembahasan

### A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah *Tailoring*

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah *Tailoring* materi teknik menjahit jas pria melalui beberapa tahap, diantaranya: menentukan materi media yaitu langkah-langkah teknik menjahit jas, pemilihan media berupa video pembelajaran, format media dan desain awal pembelajaran. Prosedur pengembangan media ini sesuai dengan pernyataan Thiagarajan (1974) bahwa tahap perancangan media terdiri dari menyusun materi, pemilihan media, format media dan desain awal pembelajaran.

### B. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah *Tailoring*

Validitas Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah *Tailoring* . Diperoleh dari pengambilan data 2 dosen ahli media dan 3 dosen ahli materi.

#### 1. Format Media

a) Daya tarik gambar dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (Kemp dan Dayton 1985) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana intergrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.

b) Kesesuaian ukuran gambar termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (kemp dan Dayton 1985) pembelajaran bisa lebih menarik, Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa terjaga dan memperhatikan.

c) Pemilihan jenis huruf/teks (font) termasuk dalam kategori sangat valid , hal ini sesuai dengan pernyataan (Chee san Wong, 2003:136) bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan penulisan berupa pemilihan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan yang disesuaikan dengan layer yang ada sehingga mudah dibaca oleh mahasiswa.

- d) Kejelasan penggunaan huruf termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (Chee san Wong, 2003:136) bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan penulisan berupa pemilihan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan yang disesuaikan dengan layer yang ada sehingga mudah dibaca oleh mahasiswa.
2. Materi Media
- a) Kesesuaian materi dengan teori termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini dikarenakan materi yang diuraikan ke dalam media pembelajaran sesuai dengan teori.
- b) Kebenaran ilustrasi materi dengan teori termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (Risnadi (2004: 271) bahwa media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia).
- c) Kelengkapan materi pada media termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (Sudjana dan Rivai, 2009:2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bahasa
- a) Tata bahasa sesuai EYD termasuk dalam kategori valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (Chee san Wong, 2003: 136) bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan penulisan berupa pemilihan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan yang disesuaikan dengan layer yang ada sehingga mudah dibaca oleh mahasiswa.
- b) Menggunakan bahasa yang komunikatif termasuk dalam kategori valid, hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar menggunakan media menjadi lancar dan meningkatkan pemahaman mahasiswa.
- c) Bahasa mudah dipahami termasuk dalam kategori valid, hal ini dikarenakan penggunaan Bahasa jelas.
4. Animasi Media
- a) Animasi atau bentuk interaktif membantu pemahaman termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (zumara, 2010:8) Penggunaan media seperti gambar, film, objek, model, grafik, dan lain-lain bisa memberikan konsep dasar yang benar.
- b) Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (zumara, 2010:8) Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengarkan rekaman atau radio merupakan rangsangan-rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.
- c) Tampilan desain dan warna yang disajikan serasi termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (Aryad:2009,16) lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Kemudahan penggunaan menu navigasi termasuk dalam kategori sangat valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (Aryad:2009,16) lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
5. Video Pembelajaran
- a) Kejelasan gambar video termasuk dalam kategori valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (Risnadi, 2004:271) video bersifat interaktif tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi.
- b) Materi video termasuk dalam kategori valid, hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2013:6) ciri-ciri umum media pembelajaran menekankan pada video dan audio.
- c) Penambahan keterangan/tanda pada video termasuk dalam kategori valid, hal ini sesuai dengan pernyataan (Risnadi, 2004: 271) video bersifat interaktif-tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi.

### C. Respon Mahasiswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah *Tailoring*

#### 1. Aspek Desain

- a) Petunjuk/ keterangan jelas dan mudah dimengerti, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik dikarenakan mahasiswa mudah memahami petunjuk keterangan yang terdapat pada media. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Aryad:2009,16) lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- b) Kemudahan menggunakan menu navigator, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik dikarenakan mahasiswa mudah untuk menggunakan media karena petunjuk tombol navigator jelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Aryad: 2009,16) lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- c) Keserasian tampilan warna, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan situasi mahasiswa yang kondusif ketika mengamati video pembelajaran.
- d) Keserasian gambar, tulisan dalam pendukung pembelajaran, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan mahasiswa yang paham terhadap visualisasi pada media, hal ini sesuai dengan pernyataan (Aryad: 2009, 16) lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 2. Aspek Media

- a) Membantu dalam pemahaman materi Teknik jahit *Tailoring*, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan mahasiswa paham dengan materi, maka sesuai dengan pernyataan (musfiqon, 2012:32-35) bahwa fungsi media adalah dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, serta dapat

membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memaadatkan informasi, serta dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya, media dapat pula meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan.

- b) Mahasiswa senang terhadap media, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan mahasiswa dalam mengakses media melalui akun SSO. Pernyataan diatas sesuai dengan pendapat (Arsyad, 2013: 19) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.
- c) Meningkatkan motivasi belajar, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan mahasiswa dalam mengakses media melalui akun SSO. Pernyataan diatas sesuai dengan pendapat (Zumara, 2010: 8) Media membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar. Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengarkan rekaman atau radio merupakan rangsangan-rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.

#### 3. Aspek Bahasa

- a) Bahasa mudah dipahami, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan mahasiswa mudah memahami media melalui uraian Bahasa yang digunakan. Uraian diatas sesuai dengan pernyataan (Chee san Wong, 2003:136) bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan penulisan berupa pemilihan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan yang disesuaikan dengan layer yang ada sehingga mudah dibaca oleh mahasiswa.

- b) Tata bahasa sesuai EYD, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Chee san Wong, 2003:136) bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan penulisan berupa pemilihan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan yang disesuaikan dengan layer yang ada sehingga mudah dibaca oleh mahasiswa.
- c) Komunikatif, berdasarkan penilaian respon mahasiswa point ini termasuk dalam kategori baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Chee san Wong, 2003:136) bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan penulisan berupa pemilihan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan yang disesuaikan dengan layer yang ada sehingga mudah dibaca oleh mahasiswa.

#### **D. Hasil Uji Coba Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah *Tailoring***

Hasil Uji Coba Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah *Tailoring* termasuk dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan mahasiswa dalam mengakses *v-learning* dan hasil nilai yang diperoleh. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Pramono dkk (2015:15) bahwa menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning material*) disimpan dikomputer sehingga dapat diakses oleh pengajar dan siswa kapan saja dimana saja, itu berarti kemudahan mengakses media pembelajaran memperlancar mahasiswa dalam memahami materi.

#### **PENUTUP Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta dari hasil pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- A. Pengembangan media pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah *Tailoring*.

Tahap Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah *Tailoring* dibuat berdasarkan tahapan-tahapan mulai dari membuat isi materi berupa *powerpoint* yang kemudian di ubah menggunakan format PDF begitu pula dengan soal yang diformat kedalam PDF. Proses pem-

buatan video menggunakan software Camtasia 9 dengan menambah efek audio berupa narator dan *background* video. Media yang digunakan berupa gambar, cuplikan video langkah-langkah Teknik jahit jas, objek yang dapat mempermudah mahasiswa memahami materi. Hal ini sesuai dengan pernyataan (zumara, 2010:8) Penggunaan media seperti gambar, film, objek, model, grafik, dan lain-lain bisa memberikan konsep dasar yang benar

Proses pembuatan Pengembangan media pembelajaran berbasis *blended learning* pada mata kuliah *Tailoring* berawal dari perekaman video langkah-langkah Teknik menjahit selanjutnya melakukan edit video menggunakan aplikasi Camtasia 9. Untuk materi teori dibuat di power point 2016 kemudian diubah menggunakan format PDF. Langkah selanjutnya mengupload video dan materi teori ke SSO dosen mata kuliah *tailoring* agar mahasiswa dapat mengakses media melalui akun SSO mereka.

- B. Validitas media pengembangan media pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada mata kuliah *Tailoring*.

Validitas media pengembangan media pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada mata kuliah *Tailoring* dibagi menjadi lima aspek diantaranya format media, materi media, bahasa, animasi media, video pembelajaran . Hasil dari kelayakan media pembelajaran pada aspek Format media mendapat kategori sangat valid karena gambar, ukuran gambar dan format tampilan huruf yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami. Aspek materi media mendapat kategori sangat valid karena kesesuaian materi dengan teori, kebenaran ilustrasi dengan teori dan kelengkapan materi pada media sesuai dengan materi yang diterapkan pada mata kuliah *tailoring*. Aspek bahasa mendapat kategori valid karena tata Bahasa, penggunaan bahasa dan pemilihan bahasa sesuai EYD, komunikatif dan mudah untuk dipahami. Aspek animasi media mendapat kategori sangat valid karena animasi atau bentuk interaktif, penampilan ilustrasi, tampilan desain, dan menu navigasi jelas dan membantu daam pemahaman. Aspek video pembelajaran mendapat kategori valid karena kejelasan gambar video, materi video dan keterangan pada video membantu pemahaman. Berdasarkan uraian diatas secara keseluruhan

hasil yang diperoleh dalam kelayakan media pembelajaran diatas memperoleh kategori sangat valid karena dari segi aspek media, aspek materi media dan aspek animasi memperoleh kategori sangat valid.

- C. Hasil uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada mata kuliah *Tailoring*.

Hasil uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada mata kuliah *Tailoring* diperoleh dari hasil akhir nilai mahasiswa serta keaktifan mahasiswa dalam mengakses *v-learning* melalui akun SSO, memperoleh hasil yang baik dapat dilihat dari presentase nilai mahasiswa dan hasil yang diperoleh dalam keaktifan mengakses *v-learning* termasuk dapalm kategori baik dilihat dari keaktifan mahasiswa dalam melihat video pembelajaran, mengunduh soal tugas dan mengupload tugas.

- D. Respon mahasiswa terhadap media

Respon mahasiswa terhadap media ini dibagi menjadi tiga aspek desain, aspek media, dan aspek Bahasa. Pada aspek desain mendapat kategori baik karena petunjuk/ keterangan jelas dan mudah dimengerti, kemudahan menggunakan menu navigator, keserasian tampilan serta kesesuaian pada gambar dan tulisan dalam pendukung pembelajaran. Aspek media mendapatkan kategori baik karena membantu dalam pemahaman materi Teknik jahit tailoring, mahasiswa senang terhadap media, meningkatkan motivasi belajar. Yang terakhir yaitu aspek Bahasa mendapatkan kategori baik karena Bahasa mudah dipahami, tata Bahasa sesuai EYD dan komunikatif.

#### Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* pada Mata Kuliah *Tailoring* yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Durasi video yang diberikan kurang panjang sehingga untuk kedepannya agar dapat diperpanjang lagi dengan cara meemberi efek slow motion pada beberapa titik-titik yang penting pada video.

2. Keterbatasan peneliti mengakibatkan proses pembuatan video masih menggunakan kapasitas gambar yang kurang maksimal. Maka untuk penelitian selanjutnya agar memperhatikan resolusi video.
3. Dalam mengakses *vi-learning* secara *online* masih terkendala pada jaringan *WI-FI* yang tersedia di kampus sehingga sebagian mahasiswa masih menggunakan data seluler pribadi, diharapkan selajutnya supaya jaringan *WI-FI* yang ada di kampus lebih stabil supaya memperlancar pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Chandrawati, Rahayu. 2010. *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. No 2 vol 8. <http://jurnal.untan.ac.id/> (diakses:12 Juli 2017)
- Chee, T.S and Wong. A.F.L. 2003. *Teaching and Learning With Tegnology*. Singapore: Prentice Hall.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Heinich, 2002. *International Media and Tecnology for Learning*. Diambil dari: repository.upi.edu/1596/9/S\_KTP0802590\_BIBLIOGRAPHY.pdf(12 Juli 2017)
- Kemp dan Dayton 1985. *Planning and Producing Media*. Digilib.unila.ac.id/2407/8/BAB%20II.pdf. (1 Juli 2017)
- Pramono dkk. 2015. *Pengembangan E-materi Virtual Learning*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riduwan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.