

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR PROPORSI
TUBUH MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA X BUSANA
SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOIRI**

JURNAL PENELITIAN

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



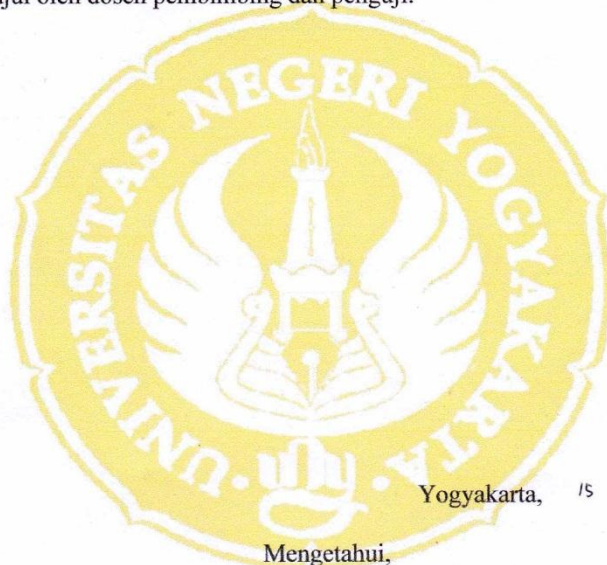
Oleh

**TRI KUSUMA ASTUTI
NIM. 08513241002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

HALAMAN PENGESAHAN


Jurnal berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGGAMBAR PROPORSI TUBUH MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH UNTUK SISWA X BUSANA SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOGIRI”**
telah disetujui oleh dosen pembimbing dan penguji.



Yogyakarta, 15 Mei 2013

Mengetahui,


Pembimbing



Noor Fitrihana, M. Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

Penguji



M Adam Jerusalem, M. T

NIP. 19780312 200212 1 001

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR PROPORSI TUBUH UNTUK SISWA X BUSANA SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOIRI

Oleh : tri kusuma astute, universitas negeri Yogyakarta, trieb_love@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash*, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash*. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R and D*). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari : (1) pendahuluan, (2) pengembangan, (3) uji lapangan, (4) deseminasi. Proses validasi dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Untuk pengujian lapangan dilakukan dengan uji coba satu lawan satu yaitu 2 orang guru dan 2 orang siswa, uji kelompok kecil dengan 2 orang guru dan 12 siswa dan untuk uji lapangan dilakukan dengan 32 siswa. Hasil penelitian ini adalah 1) media pembelajaran menggambar proporsi tubuh berbasis komputer yang dikembangkan menggunakan *macromedia flash* dengan kapasitas 9,12 MB berupa CD pembelajaran menggambar proporsi tubuh, 2) media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran menggambar busana dengan kriteria baik ditinjau dari aspek tampilan, pemrograman dan manfaat. Hasil penilaian dari ahli media dengan skor 16, penilaian dari ahli materi dengan skor 11; dan penilaian dari siswa dengan rerata skor 3,45 masuk dalam kategori baik.

Kata kunci : media pembelajaran, menggambar proporsi tubuh, *macromedia flash*.

DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL MEDIA FOR BODY PROPORTION DRAWING FOR 10th GRADE STUDENTS OF FASHION CLASS IN SMK MUHAMMADIYAH 1 IMOIRI

Abstract

This study aims to: 1) produce instructional media drawing body proportions using macromedia flash, 2) determine the feasibility of instructional media drawing body proportions using macromedia flash. This development of instructional media used method of research and development (R and D). The research was conducted at SMK Muhammadiyah 1 Imogiri. Stages of this study consisted of: (1) introduction, (2) development, (3) field test, (4) dissemination. The validation process is done by 2 subject matter experts and 2 media experts. Field testing trials conducted with one-on-one method that is 2 teachers and 2 students, small group test with 2 teachers and 12 students and for field tests conducted with 32 students. The results of this study were 1) instructional media computer-based drawing body proportions are developed using macromedia flash with a capacity of 9.12 MB as CD instructional body proportion drawing, 2) this learning media is viable for use in draw-fashion learning with good criteria in terms of aspects of the display , programming and benefits. The result of assessment of media experts with a score of 16, a subject matter experts assessment with a score of 11, and assessment of students with a mean score of 3.45 is in well done category.

Keywords: instructionalmedia, drawing body proportion, *macromedia flash*

PENDAHULUAN

Salah satu upaya peningkatan kualitas dan kuantitas program pendidikan adalah dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (1989:63) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses belajar mengajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif. Berdasarkan hasil observasi di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri, pelaksanaan pembelajaran menggambar proporsi tubuh dengan menggunakan media *jobsheet* dan papan tulis saja. Menurut keterangan yang diberikan guru pengampu mata pelajaran menggambar busana, siswa kesulitan memahami materi menggambar proporsi tubuh karena kerumitan dalam membuatnya, selain itu siswa mengaku bosan karena pembelajaran di kelas monoton dan lama, siswa hanya melihat dan mendengarkan penjelasan guru, sehingga siswa cenderung malas mengikuti pelajaran.

Hal ini membuktikan bahwa metode dan media yang digunakan guru belum tepat. Menurut Oemar Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad (2002) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selain itu masih banyak lagi fungsi media pembelajaran seperti yang

dikemukakan Sudjana & Rivai (Arsyad, 2002:2), yang menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah pengajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, demonstrasi, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah dan melihat banyaknya fungsi media pembelajaran dalam menunjang kualitas pendidikan maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat mengaktifkan respon siswa sehingga siswa tidak hanya melihat dan mendengarkan penjelasan guru saja. Salah satu media yang tepat untuk mengaktifkan respon siswa adalah media pembelajaran interaktif. Menurut Daryanto (2010 : 51) media interaktif yaitu suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Selain itu masih banyak kelebihan menggunakan media interaktif yaitu sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, menambah motivasi siswa

selama proses belajar mengajar, mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti yang dilakukan Nurul Dian Pratiwi di SMK Negeri 1 Wonosari, kualitas media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *macromedia flash* sangat layak digunakan. Menurut Dwi Astuti (2006) *macromedia flash* merupakan aplikasi yang dirancang untuk membuat animasi. Kelebihan *macromedia flash* diantaranya adalah penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto, lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang, dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD, Disket atau *Flashdisk*), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana.

Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *macromedia flash*, hal ini diharapkan dapat memudahkan siswa khususnya ketika menggambar proporsi

tubuh sehingga siswa tidak merasa jenuh dan kesulitan lagi.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri.

Kegunaan penelitian ini adalah untuk membantu siswa belajar mandiri dan sebagai alternatif media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2008 : 407). Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang diadaptasi dari Anik Ghufro (2007) yaitu pendahuluan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

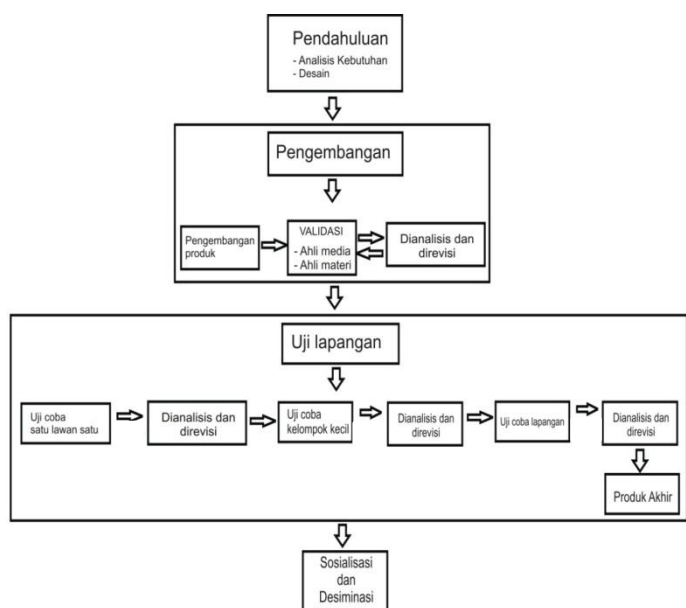
Waktu penelitian mulai bulan Juli 2012- Januari 2013. Tempat penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri, yang beralamat di Garjoyo, Imogiri, Bantul.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X busana butik dan guru pengampu mata pelajaran menggambar busana di SMK Muhammadiyah 1 Imogiri.

Prosedur

Prosedur penelitian ini adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media yang dikembangkan. Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran diadaptasi dari Anik Ghufron (2007)

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini adalah data validasi ahli dan data uji lapangan. Data validasi diperoleh dengan meminta pendapat ahli dan data uji lapangan diperoleh dari angket yang diberikan kepada responden yang menilai dari aspek

tampilan media, pemrograman dan manfaat media.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi serta responden.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Angket yang digunakan dalam penelitian menggunakan 2 skala pengukuran yaitu skala *Guttman* digunakan untuk para ahli dengan dua pilihan jawaban layak atau tidak layak. Sedangkan skala yang kedua yaitu skala *Likert* digunakan untuk angket responden dengan 4 pilihan jawaban. Untuk menghitung hasil validasi ahli digunakan kriteria penilaian yang diadaptasi dari tesis Widiastuti (2007) karena instrument yang digunakan sejenis, yaitu instrument yang berbentuk non-test, untuk menentukan kriteria penilaian yang berbentuk non-test menggunakan kriteria penilaian yang ditetapkan berdasarkan jumlah butir valid dan nilai yang dicapai, berikut kriteria penilaian yang diadaptasi dari tesis Widiastuti (2007):

Tabel 1. Kriteria kualitas media pembelajaran untuk para ahli

Kategori penilaian	Interval nilai
Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq \max$
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$

Keterangan :

- S : Skor responden
- S_{min} : Skor responden terendah
- S_{max} : Skor responden tertinggi
- p : Panjang interval kelas

Untuk menghitung hasil penilaian responden digunakan rumus dari Sukardjo (2006:53), dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Kriteria Penilaian Ideal(Sukardjo, 2006 : 53)

No.	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1.	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik (SB)
2.	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Baik (B)
3.	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup Baik (CB)
4.	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang Baik (KB)

Keterangan :

X: Skor akhir rata - rata

X_i : Rerata ideal, dapat dicari dengan menggunakan rumus;

$$X_i = (1/2) (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

S_{bi} : Simpangan baku ideal, dapat dicari menggunakan rumus;

$$S_{bi} = (1/6) (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Menggunakan *Macromedia Flash*

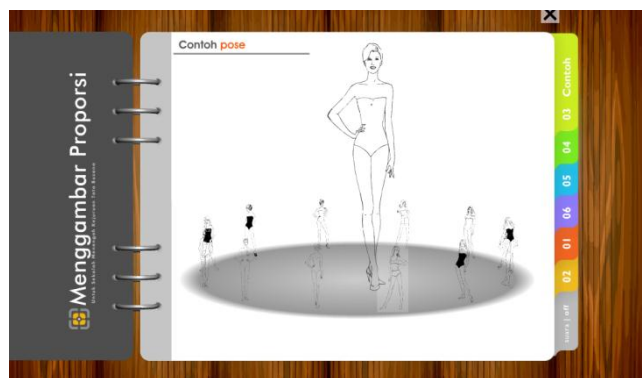
Hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggambar proporsi tubuh berupa CD (*compact disk*) dengan kapasitas 9,12 MB, dibuat menggunakan *macromedia flash* yang berisi materi menggambar proporsi tubuh wanita,

pria, anak dan menggambar bagian-bagian tubuh manusia. Pengembangan media pembelajaran menggambar proporsi tubuh menggunakan *macromedia flash* melalui 4 tahap yaitu pendahuluan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi.

Tampilan media ini didesain seperti buku agar pengguna mudah dalam menggunakannya karena buku bukanlah hal yang baru bagi guru maupun siswa, menu ada di samping sehingga tidak perlu kembali ke tampilan awal untuk memilih menu yang lain. Selain itu media ini dilengkapi dengan musik instrumental sehingga pengguna lebih nyaman ketika belajar namun juga tidak mengganggu konsentrasi karena musik yang digunakan tidak ber lirik dan dapat dimatikan jika tidak ingin mendengarkan musik. Berikut tampilan awal media pembelajaran yang dikembangkan :



Gambar 2. Tampilan intro



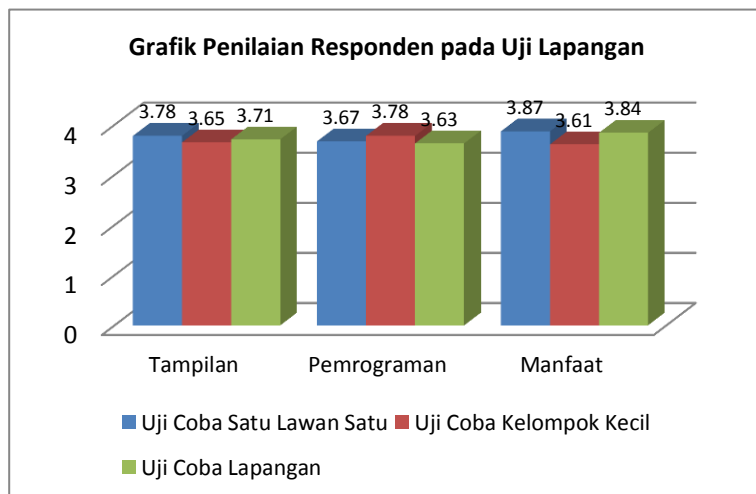
Gambar 3. Tampilan contoh pose

2. Kelayakan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Menggunakan *Macromedia Flash*

Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, melalui beberapa uji kelayakan diantaranya : uji validitas dan uji lapangan. Uji validitas dilakukan dengan meminta pendapat dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Hasil validasi dari ahli media dengan rerata 16 masuk dalam kategori layak dengan revisi sesuai saran yang diberikan. Hasil validasi dari ahli materi dengan rerata 11 masuk dalam kategori layak, namun ada beberapa saran perbaikan. Uji lapangan dilakukan dengan 3 tahap yaitu uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Hasil penilaian guru Tata Busana pada uji coba satu lawan satu dengan rerata 3,84 masuk dalam kategori sangat baik, penilaian dari siswa dengan rerata 3,78 masuk dalam kategori sangat baik. Hasil penilaian guru Tata Busana pada uji coba kelompok kecil dengan rerata 3,89 masuk dalam kategori sangat baik, penilaian siswa dengan rerata 3,67 masuk dalam kategori sangat baik.

Pada uji lapangan penilaian hanya dilakukan oleh siswa karena penilaian dari guru sudah maksimal dan tidak ada revisi, hasil penilaian siswa dengan rerata 3,45 masuk dalam kategori baik. Berikut grafik penilaian siswa dan guru pada uji lapangan:



Gambar 2. Grafik Penilaian Responden pada Uji Lapangan

PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan haruslah menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar seperti yang dikemukakan Sudjana & Rivai (Arsyad, 2002:2), yang menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah pengajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penilaian responden pada uji lapangan, penilaian pada aspek tampilan masuk pada kategori sangat baik dengan rerata 3,71, hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan pada media yang dikembangkan menarik digunakan dalam

pembelajaran, selain menarik media pembelajaran juga harus mudah dalam menggunakannya seperti yang dikemukakan oleh Linday dalam Ariesto (2003) yang menyatakan bahwa hal yang harus diperhatikan dalam merancang media interaktif adalah kemudahan dalam menggunakannya dengan cara meletakkan tombol ditempat yang sesuai dan harus konsisten. Berdasarkan hasil penilaian responden pada uji lapangan, penilaian untuk aspek pemrograman yang meliputi kemudahan memilih menu sajian dan kemudahan dalam penggunaan media, masuk pada kategori sangat baik dengan rerata 3,69, hal ini menunjukkan bahwa pemrograman pada media ini bagus dan mudah digunakan.

Media pembelajaran ini didesain untuk guru maupun siswa agar siswa dapat belajar secara mandiri, seperti yang dikemukakan Derek Rowntrie (Rumampuk, 1988:12) yang menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari dan mendorong latihan yang serasi. Berdasarkan penilaian responden pada uji lapangan untuk aspek manfaat yang meliputi kemampuan memotivasi, materi lebih mudah dipahami dan memungkinkan siswa melakukan peniruan sesuai tayangan media, masuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 3,77, hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat

bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan berupa CD pembelajaran menggambar proporsi tubuh dengan kapasitas 9,12 MB, berisi materi menggambar proporsi tubuh wanita, pria, anak dan menggambar bagian-bagian tubuh manusia. Pengembangan media pembelajaran ini melalui 4 tahap yaitu pendahuluan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian menurut ahli media dengan rerata keseluruhan 16, ahli materi dengan rerata keseluruhan 11, uji coba satu lawan satu diperoleh rerata 3,81, uji coba kelompok kecil dengan rerata 3,78, uji coba lapangan dengan rerata 3,45.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggambar proporsi tubuh ini dapat digunakan dalam pembelajaran, oleh karena itu para guru Tata

- Busana dapat mengembangkan media interaktif pada materi-materi yang lainnya.
2. Dalam mengembangkan media pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan *macromedia flash* sebaiknya guru mempunyai kemampuan untuk mengoperasikan *software macromedia flash* untuk menghemat waktu dalam pengembangan media pembelajaran.

Sukardjo. (2006). *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran.* Prodi Teknologi Pembelajaran: PPs UNY.

Widihastuti. (2007). *Efektivitas Pelaksanaan KBK SMK N Program Keahlian Busana di Yogyakarta Ditinjau dari Pencapaian Kompetensi Siswa.* Tesis : PPs Universitas Negeri Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik Ghufron, dkk. (2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran.* Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash.* Yogyakarta : Graha Ilmu
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran.* Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta : Gava Media.
- Dwi Astuti, (2006). *Teknik Membuat Animasi Profesional menggunakan Macromedia Flash 8.* Yogyakarta: Andi Offset.
- Nurul Dian Pratiwi. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pembuatan Pola Dasar Teknik Konstruksi pada Mata Pelajaran Membuat Pola Busana Bayi dan Pola Dasar di SMK N 1 Wonosari.* Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oemar Hamalik. (1989). *Media Pendidikan.* Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Rumampuk Dientje Borman. (1988). *Media Instruksional IPS.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Tinggi Tenaga Kependidikan Jakarta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.