

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT* BERBASIS *LECTORA* PADA
PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X
DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



oleh :
Istri Nur Rohmah
NIM. 11513244020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT* BERBASIS *LECTORA* PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA

Disusun oleh :

**Istri Nur Rohmah
NIM. 11513244020**

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, November 2017

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Busana,

Dr. Widiastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui

Dosen Pembimbing,

Sri Widarwati, M.Pd.
NIP. 19610622 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Istri Nur Rohmah

NIM : 11513244020

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media *Power Point* Berbasis
Lectora pada Pembelajaran Menggambar Busana
Kelas X di SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Yogyakarta, November 2017

Yang menyatakan,



Istri Nur Rohmah

NIM. 11513244020

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT* BERBASIS *LECTORA* PADA
PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X
DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA**

Disusun oleh :

Istri Nur Rohmah

11513244020

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 10 November 2016

TIM PENGUJI


Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Sri Widarwati, M.Pd</u> Ketua Penguji/Pembimbing		31-01-2017
<u>Dr. Widihastuti</u> Sekertaris		31-01-2017
<u>Afif Ghurub Bestari, M.Pd</u> Penguji		31-01-2017

Yogyakarta, Januari 2017

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan.




Widarto, M.Pd.

NIM. 19631230 198812 1 001

**“keberhasilan seseorang bukan dinilai dari hasil yang telah dicapai
tetapi berat, ringan, dan jumlah rintangan-rintangan yang ia hadapi saat
ia berusaha meraih keberhasilan itu sendiri”**

(Booker T. Washinton)

**“sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru
yakini kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”**

(Evelyn Underhill)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ibu dan Bapakku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa yang tiada henti, dan memberikan dukungan sepanjang waktu.
2. Kakakku, Ifit K Arif, A.Md dan Hasni G Anatasia,S.T. yang selalu menjadi motivasi bagiku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman saya Faisal A Rahman,S.H Begitu banyak dukungan moral, tenaga dan waktu yang telah kamu berikan hingga aku bisa menyelesaikan studi ku
4. Teman-teman S1 Pendidikan Teknik Busana Nonregular dan Regular angkatan 2011.
5. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta. terimakasih telah membantuku dalam mencapai citacitaku. Nama mu akan selalu ku banggakan dan ku kenang. Semoga segala ilmuyang kudapat akan selalu membawa berkah bagi ku dan masyarakat.

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT* BERBASIS *LECTORA* PADA
PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X
DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA**

Oleh :
Istri Nur Rohmah

11513244020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana kelas x di SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta; (2) mengetahui kelayakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana kelas x di SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang di kutip oleh Tim Puslitjaknov dengan 6 tahapan yang meliputi: (1) tahap analisis kebutuhan produk, (2) tahap pengembangan produk awal, (3) tahap validasi ahli dan revisi, (4) tahap uji coba skala kecil, (5) tahap uji coba skala besar, dan (6) produk akhir. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Ngawen dengan subjek penelitian kelas X Busana Butik berjumlah 45 siswa yang dibagi untuk uji coba skala kecil 15 siswa dan uji coba skala besar berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dengan menggunakan angket. Validitas menggunakan *content validity* dengan meminta pendapat *judgment expert* dan *construct validity* uji skala kecil dengan hasil instrumen dinyatakan valid. Reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* sebesar 0,955, dengan hasil instrumen dinyatakan reliabel. Analisis data yang digunakan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini berupa: 1) media *power point* berbasis *lectora* untuk pembelajaran menggambar busana dengan tahap pengembangan antara lain; a) analisis kebutuhan dengan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa, analisa kebutuhan produk berupa analisis kurikulum dan silabus; b) pengembangan produk awal di mulai dengan mengumpulkan materi dan menyusun materi secara sistematis, mendesain alur pembuatan media dengan *membuat storyboard*, media yang dibuat berupa *power point* berbasis *lectora*; c) validasi ahli media dan materi dengan hasil masing-masing menyatakan “layak” dengan dengan skor 15; d) uji coba skala kecil memperoleh skor mean (61,4), median (64), modus (56), menunjukkan bahwa nilai tersebut termasuk kategori “layak” pada rentang antara $63 > X \geq 48$; e) uji coba skala besar memperoleh skor mean (61,9), median (61), modus (60), menunjukkan bahwa nilai tersebut termasuk kategori “layak” pada rentang antara $63 > X \geq 48$. 2) Kelayakan media media *power point* berbasis *lectora* dari penilaian ahli media, ahli materi, uji coba skala kecil, uji coba skala besar dinyatakan “layak” sehingga, dapat disimpulkan bahwa media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana kelas X SMK Negeri 1 Ngawen dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : media power point berbasis lectora

**DEVELOPING LECTORA-BASED POWER POINT MEDIA FOR THE
LEARNING OF FASHION DRAWING IN GRADE X OF SMK
NEGERI 1 NGAWEN, YOGYAKARTA**

Oleh :
Istri Nur Rohmah
11513244020

ABSTRACT

this study aimed to: (1) develop lecotra-based power point media for the learning of fashion drawing in grade X of SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta, and (2) insetigate the appropriateness of lectora-based on power point media for the learning fashion drawing in Grade X of SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta.

This was a research and development study using Borg and Gall's development moldel quoted by the team in Center of Policy and Innovation Studies consisting of several stages, namely: 1(product needs analysis, (2) preliminary product development, (3) expert validation and revision, (4) small-scale tryout, (5) large-scale tryout, and (6) final product. The study was conducted at SMK Negeri 1 Ngawen involving the research subject who were Grade X student of Bountique Clothing with a total of 45 student , consisting of 15 student for the small-scale tryout and 30 student for the large-scale tryout. The data were collected by a questionnaire. The validity was assessed in terms of the content validity through expert judgement and the construct validity through the small-scale tryout and the result showed that the instrument was valid. The reliability was assessed by Cronbach's alpha yielding a coefficient of 0.955, inditacing that the instrument was reliable. The data analisys was the quantitative descriptive technique.

The results of the study are as follows. 1) The product is lectora-based power point media for the learning of fashion drawing developed through the stages of: a) needs analysis through observations and interviews with the teacher and student and product needs analysis in the form of curriculum and syllabus analysis; b) preliminary systematically, designing the media flowchart by making the storyboard, and producing lectora-based power point media; c) validation by the media expert and materials expert stating that the product was appropriate with a score of 15 from each; d) the small-scale tryout yielding the mean (61.4), median (64), and mode (56). showing that they were appropriate in range of $63 > X > 48$; e) the small-scale tryout yielding the mean (61.9), median (61), and mode (60), showing that they were appropriate in range of $63 > X > 48$. 2) The lectora-based power point media, based on the assessment by the media expert, materials expert, small-scalle tryout, and large-scale tryout, was appropriate so that it can be concluded that the lectora-based power point media for the learning of fashion drawing in Grade X of SMK Negeri 1 Ngawen can be used as learning media.

keyword : lecotra-based power point media

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini telah banyak mendapat pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Sri Widarwati, M.Pd selaku dosen Pembimbing dan Ketua penguji TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku Validator instrumen penelitian dan Penguji TAS yang memberikan saran/ masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ibu Dr. Widiastuti selaku Ketua Proram Studi Pendidikan Teknik Busana beserta Sekretaris Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Bapak Dr. Widarto selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Bapak Basuki M.Pd, selaku kepala SMK N 1 Ngawen yang telah memberi ijin observasi.
7. Para guru dan staf SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas

Akhir Skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, November 2016

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Istri Nur Rohmah', written in a cursive style.

Istri Nur Rohmah

NIM. 11513244020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Klasifikasi Media Pembelajaran	11
c. Fungsi dan manfaat Media Pembelajaran.....	13
d. Pemilihan Media Pembelajaran	16
e. <i>Microsoft Power Point</i>	17
f. <i>Power Point</i> Berbasis <i>Lectora</i>	21
2. Materi Unsur-Unsur Desain Busana	26
a. Pengertian Desain	30
b. Unsur-Unsur Desain Pada Busana	30
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Berfikir.....	42
D. Pertanyaan Peneliti.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Model Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan	45
C. Subyek Penelitian	50
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data	51
E. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
A. Hasil Penelitian	69
B. Kajian Produk	93

A. Pembahasan Hasil Penelitian.....	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	102
A. Simpulan	102
B. Keterbatasan Produk	103
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	103
D. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Standar kompetensi untuk mata diklat menggambar busana pada materi unsur-unsur desain busana SMK N 1 Ngawen.....	28
Tabel 2.	Penelitian yang relevan	41
Tabel 3.	Kisi-kisi instrumen kelayakan untuk ahli media terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman	55
Tabel 4.	Kisi-kisi instrumen kelayakan untuk ahli materi terhadap aspek materi pembelajaran	56
Tabel 5.	Kisi Pengkategorian dan Pembobotan Skor (Skala Guttman)	57
Tabel 6.	Kisi-kisi instrumen angket uji coba pendapat siswa tentang pembelajaran Menggambar Busana menggunakan Media <i>Power Point</i> berbasis <i>Lectora</i> di SMK Negeri 1 Ngawen	58
Tabel 7.	Kriteria penilaian siswa	59
Tabel 8.	Kriteria Hasil validasi materi oleh ahli materi.....	60
Tabel 9.	Kriteria Hasil validasi media oleh ahli media	60
Tabel 10.	Hasil Perhitungan validitas Butir Soal Angket.....	62
Tabel 11.	Interpretasi Koefisien <i>Alfa Cronbach</i>	63
Tabel 12.	Hasil Reliabilitas Instrumen	63
Tabel 13.	Kriteria kelayakan media oleh para ahli	67
Tabel 14.	Hasil penilaian kelayakan materi oleh ahli	67
Tabel 15.	Kriteria Kelayakan Media dari Siswa.....	68
Tabel 16.	Keterbacaan media <i>power point berbasis lectora</i> aspek fungsi dan manfaat media, tampilan media, pemrograman, penggunaan bahasa, pembelajaran dinilai dari siswa.....	68
Tabel 17.	<i>Storyboard</i> Media <i>Power Point</i> berbasis <i>Lectora</i>	72
Tabel 18.	Saran dari Ahli Materi Tentang Media <i>Power Point</i> berbasis <i>Lectora</i> pada pembelajaran menggambar busana	86
Tabel 19.	Kriteria Kelayakan Materi Oleh Para Ahli Materi	87
Tabel 20.	Kriteria Hasil Validasi Materi Unsur-Unsur Desain Oleh Ahli	87
Tabel 21.	Saran Dari Ahli Media Tentang Media <i>Power Point</i> Berbasis <i>Lectora</i> Pada Pembelajaran Menggambar Busana.....	88
Tabel 22.	Kriteria Kelayakan Media Oleh Para Ahli Media.....	89
Tabel 23.	Kriteria Hasil validasi media <i>power point</i> berbasis <i>lectora</i> pada pembelajaran menggambar busana ahli media adalah	89
Tabel 24.	Hasil Keterbacaan Siswa Terhadap Media <i>Power Point</i> Berbasis <i>Lectora</i> Pada Pembelajaran Menggambar Busana Uji Coba Terbatas	90
Tabel 25.	Hasil Keterbacaan Siswa Terhadap Media <i>Power point</i> berbasis <i>lectora</i> pada pembelajaran menggambar busana uji coba luas	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Tampilan Utama Lectora	24
Gambar 2.	Tampilan Title Explorer.....	25
Gambar 3.	Tampilan Macam Tools	26
Gambar 4.	Alur Kerangka Berfikir.....	43
Gambar 5.	Prosedur Penerapan Penelitian dan Pengembangan Media power point berbasis lectora pada pembelajaran menggambar busana. (Di adaptasi dari Borg and Gall yang dikutip oleh tim puslitjaknov)	73
Gambar 6.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 1	73
Gambar 7.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 2	74
Gambar 8.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 3	74
Gambar 9.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 4	74
Gambar 10.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 5	75
Gambar 11.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 6	75
Gambar 12.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 7	76
Gambar 13.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 8	76
Gambar 14.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 9	77
Gambar 15.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 10	77
Gambar 16.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 11	78
Gambar 17.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 12	78
Gambar 18.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 13	79
Gambar 19.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 14	79
Gambar 20.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 15	80
Gambar 21.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 16	80
Gambar 22.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 17	81
Gambar 23.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 18	81
Gambar 24.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 19	82
Gambar 25.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 20	82
Gambar 26.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 21	83
Gambar 27.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 22	83
Gambar 28.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 23	84
Gambar 29.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 24	84
Gambar 30.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 25	85
Gambar 31.	Tampilan Media Power Point berbasis Lectora halaman 26	85
Gambar 32.	Diagram keterbacaan media power point berbasis lectora pada pembelajaran menggambar busana (uji coba kelompok kecil)	91
Gambar 33.	Diagram keterbacaan media power point berbasis lectora pada pembelajaran menggambar busana (uji coba kelompok besar).....	93

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Silabus & Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 2. Instrumen Penelitian
- Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas
- Lampiran 4. Hasil Penelitian
- Lampiran 5. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6. Dokumentasi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. SMK merupakan sekolah menengah kejuruan yang bertujuan mempersiapkan lulusanya untuk siap bekerja. Oleh sebab itu siswa siswi didik SMK dibekali ilmu pengetahuan dan ketrampilan untuk dapat berwirausaha dan menciptakan lapangan pekerjaan. Pendidikan di SMK memberikan banyak program keahlian, yaitu: Program Keahlian Pariwisata Seni dan Kerajinan, Program Keahlian Usaha Perjalanan Wisata, Program Keahlian Akomodasi Perhotelan, Program Keahlian Tata Boga, Program Keahlian Tata Kecantikan, Program Keahlian Tata Busana Butik, Program Keahlian Seni Rupa, Program Keahlian Desain Dan Produksi Kriya, serta Program Keahlian Seni Pertunjukan.

Peneliti dalam hal ini lebih fokus untuk membahas mengenai Kompetensi Keahlian Busana Butik. Program Keahlian Busana Butik sendiri memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didiknya agar memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan busana. Program Keahlian Busana Butik membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam mengukur badan, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana, memilih bahan tekstil serta bahan pembantu secara tepat. Peserta didik juga di bekal ilmu untuk menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan, menghias busana sesuai dengan desain, dan mengelola usaha di

bidang busana. Mata pelajaran menggambar busana itu sendiri memiliki materi dalamnya, salah satunya adalah materi unsur-unsur busana.

SMK Negeri 1 Ngawen merupakan sekolah menengah kejuruan bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang mampu berprestasi, berkarya dan mandiri dengan mengembangkan nilai-nilai Integritas, *Excellent* dan *Care*. SMK Negeri 1 Ngawen sendiri menggunakan Kurikulum tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai dasar setiap program keahlian yang diberikan di SMK Negeri 1 Ngawen kepada siswa siswinya. Khusus untuk siswa dan siswi yang mengambil Program Keahlian Busana Butik kelas X, SMK Negeri 1 Ngawen Menerapkan Prosedur Kesehatan, Keselamatan dan Keamanan dalam Bekerja, Pelayanan Prima, Dasar Teknologi Menjahit, Dasar Pola, dan Menggambar Busana yang harus diikuti oleh siswa dan siswi pada program tersebut. Mata pelajaran menggambar busana bertujuan untuk mengembangkan kemampuan serta mempermudah siswa dalam merancang busana. Ilmu yang diberikan tersebut nantinya akan menjadi bekal ketika memasuki dunia kerja. Mata pelajaran menggambar busana diajarkan di kelas X pada semester genap. Unsur-unsur desain busana merupakan materi pelajaran mata pelajaran menggambar busana yang nantinya merupakan kelanjutan dari mata pelajaran menggambar busana yang nantinya diberikan di kelas XI sehingga, siswa sudah dapat menciptakan suatu desain busana sebagai hasil dari implementasi materi unsur desain yang sudah mereka pelajari.

Hasil observasi yang dilakukan kepada siswa kelas X pada mata pelajaran menggambar busana khususnya materi unsur desain di SMK Negeri 1 ngawen peneliti mendapat informasi bahwa dalam pembelajaran guru masih banyak

menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah, media yang digunakan yaitu contoh gambar desain oleh guru dengan papan tulis dan bahan ajar berupa foto copy modul. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang maksimal sehingga banyak peserta didik yang berbicara sendiri, sehingga materi pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Hal penugasan terutama materi menggambar, sebagian besar siswa masih merasa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dikarenakan mereka merasa sulit dalam menggambar. Siswa kurang berminat dan kurang termotivasi dalam mendesain busana secara detail. Masih kurang efektifnya proses belajar mengajar sehingga, siswa-siswi kurang dapat menangkap materi pada mata pelajaran menggambar busana khususnya menyangkut materi unsur-unsur desain yang diajarkan. Peneliti memperoleh hasil nilai siswa yang masih dibawah rata-rata nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, dari jumlah siswa 60 yang sudah mencapai kriteria ketuntasan sebanyak yaitu 60%, sebanyak 36 siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan media yang efektif salah satunya media *power point* berbasis *lectora*. Hal tersebut berkaitan dengan masalah dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran penting digunakan pada saat proses belajar mengajar untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi dan menarik minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu upaya yang dapat dilakukan

untuk mengatasi permasalahan yang timbul dalam pembelajaran menggambar busana adalah mengembangkan media pembelajaran.

Microsoft Power Point merupakan program aplikasi yang diciptakan oleh perusahaan Microsoft dengan tujuan untuk menunjang dan untuk membantu setiap orang dalam melakukan presentasi, sehingga kelengkapan yang terdapat di dalam media Power Point cenderung menunjang kesuksesan dari sebuah presentasi. Keunggulan *Microsoft Power Point* sendiri diantaranya adalah mudah dalam penggunaannya, dapat dicetak dalam bentuk handout, slide, outline maupun note page. Berbeda dengan *lectora* yang diciptakan oleh perusahaan Trivantis yang dibuat khusus sebagai media untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. *Lectora* sendiri memiliki keunggulan diantaranya adalah dapat menggabungkan gambar, animasi, dan video, keunggulan fitur tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menampilkan animasi dan gambar mengenai unsur desain. *Lectora* merupakan program yang dapat dipakai untuk membuat media pembelajaran interaktif yang siap saji dan mudah serta kelengkapan fitur yang ada. *Lectora* sangat mudah digunakan baik guru maupun murid, serta memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan. Berkaitan dengan itu maka, diperlukan Media *Power Point* Berbasis *Lectora* untuk menanggulangi permasalahan yang terjadi, dengan menggunakan *Power point* berbasis *Lectora* maka materi unsur-unsur desain busana dapat ditampilkan dengan penyajian materi yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Contoh gambar yang disajikan dengan lebih jelas

serta pemberian animasi dapat mempermudah siswa untuk lebih memahami materi dan menarik minat belajar siswa. Oleh sebab itu diharapkan dengan penggunaan *lectora* pada proses belajar mengajar menggambar busana khususnya materi unsur-unsur desain akan dapat menarik minat menarik siswa sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Pemilihan media *lectora* ini erat kaitanya untuk dapat menunjang nilai rata-rata dari siswa siswi SMK N 1 Ngawen terutama pada mata pelajaran menggambar busana dalam materi unsur-unsur desain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan beberapa catatan yang didapatkan selama observasi awal di SMK N 1 Ngawen, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggambar buana khususnya materi unsur-unsur desain yang diberikan oleh guru masih belum menarik minat belajar siswa
2. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi.
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran menggambar busana.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru berupa ceramah, papan tulis dan bahan ajar berupa foto copy sehingga masih belum efektif dalam proses pengajaran.
5. Pencapaian nilai KKM siswa pada mata diklat menggambar busana masih 60 %, sebanyak 36 siswa.

6. Belum digunakannya media digital, dan *power point* berbasis *lectora* sehingga siswa tidak dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan maksimal.
7. Unsur-unsur desain merupakan materi baru, sehingga belum banyak siswa yang memahami.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan pada penggunaan media pembelajaran, media yang dikembangkan berupa Media *Power Point* Berbasis *Lectora* Pada Pembelajaran Unsur-unsur Desain Kelas X Busana Butik Di SMK Negeri 1 Ngawen. Penulis memilih menggunakan media *power point* berbasis *lectora* karena fitur yang terdapat pada media pembelajaran tersebut dirasa paling tepat untuk dipergunakan pada proses pembelajaran unsur-unsur desain busana.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka perumusan masalah yang dibahas yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana untuk pembelajaran siswa kelas X Busana Butik di SMK Negeri 1 Ngawen?
2. Bagaimana kelayakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana untuk pembelajaran siswa kelas X Busana Butik di SMK Negeri 1 Ngawen?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media *power point* berbasis *lectora* pada mata pelajaran menggambar busana untuk pembelajaran siswa kelas X Busana Butik di SMK Negeri 1 Ngawen
2. Mengetahui kelayakan *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana untuk pembelajaran siswa kelas X Busana Butik di SMK Negeri 1 Ngawen

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana untuk peserta didik kelas X busana butik di SMK Negeri 1 Ngawen. Media ini dikembangkan dengan tujuan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dan memudahkan guru dalam menyajikan materi. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa.
2. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan. Dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik.

3. Mudah dalam penggunaannya, dapat dicetak dalam bentuk handout, slide, outline maupun note page
4. Animasi teks maupun animasi gambar atau foto lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
5. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik

G. Manfaat Penelitian

Pengembangan media *lectora* diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana untuk pembelajaran siswa kelas X Busana Butik sehingga dapat mempermudah pemahaman, sekaligus sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dan menambah khasanah keilmuan kepada siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan.
- b. Bagi guru/pengajar, media penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya mengembangkan media *power point* berbasis *lectora* pada mata pelajaran menggambar busana untuk pembelajaran siswa kelas X Busana butik.

- c. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas.
- b. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran.
- c. Bagi program studi, penelitian ini dapat menjadi tambahan pustaka sehingga dapat digunakan sebagai sasaran acuan oleh peneliti lain dalam meningkatkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Sedangkan menurut Rayandra Asyar (2012:5) media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. yang terjadi pada dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran menurut Sukiman (2012:29) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi pada dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media dalam proses pembelajaran merujuk pada perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari berbagai pendapat tersebut, bisa kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan

informasi dari pengirim pesan (guru) ke penerima pesan (siswa), sehingga merangsang siswa untuk berfikir dan memperhatikan proses pembelajaran agar proses belajar dapat terjadi.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana hingga media yang paling canggih. Beberapa media yang paling sering digunakan di hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead proyektor (OHP), dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya, menurut Rudi S. & Cepi R (2008 : 13)media pembelajaran dikelompokkan menjadi tujuh kelompok media penyaji yaitu

- 1) kelompok kesatu : grafis,bahan cetak dan gambar diam
- 2) kelompok kedua : media proyeksi diam
- 3) kelompok ketiga ; media audio
- 4) kelompok ke empat ; media audio visual diam,
- 5) kelompok kelima ; media gambar hidup/film
- 6) kelompok ke enam ; media televisi
- 7) kelompok ke tujuh ; multimedia

Menurut Rusman dan Deni Kurniawan (2013), ada beberapa bentuk penggunaan computer sebagai multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi :

- 1) CD Multimedia Interaktif

CD Multimedia Interaktif dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa terutama komputer, sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi suara, animasi, video, teks dan grafis.

2) Video pembelajaran

Video pembelajaran ini bersifat interaktif-tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi, dengan video siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai yang diajarkan dalam video.

3) Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk memperjelas materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab multimedia proyektor ini memiliki jangkauan pancaran yang cukup besar. Kelebihan dari media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik.

Menurut Daryanto (2011), media presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu :

1) Media berbasis *Macromedia Flash*

Media berbasis *Macromedia Flash* adalah suatu *software* yang digunakan oleh para programmer untuk menampilkan multimedia dengan system pemrograman *action script*.

2) Media Powerpoint

Media powerpoint merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah.

3) *Corel Presentation*

Corel Presentation merupakan aplikasi komersial seperti *Microsoft Office*. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur yang lumayan lengkap dan *interface* yang mudah. *Corel presentation* memiliki koleksi foto dan gambar yang cukup banyak.

Berdasarkan uraian di atas, klasifikasi media pembelajaran dikelompokkan media menjadi sepuluh golongan yaitu: audio, cetak, audio cetak, proyeksi visual diam, proyeksi audio visual diam, isual gerak, audio visual gerak, obyek fisik, manusia dan lingkungan, dan computer. Pengembangan media dalam penelitian ini merujuk pada pengelompokan media komputer, karena pada pengembangan media terdapat slide, dan gambar yang dibuat menggunakan komputer.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara umum fungsi media pembelajaran menurut Sukiman (2012:44) adalah sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Sementara itu menurut Kemp dan Dayton (dalam Daryanto, 2011: 6) fungsi media pembelajaran yaitu :

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar.
- d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan
- g) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Arief S.Sadiman dkk (2011) mengemukakan secara umum media pembelajaran digunakan sbagai berikut :

- 1) Memperjelas pesan supaya tidak bersifat verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra seperti halnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, dan film, objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai atau gambar, gerak yang terlalu lambat atau cepat dapat dibantu dengan penggunaan *timelapse* atau *high-speed photography*, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, vidio, atau film bingkai, objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan konsep yang terlalu luas (gunung, gempa, iklim) dapat divisualisasikan dalam bentuk film dan gambar.
- 3) Dapat mengatasi sikap pasif peserta didik dan menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta

- 4) didik dengan lingkungan nyata dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 5) Sifat lingkungan pengalaman peserta didik pasti berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, hal ini dapat diatasi dengan media pembelajaran yaitu dengan kemampuan guru dalam memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas, fungsi media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulating dan distributif yaitu menangkap, menyimpan, menampilkan suatu obyek, memanipulasi obyek sesuai kebutuhan serta mampu menjangkau audiens.

Manfaat media menurut Daryanto (2011 : 5 - 6) sebagai berikut :

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- e) Media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011: 29-30) manfaat media pembelajaran yaitu :

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungannya siswa.

Sedangkan menurut Nana Sudjana, dkk (2012: 2) manfaat media pembelajaran yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai materi.
- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media memiliki berbagai manfaat diantaranya dapat memperjelas isi pesan dan informasi, dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik serta metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran diperlukan kriteria pertimbangan pemilihan media. Menurut Arief Sadiman (2011:85) dasar pertimbangan pemilihan media adalah

- a) Relevansi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b) Karakteristik siswa.
- c) Strategi belajar-mengajar.
- d) Organisasi kelompok belajar.
- e) Alokasi waktu dan sumber.
- f) Pertimbangan prosedur penilainnya

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011 : 74) dasar pertimbangan pemilihan media yaitu

- a. Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

- c. Kepraktisan, luwes dan bertahan pemilihan media sebaiknya mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta mudah dipindah dan dibawa.
- d. Kemudahan guru dalam penggunaannya.
- e. Pengelompokkan sasaran.
- f. Mutu teknis.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dasar pertimbangan dalam pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sasaran media, karakter siswa, kemudahan penggunaan serta mutu dari media pembelajaran yang dihasilkan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kriteria pemilihan media antara lain: tujuan instruksional, karakteristik media, kondisi siswa, strategi pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media dalam pembelajaran.

e. *Microsoft Power point*

Microsoft Power pointt adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu progam aplikasi di bawah *microsoft office* progam computer dan tampilan layar dengan menggunakan bantuan LCD (Hujair AH. Sanarky, 2011:132). Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Catur Hadi Purnowo (2009: 1), berpendapat bahwa presentasi *power point* adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide sehingga orang yang menyimak lebih

dapat memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide, baik berupa teks, gambar/grafik, suara, film, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media *power point* adalah salah satu bentuk media presentasi (pembelajaran) yang tampilannya dari

berbagai media (format file) atau dengan kata lain memadukan berbagai elemen media seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, video/film, dan sebagainya yang dikemas dalam bentuk slide. Slide ini disimpan dalam bentuk file digital (komputerisasi), yang dirancang sedemikian sehingga penampilannya dapat melakukan sebagaimana fungsinya sebagai media pembelajaran.

Microsoft power point berbentuk aplikasi dari program komputer, yang digunakan sebagai alat bantu untuk memaparkan atau mempresentasikan sebuah materi tertentu. Aplikasi ini biasa dipakai oleh dunia bisnis, akademis, pelatihan dan lainnya. *Microsoft power point* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

1. Kelebihan dan Kekurangan Media *Power point*

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Daryanto (2011: 164) kelebihan dari media *power point* ini sebagai berikut:

- a. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- d. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- e. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- f. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- g. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD / disket / flashdisk), sehingga paraktis untuk di bawa ke manamana.

Menurut Hujair AH Sanaky (2011), *microsoft power point* memiliki beberapa kelebihan kelemahan dan keuntungan adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan

- 1) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa
- 3) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- 4) Dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik.
- 5) Mudah dalam penggunaannya, dapat dicetak dalam bentuk handout, slide, outline maupun note page.

b) Kekurangan

- 1) Pengadaannya mahal dan tidak semua institusi pendidikan dapat memiliki
- 2) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft powerpoint* sehingga mudah dicerna mudah dicerna oleh penerima pesan
- 3) Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu komputer dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- 4) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
- 5) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki ketrampilan menggunakan dapat memerlukan operator atau pembantu khusus.
- 6) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.

c) Keuntungan

- 1) Program ini tidak perlu membeli piranti lunak karena sudah berada di dalam *Microsoft office* program komputer.
- 2) Tampilan icon dan icon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan icon *Microsoft word* yang sudah di kenal oleh banyak pemakai komputer.
- 3) Program Aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi dan dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran sehingga program yang dihasilkan cukup menarik dengan komposisi warna dan animasi yang digunakan.
- 4) Program ini dapat disambungkan ke jaringan internet yang dapat dimanfaatkan secara umum oleh pemakai internet.

2. Kriteria dalam pembuatan *Power Point*

- a. Penggunaan desain yang konsisten. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan slide master, sehingga layout, font, bulleting, dan animasi pergantian slide menjadi konsisten hingga akhir presentasi.
- b. Batasi jumlah baris dalam setiap slide. Jumlah baris dalam slide yang terlalu banyak menyebabkan slide tersebut menjadi terlalu penuh, sehingga teks menjadi kecil-kecil, akibatnya audien kurang dapat mencerna informasi dalam slide tersebut. Sampaikan poin-poin pokok dalam setiap slide, kemudian presentator yang harus mengembangkan ketika melakukan presentasi.
- c. Hindari penggunaan animasi dan sound effect yang glamor. Animasi dengan diiringi sound effect yang glamour justru menyebabkan presentasi, berkesan kekanak-kanakan, dan tidak serius.

- d. Satu gambar memberikan puluhan kali lipat informasi, oleh karena itu jika memungkinkan ditampilkan secara grafis akan lebih baik ditampilkan secara grafis, misalnya tabel, skema, dll.

Penggunaan media *power point* tanpa memperhatikan aspek poin-poin dalam penyusunan materi yang disajikan dalam media telah dapat menggunakan media *power point*, akan tetapi hal tersebut kurang efektif sehingga sulit mendapatkan hasil yang maksimal dari penggunaan media *power point*.

f. *Power point* berbasis *lectora*

Lectora adalah *authoring tool* (alat) untuk pengembangan konten e-learning, juga dikenal sebagai perangkat lunak (*software*), dikembangkan oleh Trivantis (Muhammad Mas'ud, 2014:1). *Lectora* dapat di-*publish* dalam format *dynamic HTML* untuk *web*, *single file executable*, CD, SCORM, AICC dan learning management systems. Menurut Wikipedia Indonesia, *Lectora* adalah perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, presentasi, serta dapat mengkonversi presentasi dari *microsoft power point* ke dalam konten *e-learning*.

Lectora digunakan untuk membuat kursus pelatihan *online*, penilaian, dan presentasi. *software* ini mendukung format *file* berbentuk teks, gambar, audio, video, animasi, Shockwave, Flash, HTML, Java, dan *JavaScript*. Dengan *interface* yang sederhana, *user* dengan mudah dapat membangun sebuah media pembelajaran *interaktif*. tersedianya *template* yang dilengkapi dengan *layout* dan *hyperlink*.

Lectora sebagai Media Pembelajaran Interaktif yaitu *lectora* merupakan *E-Learning Software* yang lengkap, handal dan cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Lectora* dapat digunakan secara mudah oleh guru sehingga guru dapat mengkreasikan media pembelajaran sesuai dengan bidang studi yang diampu. *Software* ini diciptakan untuk kebutuhan *e-learning*. *Lectora* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*.

Lectora sudah terdapat *Equation Editor* yang dapat kita gunakan secara langsung. *Equation Editor* memudahkan guru-guru eksak untuk memasukkan rumus-rumus dan juga membuat evaluasi. *Lectora* juga dapat membuat evaluasi lebih mudah dan menarik. *Software* ini dapat dipublish dalam bentuk SCORM(standar LMS), Exe, HTML dll. *Software* ini lebih lengkap dan bisa banyak bermanfaat untuk guru untuk membuat media pembelajaran.

a) Keunggulan *Lectora Inspire*

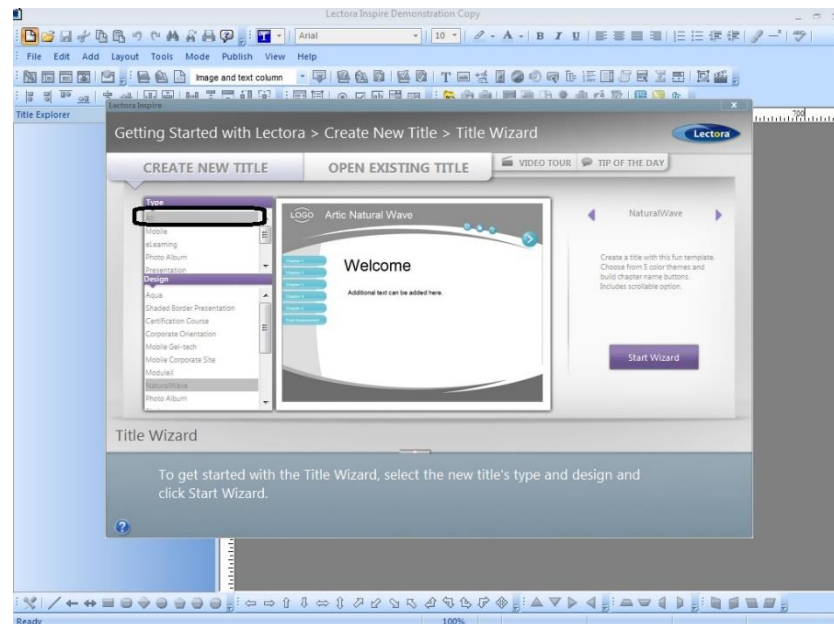
Lectora Inspire mempunyai beberapa keunggulan (Muhammad Mas'ud, 2014:02) dibandingkan authoring tool e-learning lainnya, yaitu:

- 1) *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website, konten e-learning interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
- 2) Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
- 3) Bagi seseorang guru atau pengajar, keberadaan *Lectora Inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran.
- 4) Template *Lectora Inspire* cukup lengkap.
- 5) *Lectora* menyediakan Media library yang sangat membantu pengguna.
- 6) *Lectora* sangat memungkinkan pengguna untuk mengkonversi presentasi Microsoft PowerPoint ke konten e-learning.

Keunggulan *Lectora Inspire* menurut Joesolo (2013) antara lain :

- 1) *Lectora* dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi.
- 2) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai format seperti *HTML*, *single file executable*, *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM* dan *AICC*.
- 3) *Lectora* kompatibel dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran (*LMS*).
- 4) Memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pengembangan media sesuai kebutuhan.
- 5) Memiliki banyak *template*.

b) Penjelasan Komponen *Lectora*



Gambar 1. Tampilan Utama *Lectora*

Aplikasi *Lectora* terdapat beberapa *tools* maupun komponen yang memiliki fungsi masing – masing. *Tools* maupun komponen tersebut diantaranya adalah :

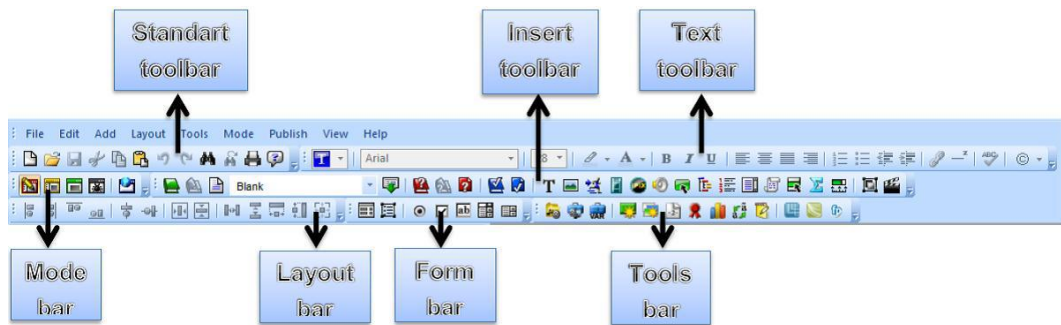
- 1) *Work Area* berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan hasil pekerjaan yang telah dibuat untuk mengetahui hasil sementara tampilan.
- 2) *Title Propertis* memiliki berbagai komponen untuk mengedit tampilan lembar kerja.
- 3) *Additional Files* berfungsi untuk menambahkan berbagai *file* guna menunjang tampilan yang sedang dibuat.
- 4) *Author Control* berfungsi untuk memberikan *password* pada media jika akan digunakan.
- 5) *Form Elements* berfungsi untuk mengatur *radio button* dan *check boxes*.
- 6) *Transitions* berfungsi untuk mengatur model peralihan menuju *slide* selanjutnya.

- 7) *General* berfungsi untuk mengganti nama projek serta ukuran tampilan yang diinginkan.
- 8) *Background* berfungsi untuk mengatur tampilan warna latar yang akan digunakan.
- 9) *Content* berfungsi untuk mengatur tipe file jika telah di *publish*.
- 10) *Frames* berfungsi untuk mengatur ukuran tampilan yang akan dibuat.
- 11) *Title Explorer* berfungsi sebagai lembar tempat komponen – komponen yang telah dipakai dalam mengerjakan projek.



Gambar 2. Tampilan *Title Explorer*

12) Berbagai macam *tools*



Gambar 3. Tampilan Macam *Tools*

- i. *Standart toolbar* berfungsi untuk menyimpan, menyalin, mencetak, dll.
- ii. *Insert toolbar* berfungsi untuk menambahkan berbagai *file* ke dalam tampilan.
- iii. *Text toolbar* berfungsi untuk mengolah kalimat yang akan ditampilkan.
- iv. *Mode bar* berfungsi untuk menampilkan sementara proyek yang telah dibuat guna menguji hasil pekerjaan.
- v. *Layout bar* berfungsi untuk mengatur tata letak komponen di dalam tampilan.
- vi. *Form bar* berfungsi untuk menambahkan *check boxes*, *check list*, dan *radio button*.
- vii. *Tools bar* berfungsi untuk menggunakan *tools* tambahan yang disediakan oleh *Lectora*.

2. Materi Unsur-Unsur Desain busana

Materi desain busana merupakan salah satu program produktif yang terdapat pada program keahlian Busana Butik di SMK. Program produktif adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja, sesuai dengan Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia.

Program produktif diajarkan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan tiap program keahlian. Berdasarkan silabus pembelajaran mata pelajaran Kompetensi kejuruan dengan standart kompetensi desain busana yang dilaksanakan oleh siswa kelas X Busana Butik, materi unsur desain busana termasuk dalam mata pelajaran Desain Busana dengan indikator pembelajaran mengidentifikasi unsur dan prinsip desain. Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, desain busana memiliki tujuan dapat menjelaskan pengertian desain busana, mendeskripsikan unsur desain.

Tabel 1. Standar kompetensi untuk mata diklat menggambar busana pada materi unsur-unsur desain busana SMK N 1 Ngawen

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
1	Menghayati mata pelajaran menggambar busana sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.	Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan unsur desain	Mengamati, Menanya, Eksperimen, Asosiasi, Komunikasi.
2	Menghayati sikap cermat, teliti, dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternative dan desain dalam pelajaran dasar desain. Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggungjawab sebagai hasil dari pembelajaran menggambar busana	Mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain Mengetahui perbedaan bentuk geometris dan non geometris Mengetahui perbedaan tentang arah dan garis	
3	Mendeskripsikan unsur desain	Menerapkan unsur desain dengan menggambar busana sesuai kriteria mutu	
4	Penerapan unsur desain pada benda	Menunjukkan penerapan unsur desain dengan mencari contoh dalam busana dan mendiskusikannya	
5	Menghayati mata pelajaran menggambar busana sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup	Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan unsur desain	
6	Menghayati sikap cermat, teliti, dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternative dan desain dalam pembelajaran menggambar busana. Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin, serta bertanggungjawab sebagai hasil dari pembelajaran menggambar busana	Mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan pusat perhatian	

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat disimpulkan bahwa pada mata pelajaran menggambar busna kelas X, penerapan unsur desain merupakan materi pelajaran mata pelajaran menggambar busana yang nantinya siswa sudah dapat menciptakan suatu desain busana sebagai hasil dari implementasi materi unsur desain yang sudah mereka pelajari.

Ernawati,dkk (2008:195) menjelaskan bahwa gambar atau desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain ini mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya. Menurut Sri Widarwati (2000: 2) desain atau menggambar busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan atau pola pikir konkret dari perancang kepada orang lain. Setiap busana adalah hasil pengungkapan dari sebuah proses desain. Sehingga kreativitas mulai diperlukan dalam penerapan unsur-unsur desain secara keseluruhan. Kreativitas diperlukan karna dalam membuat suatu desain busana yang indah dan dapat dinikmati seseorang harus secara aktif mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Materi yang telah siswa pelajari tersebut, maka kreativitas mencipta desain siswa dapat diketahui melalui pembuatan desain busana pada kompetensi dasar unsur-unsur desain pada benda.

a. Pengertian Desain

Desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba (Afifah A. Riyanto, 2003 : 1). Menurut Sri Widarwati (2000 : 2), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur. Desain menurut Prapti Karomah (1998 : 12), desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan. Sedangkan desain menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 4) desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan penggalian idea tau gagasan perancang kepada orang lain. Desain busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses desain busana.

Berdasarkan beberapa pengertian desain di atas penyusun menyimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan pembuatan suatu karya seni dari sebuah proses pemikiran, pertimbangan dan gagasan seseorang sehingga menghasilkan karya yang indah dan menarik. Desain busana adalah pengembangan ide gagasan dituangkan dalam bentuk gambaran berdasarkan suatu garis, bentuk, warna dan tekstur sehingga dapat diwujudkan dalam bentuk karya busana.

b. Unsur-unsur desain dalam desain busana

Sesuatu karya seni mempunyai wujud yang dihasilkan dari unsur-unsurnya meliputi garis, arah, ukuran , bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstore. Apabila unsure-unsur tersebut disusun akan tercipta sustu desain. Suatu desain pasti tidak lepas dari unsur-unsurnya sama halnya dengan mode busana yang

didalamnya terdapat unsure-unsur desain. Berikut ini adalah penjelasan dari unsure-unsur desain:

1) Garis

Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A.Riyanto, 2003: 28). Garis merupakan unsur-unsur tertua yang digunakan manusia untuk menghubungkan emosi dan perasaan (Chodiyah & Wisri A.Mamdy, 1982: 8). Garis adalah hasil dari gerakan satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuannya.

Dalam disain busana garis mempunyai fungsi sebagai berikut (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982 : 8):

- a) Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
 - b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model.
 - c) Menentukan periode suatu busana.
 - d) Memberi arah dan pergerakan.
- Berdasarkan arahnya garis dapat dikelompokkan menjadi:

(1) Garis Vertikal

Ekspresi yang dapat ditangkap dari garis-garis vertikal ini adalah kesan keagungan, kokoh, jantan, resmi dan cenderung menunjukkan ketinggian tempat. Watak garis-garis vertikal ini adalah memberikan aksentuasi pada ketinggian, tegak dan gagah, kaku, formal, tegas dan serius.

(2) Garis Horizontal

Garis horizontal memberikan ekspresi tenang, santai dan cenderung memperlebar ruangan. Jika suatu disain didominasi oleh unsur garis horizontal maka kesan yang didapat akan bertambah lebar, membesar, meluas dan terkesan lapang.

(3) Garis Diagonal

Garis Diagonal memberikan ekspresi aktif, gerak dinamis, pandangan mata ditarik kuat untuk mengikutinya sehingga garis diagonal sering digunakan untuk suatu maksud yang meminta perhatian atau sebagai daya tarik visual. Secara umum karakter garis diagonal adalah dinamis, (berada dalam posisi gerak), tidak tenang, mendekatkan jarak dan sensasional.

(4) Garis Lengkung

Ekspresi yang ditimbulkan dari garis lengkung ini adalah memberi kesan lebih akrab dan romantis. Terdapat banyak variasi garis lengkung, seperti lengkung ke atas, lengkung ke bawah, dan lengkung berombak. Kombinasi garis-garis lengkung akan menciptakan suasana keceriaan dan kegembiraan.

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan garis adalah hasil gerakan titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi seseorang atau melalui goresan unsur seseorang dapat berkomunikasi.

2) Arah

Menurut Arifah A Riyanto, (2003:28) "Arah dan garis saling berhubungan, arah merupakan wujud benda yang dapat dirasakan". Masing-masing arah memberi kesan yang berbeda-beda, yaitu: a) garis vertikal memberi kesan agung, luhur. b) garis horizontal memberi kesan perasaan tenang. c) garis diagonal memberi kesan dinamis. d) garis lengkung memberi kesan luwes, bersifat riang dan gembira.

Menurut Widjningsih (1982:3) arah dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

- a) Arah mendatar (horizontal), memberi kesan tenang, tentram, pasif.
- b) Arah tegak lurus (vertikal), memberi kesan agung, stabil, kokoh, berwibawa.
- c) Arah miring ke kiri dan ke kanan (diagonal), memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Kemudian menurut Sri Widarwati (2000) arah dibagi menjadi:

- a) Arah garis tegak lurus memberi kesan keluhuran, melangsingkan
- b) Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- c) Arah garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
- d) Arah garis miring mengarah horizontal memberi kesan menggemukkan.
- e) Arah garis miring mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan.

Berdasarkan pengertian di atas, arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan bisa menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda.

3) Bentuk

“Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*)” (Afif Ghurub Bestari, 2011 : 4). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau form. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar), sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Bentuk menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1998) dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas.

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk – bentuk yang dibuat dengan garis lurus

antara lain bentuk segiempat, segitiga, empat persegi panjang, trapesium dan lain – lain.

- b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya bentuk bunga, daun, titik air, pohon-pohon dan lain-lain.

Berdasarkan dari pengertian di atas, bentuk adalah kesatuan dari arah garis sehingga membentuk sebuah bidang. Bentuk yang dikenal sebagai pedoman yaitu bentuk segi empat, segitiga dan lingkaran.

4) Ukuran

Unsur-unsur desain yang diperhatikan pada sebuah desain “Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasian apabila ukuran tidak sesuai” (Widjningsih, 1982 : 5). Menurut, Sri Widarwati (2000 : 10) “Ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran merupakan salah satu unsur desain yang dapat mempengaruhi sebuah desain. Unsur-unsur desain pada sebuah desain perlu diperhatikan agar mempunyai ukuran yang seimbang sehingga, menghasilkan satu kesatuan desain yang serasi dan harmonis baik kesatuan desain maupun dengan proporsi pemakai. Misalnya ukuran pita untuk anak kecil disesuaikan dengan tubuh anak tersebut. Demikian juga dengan ukuran saku, ukuran krah, dan ukuran aksesoris.

5) Tekstur

“Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan benda tersebut antara lain : kaku, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan)” (Sri Widarwati, 2000:27). “Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis” (Widjningsih, 1982:5). Dalam suatu desain busana, tekstur tidak boleh dilupakan karena merupakan salah satu penentu baik dan tidaknya suatu desain apabila diwujudkan dalam bentuk busana. Menurut A Riyanto (2003:47) tekstur terdiri dari:

- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampakkan seseorang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk.
- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes.
- d) Tekstur tembus pandang.
- e) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk.

Disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dirasa dan diraba serta dapat mempengaruhi penampilan benda, baik berdasarkan penglihatan maupun dengan perasaan.

6) Value (Nilai Gelap dan Terang)

“Nilai gelap terang adalah suatu sifat yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). “Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk warna terang digunakan warna putih” (Sri Widarwati,2000). “Nilai gelap terang berhubungan dengan warna, yaitu

dari warna tergelap sampai dengan warna yang paling terang dan warna-warna tersebut mempunyai nilai” (Arifah A Riyanto, 2003:47). Nilai yang memberi kesan gelap menggunakan warna hitam dan untuk terang menggunakan warna putih.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai gelap terang adalah suatu pengaruh atau pemberian tanda yang dapat menunjukkan apakah warna tersebut mengandung warna hitam putih.

7) Warna

“Warna adalah hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan” (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982). Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya. Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1992).

Berikut ini pengelompokan warna menurut Afif Ghurub Bestari (2011)

- a) Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
- b) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu. Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.
- c) Warna Intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet yaitu :
 - 1) Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.

- 2) Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.
 - 3) Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.
 - 4) Merah ungu adalah hasil dari pencampuran warna merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru.
 - 5) Merah orange adalah hasil pencampuran merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning.
 - 6) Kuning orange adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah.
- d) Warna Tersier, warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah, tertier kuning.
 - e) Warna Kwarter, warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange, kwarter ungu.
 - f) Warna asli , warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur putih atau hitam
 - g) Warna yang bersifat panas atau dingin, yang termasuk warna panas adalah : merah, merah jingga, kuning jingga dan kuning sedangkan warna dingin meliputi :warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, dan ungu
- 1) Kombinasi warna menurut Sri Widarwati, 2000).
 - a) Kombinasi warna analogous yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan didalam lingkaran warna contoh: kuning dengan hijau, biru dengan ungu dll

- b) Kombinasi warna monokromatis yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya, misalnya : biru dengan biru muda, merah tua dengan merah muda
- c) Kombinasi warna komplemen (pelengkap)
- d) Terdiri dari dua warna yang letaknya bersebrangan dalam satu lingkaran warna. Contoh biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah dll
- e) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Contoh : merah, biru dan kuning

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan sebelumnya maka disimpulkan bahwa Warna adalah adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih) yang ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan

Pernyataan diatas menyimpulkan bahwa unsur unsur desain dalam desain busana ada tujuh (7) diantaranya garis, arah, ukuran, bentuk, tekstur, nilai gelap terang dan warna.

B. Kajian Penelitian yang relevan

Penelitian dilakukan oleh Andy Sudarmaji (2015) yaitu mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran Sistem Ac Di smk negeri 2 klaten. Hasil penelitian yang dari ahli materi mendapatkan rerata skor sebesar 3,8 dalam kategori sangat layak, penilaian dari ahli media mendapatkan rerata skor sebesar 3,4 dalam kategori layak. Hasil penilaian dari uji coba produk mendapatkan rerata skor sebesar 3,0 dalam kategori layak, dari uji coba pemakaian mendapatkan rerata skor sebesar 3,4 dalam kategori layak. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran sistem

AC dengan basis aplikasi *Lectora Inspire* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Heri Maria Zulfiati (2014) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis ICT (Information And Communication Technology) dengan Aplikasi Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil dari penelitian adalah (1) hasil belajar siswa dengan menggunakan ICT aplikasi Lectora Inspire lebih tinggi daripada menggunakan buku teks ($t = 9,226$ dan $p = 0,004 < \alpha = 0,05$), (2) minat belajar siswa menggunakan ICT dengan aplikasi Lectora Inspire lebih tinggi dari pada menggunakan buku teks ($t = 7,098$ dan $p = 0,001 < \alpha = 0,05$).

Hasil penelitian oleh Akbar Ramadhan (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang” menunjukkan bahwa hasil penelitian pengembangan media yang telah divalidasi media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan hasil rating rata-rata 84%. Respon siswa pada keseluruhan aspek didalam media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan rata-rata sebesar 86,19%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Imam Mustholiq MS, Sukir dan Ariadie Chandra N (2007) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Kuliah Dasar Listrik “ menunjukkan bahwa hasil pengembangan media interaktif berbasis multimedia mata pelajaran kuliah Dasar Listrik mempunyai unjuk kerja yang baik, yang menunjukkan skor rata-rata penilaian yang diberikan oleh ahli media , ahli materi dan mahasiswa terhadap

unjuk kerja hasil pengembangan interaktif tersebut adalah 3,18 atau secara presentase sebesar 79,71%.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Munir (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuri Terbimbing “ menunjukkan bahwa hasil unjuk kerja dari media interaktif komponen dasar register berdasarkan hasil *black box testing*, menunjukkan fungsi-fungsi navigasi dan tombol berjalan baik 100%.

Tabel.2 Kajian Penelitian yang relevan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa, penggunaan

Penelitian		Andy Sudarmaji (2015)	Maria Zulfiati (2014)	Akbar Ramadhan (2014)	Imam Mustholiq MS, dkk (2007)	Muhammad Munir (2014)	Peneliti (2016)
Uraian							
Tujuan Penelitian	Pembuatan media pembelajaran	√	√	√	√	√	√
	Tingkat kelayakan media pembelajaran	√	√	√	√	√	√
Tempat	Perguruan Tinggi				√	√	
	SMK/SMA	√	√	√			√
	SMP						
Sampel	Dengan sampel	√		√			
Metode penelitian	R & D				√	√	√
Metode pengambilan data	Angket	√	√	√	√	√	√
	Observasi	√	√	√			
	Wawancara	√		√			
Teknik analisis data	Statistik deskriptif						
	Analisis deskriptif	√	√	√	√	√	√

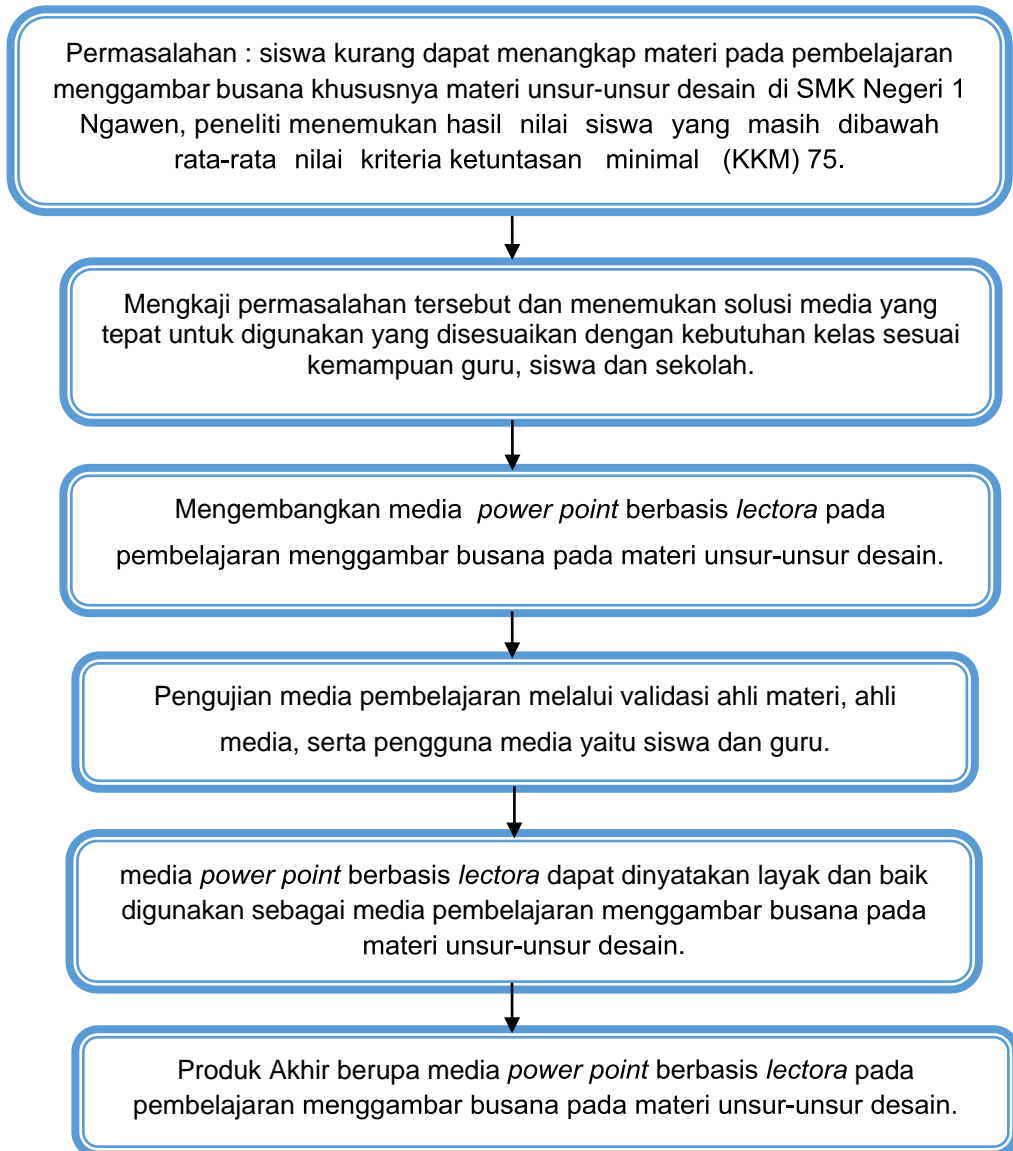
media *power point* berbasis *lectora* layak digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Sehingga peneliti mengembangkan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana kelas X. Keunggulan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media *power point* berbasis *lectora* terdapat fitur-fitur yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi unsur-unsur desain. Pengembangan dilakukan dilihat sampai dengan kelayakan media.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, penting memperhatikan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan

pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai serta bagaimana penyajiannya karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perhatian siswa. Berdasarkan kajian teori diatas permasalahan utama pada pembelajaran menggambar busana di SMK Negeri 1 Ngawen adalah dalam proses belajar mengajar masih kurang efektif sehingga, siswa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik, selain itu siswa juga kurang dapat menangkap materi pada pelajaran menggambar busana. Pembelajaran menggambar busana akan lebih menarik dan mudah dipahami apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media *lectora* dapat mempermudah pembelajaran, memperjelas penyajian, mengatasi keterbatasan waktu dan daya indra. Pembelajaran menggunakan media *power point* berbasis *lectora* lebih efektif baik bagi siswa maupun pengajar, dari pada pembelajaran tanpa menggunakan media. Media *power point* berbasis *lectora* yang dikembangkan, dibuat sesuai prosedur penyusunan pengembangan media menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg and Gall dalam (Puslitjaknov) ada beberapa langkah dalam pengembangan yaitu : 1) melakukan analisis produk, 2) mengembangkan produk awal, 3) validasi ahli dan revisi, 4) Ujicoba lapangan skala kecil dan revisi, 5) Ujicoba lapangan skala besar dan produk akhir. Berikut alur kerangka berfikir dalam penelitian ini.



Gambar. 4 Alur Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian dari deskripsi teoritis yang telah di ungkapkan maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan beberapa pernyataan sebagai berikut

1. Bagaimana mengatasi permasalahan pembelajaran menggambar khususnya materi unsur-unsur desain busana di SMK N 1 Ngawen ?
2. ***Bagaimana hasil pengembangan media power point berbasis Lectora pada pembelajaran busana khususnya materi unsur-unsur desain di SMK N 1 Ngawen ?***

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

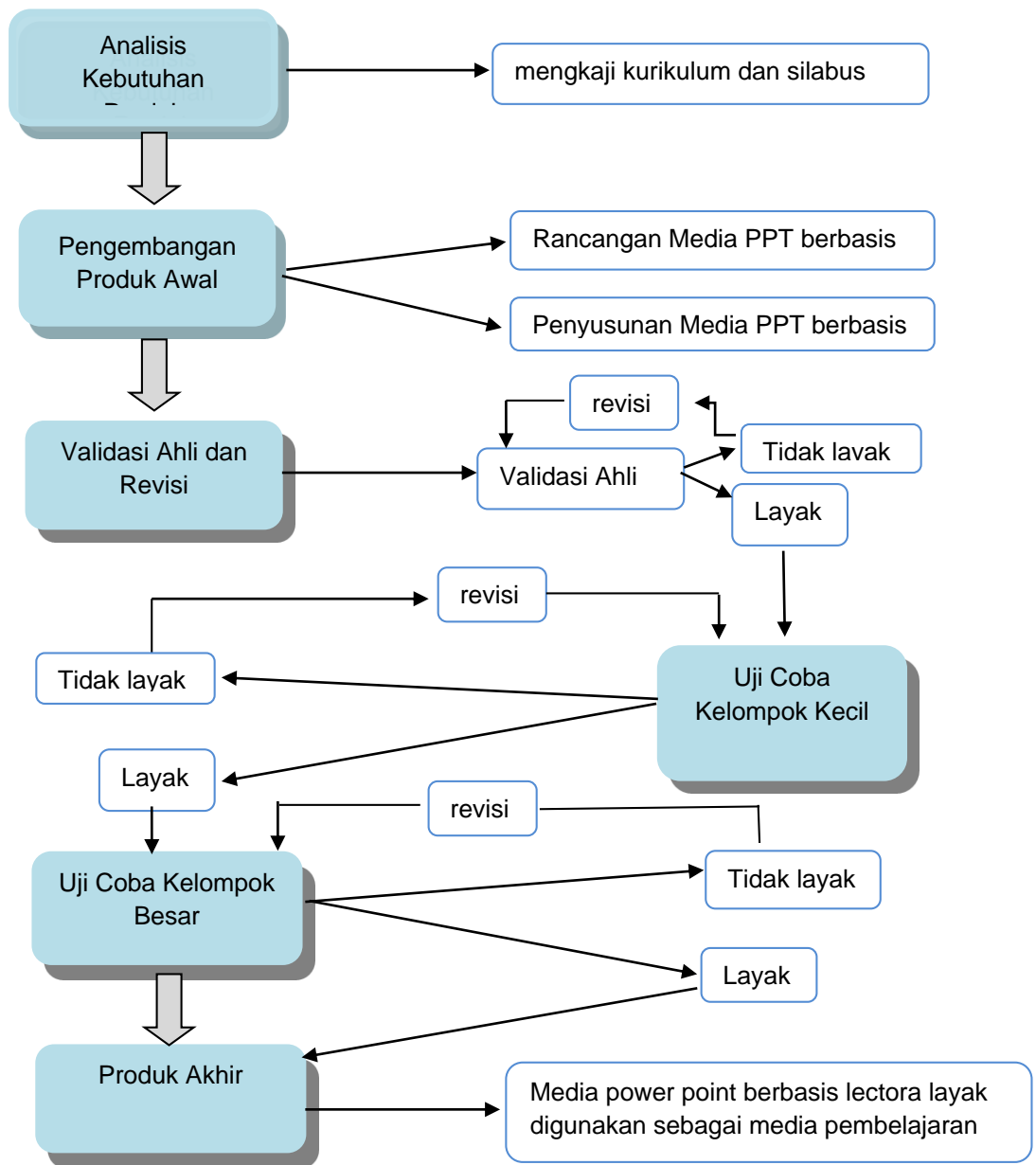
Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D merupakan metode penelitian digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Menurut Borg dan Gall yang dikutip oleh Sugiyono (2009:4) dalam dunia pendidikan penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini dikhususkan pada pengembangan produk pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada unsur-unsur desain busana untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru yang berupa media pembelajaran *power point* berbasis *lectora* yang berisi materi unsur-unsur desain busana. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *power point* berbasis *lectora*.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan media *power point* berbasis *lectora* melalui prosedur penelitian *research and development* oleh Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008:11) menjadi 5 langkah yaitu:

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan.
2. Mengembangkan produk awal.
3. Validasi ahli revisi.
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk.
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.



Gambar 5. Prosedur Penerapan Penelitian dan Pengembangan Media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana. (Di adaptasi dari Borg and Gall yang dikutip oleh tim puslitjaknov)

Berdasarkan model pengembangan yang dibuat, maka prosedur media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Analisis

Analisis di sini dimaksudkan pada tahap analisis kebutuhan produk. Kegiatan analisis dilakukan sebelum pembuatan media dilakukan agar dapat mengetahui kondisi lapangan yang sesungguhnya. Kegiatan analisis dilakukan dengan melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran menggambar busana, wawancara kepada guru mata pelajaran menggambar busana.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menggambar busana, kurikulum yang digunakan oleh SMK N 1 Ngawen adalah kurikulum 2013 dan silabus yang dikaji adalah silabus mata pelajaran menggambar Busana khususnya kompetensi dasar Unsur-unsur Desain. Dengan mengkaji silabus, diharapkan peneliti dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar.

Kompetensi yang akan dibuat media pembelajaran ditetapkan, selanjutnya adalah menganalisis materi. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan dan menyusunnya secara sistematis. Analisis materi dilakukan dengan cara wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran menggambar busana di SMK N 1 Ngawen.

Peserta didik memerlukan media agar materi mudah dipahami. Analisis materi bertujuan untuk menentukan materi yang akan disajikan dalam media berbantuan *power point* berbasis *lectora*.

2. Desain

Tahapan desain meliputi kegiatan pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi produk awal. Berikut ini akan dibahas lebih lanjut:

a. Pengembangan produk awal

Pengembangan produk awal dimulai dengan membuat perencanaan mengenai aplikasi yang digunakan, tampilan, gaya dan isi program, serta kebutuhan material untuk program. Desain produk awal berbentuk *storyboard* yaitu berupa salinan tampilan program dan penentuan obyek yang akan diterapkan. Struktur navigasi adalah memberikan gambaran *link* dari halaman satu ke halaman berikutnya.

Tahap selanjutnya adalah *material collecting* yaitu pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Pengumpulan bahan seperti mencari gambar dan animasi dari internet, unsure-unsur desain, serta bahan lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Semua objek atau bahan media yang telah terkumpul disusun pada tahap ini sesuai dengan desain yang direncanakan. Pada tahap ini dilakukan perakitan berbagai elemen media yang diperlukan menjadi satu kesatuan media utuh yang siap digunakan.

b. Validasi ahli dan revisi

Produk awal yang telah selesai dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli. Ahli yang memvalidasi media terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui pendapat ahli terkait kekurangan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya produk awal media direvisi sesuai saran dari kedua ahli.

3. Implementasi

Tahap implementasi meliputi kegiatan uji coba skala kecil dan revisi serta uji coba skala besar. Berikut ini akan dibahas lebih jauh:

a. Uji coba skala kecil dan revisi

Uji coba skala kecil dilakukan kepada user yang berjumlah 15 orang. Pemilihan ke lima belas siswa tersebut diambil berdasarkan pertimbangan kemampuannya yaitu siswa yang memiliki tingkat prestasi tinggi, sedang dan rendah. Alasan memilih siswa yang berbeda kemampuannya pada pembelajaran menggambar busana supaya mengetahui penilaian media *power point* berbasis *lectora* dari masing-masing pandangan siswa. Sehingga uji coba kelompok kecil dapat dipertanggung jawabkan kevalidannya. Hasil uji coba kelompok kecil dijadikan salah satu dasar untuk merevisi media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana yang akan di uji cobakan ke tahap berikutnya.

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang mungkin terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya berlangsung. Selain itu, uji coba skala kecil juga bermanfaat untuk menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat uji coba skala besar. Perangkat untuk mengumpulkan data berupa angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk merevisi produk awal media pembelajaran.

b. Uji coba skala besar dan produk akhir

Produk awal setelah melalui proses uji coba skala kecil dan direvisi, selanjutnya produk tersebut akan diuji coba skala besar. Pengujian dilakukan kepada user sebanyak 30 orang diambil berdasarkan pertimbangan kemampuannya yaitu siswa yang memiliki tingkat prestasi tinggi, sedang dan rendah untuk mengetahui penilaian media *power point* berbasis *lectora* dari

masing-masing pandangan siswa. Perangkat untuk mengumpulkan data berupa angket. Bila produk yang berupa media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana telah dinyatakan layak dari penilaian para ahli materi, ahli media, dan pendapat para siswa kelas X di SMK Negeri 1 Ngawen, maka media tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

C. Sumber Data/ Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah adalah siswa kelas X jurusan busana butik di SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta. Jumlah populasi pada penelitian ini berjumlah 45 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu X TBA dan X TBB.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dalam dua tahap, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Kelompok kecil dilakukan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target dipilih 15 orang siswa kelas X TBA dan TBB untuk uji kelompok kecil dilihat dari karakteristik yang meliputi tingkat kepandaian, kemajuan belajar dari tingkat rendah, sedang dan tinggi. Sedangkan uji kelompok besar dalam pelaksanaannya dipilih 30 siswa dengan berbagai karakteristik yang meliputi tingkat kepandaian, kemajuan belajar dari tingkat rendah, sedang dan tinggi. kepandaian, usia, kemajuan belajar dan sebagainya. Karena itu uji kelompok besar dipilih 30 siswa dari kelas X TBA dan TBB.

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2016, adapun waktu pengambilan data dilaksanakan menyesuaikan dengan jadwal yang berlaku di SMKN 1 Ngawen.

D. Metode dan Alat Pengumpul Data

1. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik angket / instrumen. Teknik ini dipilih karena responden yaitu ahli materi dan dosen ahli media pembelajaran Angket/ kuesioner yang pertama ditujukan kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana, serta siswa program studi keahlian tata busana yang dianggap memiliki pengetahuan dasar tentang unsur desain busana siswa untuk mengetahui keterbacaan dari siswa tentang kelayakan dan kemenarikan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana.

a. Angket / Kuesioner.

Angket / Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup yaitu penulis menyediakan jawaban alternative bagi responden seperti pilihan ganda atau check list, dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju. Fungsinya untuk mengungkap data kelayakan penggunaan media desain busana berdasarkan pendapat siswa.

Tahap uji coba produk dibedakan menjadi beberapa kelompok pengujian yaitu sebagai berikut:

a) Uji coba desain produk

Pengujian terhadap desain produk media pembelajaran desain busana dengan

Lectora Inspire dilakukan oleh ahli materi dan ahli media atau *judgement expert*.

1) Validasi dari Ahli Materi

Pengujian oleh ahli materi dipilih dari satu dosen UNY dan dua guru pelajaran desain busana SMK yang berkompeten dalam materi pelajaran desain. Secara teknik pengujian dilakukan menggunakan lembar penilaian yang berisi kesesuaian materi yang dilihat dan relevansi materi terhadap silabus, disertai desain produk yang dikembangkan. Masukan yang diberikan diharapkan dapat mengevaluasi dan merevisi desain materi.

2) Validasi dari Ahli Media

Pengujian oleh ahli media dipilih dari satu dosen UNY dan dua guru yang berkompeten dalam media pembelajaran. Teknik pengujian dilakukan menggunakan lembar penilaian yang berisi kesesuaian desain produk media pembelajaran dilihat dari aspek media audio musik disertai produk media yang dikembangkan. Masukan yang diberikan diharapkan dapat mengevaluasi dan merevisi desain media.

b) Uji Coba Produk

Uji coba produk media pembelajaran menggambar busana dengan *Lectora Inspire* dilakukan oleh siswa melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Semua subyek uji coba merupakan siswa X Busana Butik di SMK Negeri 1 Ngawen Gunungkidul Yogyakarta.

1) Uji Coba Kelompok Kecil, dilakukan dengan jumlah responden 15 siswa. Siswa menggunakan produk tersebut dalam pembelajaran kemudian memberikan masukan-masukan sebagai bahan revisi terhadap produk tersebut. Setelah uji coba kelompok kecil, kemudian dilakukan analisis untuk direvisi guna perbaikan menuju uji coba tahap berikutnya.

2) Uji Coba Kelompok Besar / Lapangan, dilakukan dengan 30 siswa. Para siswa menggunakan produk tersebut dalam pembelajaran kemudian memberikan masukan-masukan sebagai bahan revisi terhadap produk tersebut. Uji coba lapangan ini data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan kualitas produk sehingga diperoleh kesimpulan bahwa produk ini layak digunakan.

2. Alat/ Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan media *power point berbasis lectora* yaitu angket (kuisisionere). Tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian ini. Metode atau instrumen pengumpulan dalam penelitian ini adalah instrumen bukan tes (non test) yang digunakan berupa angket atau kuisisioner. Tujuan dari penggunaan angket ini untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X Tata Busana Butik di SMKN 1 Ngawen sebagai responden.

a. Angket (Kuesioner)

Angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket/ kuesioner tertutup dimana responden memberikan pilihan jawaban dengan memberikan tanda ceklist (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Instrumen berupa angket/ kuesioner tertutup ini digunakan untuk dua subyek peneliti yaitu ditujukan pada para ahli dan diberikan pada siswa kelas X yang dijadikan subjek penelitian yaitu

berjumlah 30 siswa. Angket/ kuesioner yang pertama ditujukan kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media *power point* berbasis *lectora* pada pelajaran menggambar busana. Para ahli menggunakan angket/ kuesioner bentuk skala Guttman, dengan 2 alternatif jawaban yaitu “layak dan tidak layak” dengan member tanda checklist (√). Jawaban “layak” dapat diartikan bahwa media tersebut dikatakan layak dan jawaban “tidak layak” dapat diuraikan bahwa media tersebut dikatakan tidak layak.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen kelayakan untuk ahli media terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman

VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	NO ITEM
Kelayakan materi media power point berbasis	Aspek fungsi dan manfaat media	1. Memperjelas penyajian	1
		2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera	2

Lectora untuk siswa kelas X Busana di SMK Negeri 1 Ngawen		3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi	3
		4. Menjadikan pelajaran lebih menarik	4
	Aspek tampilan media	1. Pemilihan jenis dan ukuran huruf	5
		2. Kesesuaian gambar pada materi	6
		3. Kemenarikan sajian animasi	7
		4. Kemenarikan sajian gambar	8
		5. Kemenarikan sajian gambar dan background	9
		6. Kesesuaian proporsi warna	10
	Aspek pemrograman	1. Keterbatasan teks	11
		2. Kemudahan penggunaan	12
		3. Kualitas media berfungsi dengan baik	13
		4. Kualitas program interaktif	14
	Aspek penggunaan bahasa	1. Ketepatan penggunaan bahasa	15

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen kelayakan untuk ahli materi terhadap aspek materi pembelajaran

VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	NO ITEM
Kelayakan materi media power point	Aspek kesesuaian uraian materi	1. Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam KD	1

berbasis <i>Lectora</i> untuk siswa kelas X Busana di SMK Negeri 1 Ngawen	dengan silabus dan kurikulum	2. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator ketercapaian	2
		3. Materi yang disajikan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	3
	Aspek keakuratan materi	1. Materi disajikan berdasarkan sumber pustaka yang mendukung	4
		2. Bahan ajar mandiri	5
		3. Materi disajikan dapat memotivasi siswa	6
		4. Materi disajikan meningkatkan pemahaman siswa	7
	Aspek kriteria pemilihan media	1. Ketepatan tujuan penggunaan media	8
		2. Kemudahan dalam penggunaan	9
		3. Kejelasan bahasa yang digunakan	10,11, 12
		4. Keunggulan dan kemenarikan media	13,14, 15

Pengkatagorian dan pembobotan skor dari jawaban yang menggunakan skala Guttman untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel 8 tentang pengkategorian dan pembobotan skor (skala Guttman).

Tabel 5. Pengkategorian dan Pembobotan Skor (Skala Guttman)

Pernyataan		
Jawaban	Nilai	Interprestasi Penilaian
Layak	1	Ahli media dan ahli materi menyatakan media layak digunakan
Tidak Layak	0	Ahli media dan ahli materi menyatakan media tidak layak digunakan

(Sugiyono, 2009: 06)

Angket/ kuesioner tertutup yang kedua ditujukan kepada siswa kelas X yang dijadikan subjek penelitian yaitu berjumlah 30 siswa untuk mengetahui keterbacaan dari siswa tentang kelayakan dan kemenarikan media *power point* berbasis *lectora*. Angket/ kuesioner menggunakan bentuk skala Likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu “sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju” dengan memberi tanda checklist (√). Untuk jawaban “sangat baik (SB)” diartikan bahwa media tersebut dikatakan sangat menarik, untuk jawaban “baik (B)” diartikan bahwa media tersebut dikatakan menarik, untuk jawaban “kurang baik (KB)” diartikan bahwa media tersebut dikatakan kurang menarik dan jawaban “tidak baik (TB)” diartikan bahwa media tersebut dikatakan tidak menarik. Dalam membuat instrumen terlebih dahulu membuat kisi-kisi dari variabel yang digunakan, kemudian dijabarkan dalam bentuk pernyataan-pernyataan yang harus dijawab oleh siswa. Kisi-kisi instrumen angket/ kuesioner tersebut dapat dilihat pada table 7 tentang kisi-kisi instrument kelayakan *power point* berbasis *lectora* pada pelajaran menggambar busana.

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen angket uji coba pendapat siswa tentang pembelajaran Menggambar Busana menggunakan Media *Power Point* berbasis *Lectora* di SMK Negeri 1 Ngawen

VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	NO ITEM
Kelayakan media power point berbasis <i>Lectora</i> untuk siswa kelas X Busana di	Aspek fungsi dan manfaat media	1. Memperjelas penyajian	1
		2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	2,
		3. Memotivasi siswa dan ketertarikan mengikuti pelajaran	3

SMK Negeri 1 Ngawen		4. Menjadikan pelajaran lebih menarik	4
	Aspek tampilan media	1. Pemilihan jenis dan ukuran huruf	5
		2. Kejelasan animasi	6
		3. Kejelasan gambar	7
		4. Tata letak (layout)	8
		5. Pemilihan background	9
		6. Kesesuaian proporsi warna	10
		7. Pemilihan warna teks	11
	Aspek pemrograman	1. Keterbatasan teks	12
		2. Kemudahan penggunaan	13
		3. Kualitas media berfungsi dengan baik	14
		4. Kualitas program interaktif	15
	Aspek penggunaan bahasa	1. Ketepatan penggunaan bahasa	16
	Aspek pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	17
		2. Uraian materi jelas	18
		3. Tes dan penilaian membantu pemahaman	19
		4. Pemahaman terhadap pembelajaran meningkat	20

penilaian siswa yang menggunakan skala likert untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table 7

Tabel 7. Kriteria penilaian siswa

Pernyataan	
Skor	Jawaban
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Tidak Baik (TB)	1

(Sugiyono, 2009: 170)

3. Validitas Instrumen

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid, valid berarti instrument. tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2010 : 173).

Validitas instrumen dilakukan dengan validasi isi (*Content validity*). Validitas isi menunjukkan sejauh mana instrument mencerminkan isi yang dihendaki. Secara teknis validasi isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrument, selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli (*Judgement Expert*) kemudian diuji cobakan, dan dianalisis dengan item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrument dengan skor total.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Instrumen tersebut disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat. Selanjutnya divalidasi oleh para ahli maeri dan media yaitu Dosen Universitas Negeri Yogyakarta untuk mengetahui kelayakan instrumen tersebut. Setelah divalidasi selanjutnya dilakukan perbaikan/revisi untuk butir-butir yang belum layak. Para ahli akan memberikan keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan dan mungkin dirombak total. Jadi, valid tidaknya instrumen ditentukan oleh pendapat para ahli (*Judgement Expert*). Instrumen penelitian ini para ahli berpendapat bahwa instrumen tersebut layak digunakan dengan perbaikan.

Tabel 8. Kriteria Hasil validasi materi oleh ahli materi

Judgement expert	Skor	Kelayakan
Ahli materi 1	15	Layak
Ahli materi 2	15	Layak
Ahli materi 3	15	Layak

Hasil kelayakan dari 3 orang ahli materi diperoleh skor keseluruhan 45, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana termasuk dalam kategori “layak”, jadi dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana layak atau sudah memenuhi kriteria isi materi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 9. Kriteria Hasil validasi media oleh ahli media

Judgement expert	Skor	Kelayakan
Ahli media 1	15	Layak
Ahli media 2	15	Layak
Ahli media 3	15	Layak

Berdasarkan kelayakan dari 3 orang ahli materi diperoleh skor keseluruhan 45, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana termasuk dalam kategori “layak”, jadi dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana layak atau sudah memenuhi kriteria isi materi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran

Instrumen yang telah dinyatakan valid oleh ahli, kemudian divalidasikan dengan *construct validity* melalui uji coba skala kecil pada 15 responden yaitu siswa kelas X Tata Busana SMK N 1 Ngawen Yogyakarta. Berdasarkan uji coba skala kecil, data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus *product moment* dengan taraf signifikan 5%, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Eko Putro Widoyoko, 2014: 147)

Keterangan :

N = Jumlah Responden

X = Skor butir

Y = Skor total

r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y

Butir soal dikatakan valid apabila koefisien korelasi antara variabel X dan Y untuk nilai $N = 15$ dengan taraf signifikan pada tabel nilai *r product moment* 5% adalah lebih dari 0,514, sebaliknya bila nilai $R_{xy} < 0,514$ maka butir soal tidak valid. Berdasarkan perhitungan dari data yang diperoleh melalui komputer menggunakan program SPSS 16 *for windows*, diketahui hasil validitas pada seluruh butir soal menunjukkan nilai $R_{xy} > 0,514$. Hal ini membuktikan bahwa butir soal dinyatakan valid.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal Angket

NO.	Corrected Item-Total Correlation	R Tabel (5%)	Keterangan
1.	0,616	0,514	Valid
2.	0,769	0,514	Valid
3.	0,522	0,514	Valid
4.	0,798	0,514	Valid
5.	0,830	0,514	Valid
6.	0,755	0,514	Valid
7.	0,801	0,514	Valid
8.	0,830	0,514	Valid
9.	0,713	0,514	Valid
10.	0,877	0,514	Valid

11.	0,677	0,514	Valid
12.	0,839	0,514	Valid
13.	0,740	0,514	Valid
14.	0,621	0,514	Valid
15.	0,787	0,514	Valid
16.	0,759	0,514	Valid
17.	0,821	0,514	Valid
18.	0,821	0,514	Valid
19.	0,923	0,514	Valid
20.	0,704	0,514	Valid

4. Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel jika mampu menghasilkan ukuran yang relatif tetap meskipun dilakukan berulang kali. Penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan *uji koefisien Alfa Cronbach* (Sugiyono, 2009: 282). Pengujian dilakukan dengan cara mencari butir yang valid dan tidak valid pada masing-masing instrumen. Hasil pengujian pertama, butir yang tidak valid akan dimasukkan dalam pengujian yang selanjutnya. Pengujian reliabilitas dengan teknik *Alfa Cronbach* dengan bantuan komputer seri program *Statistic Package For Social Science* (SPSS) versi 16.0 :

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} = \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right)$$

Keterangan

r_i = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau butir

$\sum S_i^2$ = jumlah varians butir

S_t^2 = varians total

(Sugiyono, 2009: 365)

Tingkat reliabilitas instrumen ditentukan berdasarkan besarnya nilai koefisien reliabilitasnya yang dimiliki. Semakin tinggi koefisien reliabilitasnya maka semakin tinggi pula reliabilitasnya instrumen tersebut, begitu pula sebaliknya. Pedoman untuk menentukan tinggi rendahnya reliabilitasnya instrumen berdasarkan pada klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 11. Interpretasi Koefisien *Alfa Cronbach*

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,000	Sangat Tinggi

Tabel 12. Hasil Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Koefisien Alpha	Keterangan
Angket	0,955	Reliabel

Berdasarkan Tabel 11 dapat dianalisis bahwa instrumen angket mengenai media power point berbasis *Lectora* dengan jumlah 20 butir soal dan memiliki perhitungan *alpha cronbach* sebesar 0,955 artinya instrumen tersebut reliabel sangat tinggi sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan atas data awal yang diperoleh dan atas data hasil validasi pengembangan produk awal oleh pakar (ahli). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Teknik deskriptif ini maka peneliti akan mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Data kuantitatif dapat dijelaskan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif yang meliputi modus, median, dan mean. Ketiga teknik ini merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan kelompok yang didasarkan atas gejala pusat (*tendency central*) dari kelompok tersebut. Namun dari ketiga macam teknik tersebut yang menjadi ukuran gejala pusatnya berbeda-beda.

1. Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata kelompok tersebut. Rata-rata diperoleh dengan menjumlah data seluruh individu dalam kelompok itu kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Hal ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum fixi}{fi}$$

Keterangan :

X : mean untuk data bergolong

$\sum fi$: jumlah data sampel

$fixi$: produk perkalian antara f_i pada tiap interval data dengan kelas (x_i) adalah rata-rata dari nilai terendah dan tertinggi setiap interval data.

(Sugiyono, 2009: 54)

Perhitungan rata-rata dalam penelitian ini untuk mengetahui rata-rata penilaian siswa terhadap modul pembelajaran. Rata-rata pada penelitian ini diukur dengan menggunakan program *SPSS 16 for windows* yaitu uji coba kelompok kecil 61, uji coba kelompok besar 62.

2. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya. Hal ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

Md : Median

b : batas bawah, dimana median akan terletak

n : banyak data/ jumlah sampel

p : panjang kelas interval

F : jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f : frekuensi kelas median

(Sugiyono, 2009: 48)

Median pada penelitian ini diukur dengan menggunakan program *SPSS 16 for windows* yaitu uji coba kelompok kecil 64, uji coba kelompok besar 61.

3. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sering menjadi mode) atau nilai yang paling sering muncul dalam kelompok tersebut. Hal ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Mo : b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

Mo : Modus

b : batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p : panjang kelas interval

b₁ : frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya

b₂ : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

(Sugiyono, 2009: 52)

Modus pada penelitian ini diukur dengan menggunakan program *SPSS 16 for windows* yaitu uji coba kelompok kecil 56, uji coba kelompok besar 60.

1. Analisis data kelayakan ahli materi dan ahli media

Kelayakan produk oleh para ahli dideskripsikan dengan skala Guttman. Penilaian untuk validasi para ahli tersebut disusun dengan cara mengelompokkan skor. Setelah diperoleh hasil pengukuran, langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2
2. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas (p), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar.

Perkalian jumlah butir valid dikalikan nilai tertinggi diperoleh skor maksimum, sedangkan dari perkalian butir valid dengan nilai terendah diperoleh skor minimum.

tabel 13. Penilaian kelayakan media oleh para ahli media

Kelas	Kategori Penilaian	Interval kelas
1	Layak	$(S_{min}+p) \leq \text{Skor} \leq \text{Skor mak}$
0	Tidak layak	$\text{Skor min} \leq \text{Skor} \leq (\text{Skor min} + p - 1)$

Rumus diadaptasi dari Tesis Widiastuti (2007:126)

Keterangan:

S : skor responden

S_{min} : skor terendah

S_{mak} : skor tertinggi

P : panjang interval kelas

Table 14. Penilaian kelayakan materi oleh para ahli materi

Kelas	Kategori Penilaian	Interval kelas
1	Layak	$(S_{min}+p) \leq \text{Skor} \leq \text{Skor mak}$
0	Tidak layak	$\text{Skor min} \leq \text{Skor} \leq (\text{Skor min} + p - 1)$

Rumus diadaptasi dari Tesis Widiastuti (2007:126)

2. Analisis data pendapat siswa

Perhitung kelayakan modul oleh siswa menggunakan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

- Menentukan jumlah kelas interval, yakni 4
- Menghitung skor tertinggi, yaitu jumlah butir pernyataan dikali skor tertinggi yaitu 4
- Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar

Tabel 15. Kriteria Kelayakan Media dari Siswa.

Kriteria kelayakan media		
No	Kategori penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Layak	$(\text{Skor min}+3p) \leq S \leq \text{Skor max}$
2	Layak	$(\text{Skor min} + 2p) \leq S \leq (\text{Skor min}+3p - 1)$
3	Kurang Layak	$(\text{Skor min} + p) \leq S \leq (\text{Skor min}+2p - 1)$
4	Tidak Layak	$\text{Skor min} \leq S \leq (\text{Skor min}+p - 1)$

Rumus diadaptasi dari Tesis Widiastuti (2007:126)

Tabel 16. Keterbacaan media *power point berbasis lectora* aspek fungsi dan manfaat media, tampilan media, pemrograman, penggunaan bahasa, pembelajaran dinilai dari siswa

Kategori penilaian	Interpretasi
Sangat Baik	Siswa sangat mudah memahami materi, memahami bahasa, yang digunakan pada media <i>power point berbasis lectora</i> , dan tidak tertarik pada tayangan media <i>power point berbasis lectora</i> .
Baik	Siswa mudah memahami materi, memahami bahasa, yang digunakan pada media <i>power point berbasis lectora</i> , dan tidak tertarik pada tayangan media <i>power point berbasis lectora</i> .
Kurang Baik	Siswa kurang memahami materi, memahami bahasa, yang digunakan pada media <i>power point berbasis lectora</i> , dan tidak tertarik pada tayangan media <i>power point berbasis lectora</i> .
Tidak Baik	Siswa tidak memahami materi, memahami bahasa, yang digunakan pada media <i>power point berbasis lectora</i> , dan tidak tertarik pada tayangan media <i>power point berbasis lectora</i> .

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Uji Coba

Deskripsi data uji coba merupakan penjelasan mengenai data-data yang digunakan dalam prosedur pengembangan media *Power point berbasis lectora* pada Pembelajaran Menggambar Busana. Peneliti menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov sebagai acuan dalam pengembangan produk media *Power Point berbasis Lectora* yang terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Hasil Analisis

Analisis dapat dimaksudkan sebagai tahapan analisis kebutuhan produk yang diperlukan dalam pengembangan media *Power point berbasis lectora*. Analisis kebutuhan dilakukan dengan kegiatan observasi pembelajaran menggambar busana dan wawancara kepada guru mata pelajaran Menggambar busana di SMK N 1 Ngawen. Observasi dan wawancara dilakukan pada bulan November 2015. Pada tahap awal observasi peneliti mengkaji kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Kurikulum yang digunakan di SMK N 1 Ngawen adalah kurikulum 2013. Analisis kurikulum yang dilakukan diketahui bahwa pola pembelajaran masih menggunakan media papan tulis dan modul. Guru menuturkan bahwa bahan ajar dan media pembelajaran menggambar busana masih terbatas. Guru juga menuturkan bahwa fasilitas LCD proyektor tersedia hampir di semua ruang kelas yang ada di SMK N 1 ngawen. Setelah peneliti mengetahui permasalahan yang ada yaitu masih terbatasnya bahan ajar dan media pembelajaran menggambar busana maka peneliti terdorong untuk mengembangkan media dengan materi

unsur-unsur desain. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan dan menyusunnya secara sistematis. Setelah materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran telah dipilih, selanjutnya adalah menentukan jenis media yang akan digunakan. Peneliti mengkaji tentang beberapa media dan melihat kelebihan dan kelemahan masing-masing media. Berdasarkan kesepakatan dari guru dan kebutuhan pembelajaran maka perlu mengembangkan media *Power Point berbasis Lectora* karena: a) media *Power Point berbasis Lectora* sesuai dengan kurikulum, b) fasilitas LCD proyektor di sekolah mendukung dikembangkannya media pembelajaran, c) *Power Point berbasis Lectora* dapat dibuat file presentasi dengan menggabungkan gambar, animasi, dan tombol navigasi sehingga siswa akan tertarik menggunakan media, dan d) adanya tombol navigasi akan membuat siswa memiliki kontrol penuh terhadap media dan dapat mengulang materi yang belum dipahami.

b. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dimulai dengan mengumpulkan materi yang akan dimasukkan dalam media kemudian menyusunnya secara sistematis. Sistematisnya urutan materi yang akan ditampilkan dalam media berbantuan *Power Point berbasis Lectora* yaitu: menampilkan judul pembelajaran, pengertian desain, materi unsure-unsur desain busana beserta contoh gambar dan kesimpulan). Setelah materi disusun sesuai sistematis yang telah ditentukan, selanjutnya mengumpulkan komponen pendukung untuk membuat media pembelajaran. Komponen pendukung tersebut terdiri dari: animasi dan tombol navigasi. Selanjutnya adalah mendesain alur pembuatan media dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* yaitu berupa salinan tampilan program dan penentuan

obyek yang akan diterapkan. *Storyboard* berisi desain tampilan media pembelajaran beserta dengan penjelasannya. *Storyboard* menggambarkan desain *layout*, dan desain navigasi. *Storyboard* media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran. Setelah *storyboard* selesai dibuat, selanjutnya adalah mendesain tampilan media. Kegiatan yang dilakukan dalam mendesain tampilan media meliputi pembuatan *background*, memasukan teks materi, manambah gambar, serta membuat navigasi pada *stage Lectora*. Pembuatan tampilan media harus sesuai *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Media yang telah selesai dibuat merupakan produk awal yang selanjutnya harus divalidasi oleh ahli sebelum diuji coba kepada siswa.

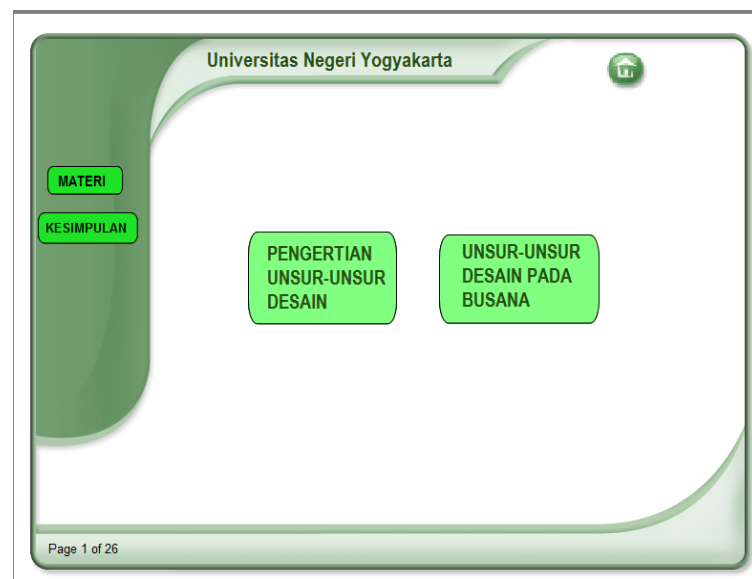
Tabel 17. *Storyboard Media Power Point* berbasis *Lectora*

Tampilan	Isi Tampilan	Keterangan	Navigasi
Judul	Menampilkan judul media pembelajaran	Teks, gambar, dan animasi pendukung	Lanjut : menuju halaman petunjuk penggunaan materi dan kesimpulan
	Menampilkan navigasi		
Materi	Menampilkan pengertian dan unsur-unsur desain	Teks dan animasi pendukung	Pengertian : menuju pembahasan pengertian desain
			Unsure-unsur desain : menuju macam-macam unsure desain
Unsur-unsur desain	Menampilkan link untuk menuju pembahasan: 1. Garis 2. Arah 3. Bentuk 4. Ukuran 5. Tekstur 6. Value 7. Warna	Teks, animasi pendukung, dan contoh gambar	Arah : menuju pembahasan dari sifat arah
			Bentuk : menuju pembahasan bentuk geometris dan bentuk bebas
			Tekstur : menuju pembahasan macam-macam tekstur
			Warna : menuju meteri pembahasan penggolongan warna(warna primer, warna sekunder, warna tersier, warna kwater, warna intermediet, warna yang bersifat panas dan dingin) dan kombinasi warna
Kesimpulan	Menampilkan kesimpulan materi	Teks dan animasi pendukung	

Hasil pengembangan produk media *Power Point* berbasis *Lectora* adalah sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 1



Gambar 7. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 2



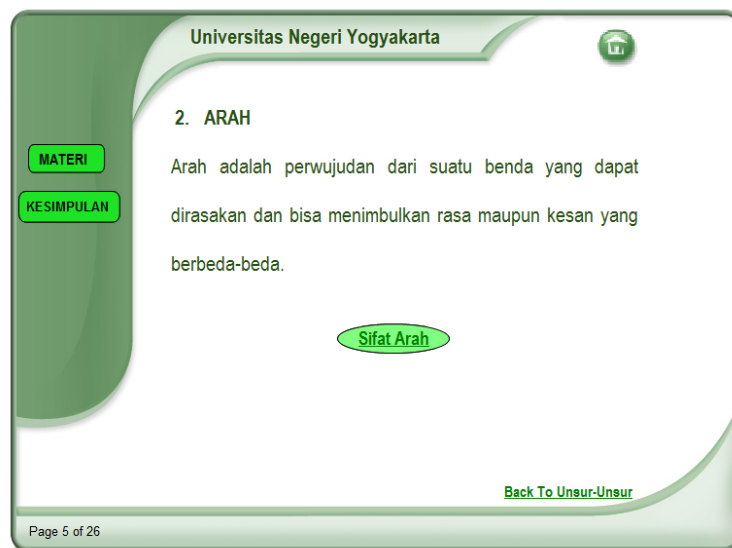
Gambar 8. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 3



Gambar 9. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 4



Gambar 10. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 5



Gambar 11. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 6



Gambar 12. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 7



Gambar 13. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 8



Gambar 14. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 9



Gambar 15. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 10



Gambar 16. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 11



Gambar 17. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 12

Universitas Negeri Yogyakarta



MATERI

KESIMPULAN

Macam-Macam Tekstur:

- Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- Bahan polos dan bercorak, bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak





[Next](#)

Page

Gambar 18. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 13

Universitas Negeri Yogyakarta



MATERI

KESIMPULAN

- Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi
- Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang ini tidak dapat menutupi kekurangan bentuk badan si pemakai. Bahan tembus pandang ini kurang sesuai untuk orang yang berbadan gemuk maupun kurus karena bahan ini akan memperlihatkan garis-garis bentuk badan dengan jelas.
- Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil.





[Back To Unsur Tekstur](#)

Page 16 of 26

Gambar 19. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 14



Gambar 20. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 15



Gambar 21. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 16

Universitas Negeri Yogyakarta

a) Warna Primer

Warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok.

Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.

Warna Primer

[Back To Unsur Warna](#)

Page 17 of 26

Gambar 22. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 17

Universitas Negeri Yogyakarta

b) Warna Sekunder

Warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu. Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.

Warna sekunder

[Back To Unsur Warna](#)

Page 18 of 26

Gambar 23. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 18



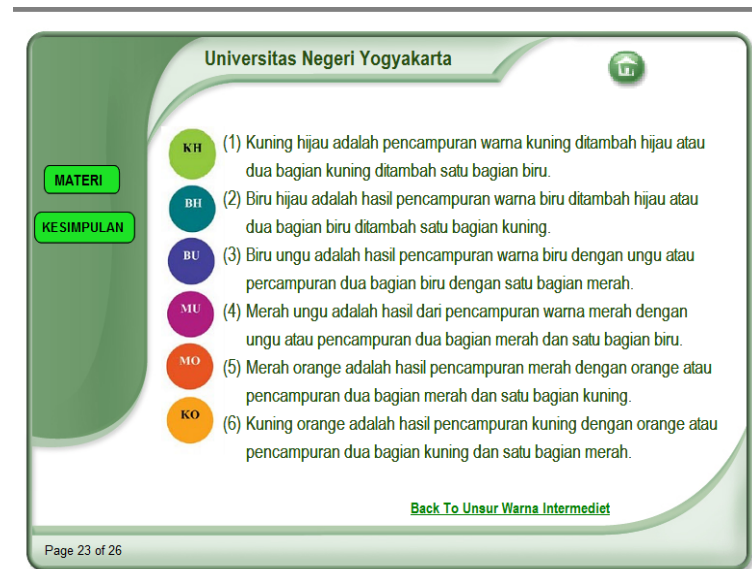
Gambar 24. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 19



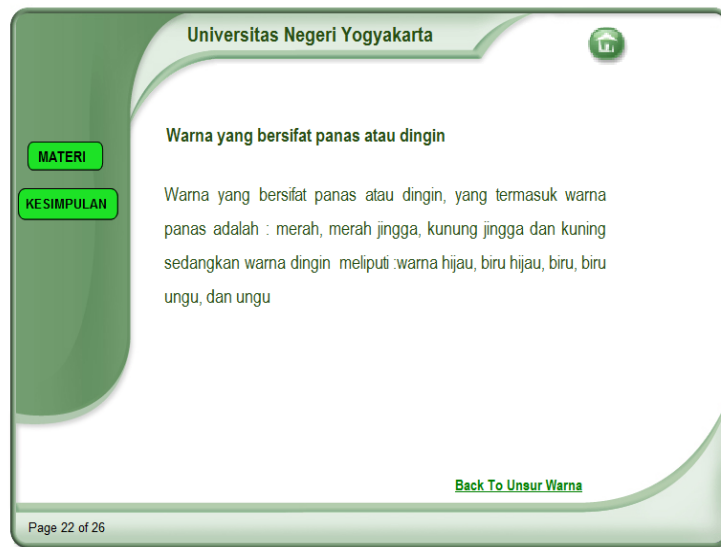
Gambar 25. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 20



Gambar 26. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 21



Gambar 27. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 22



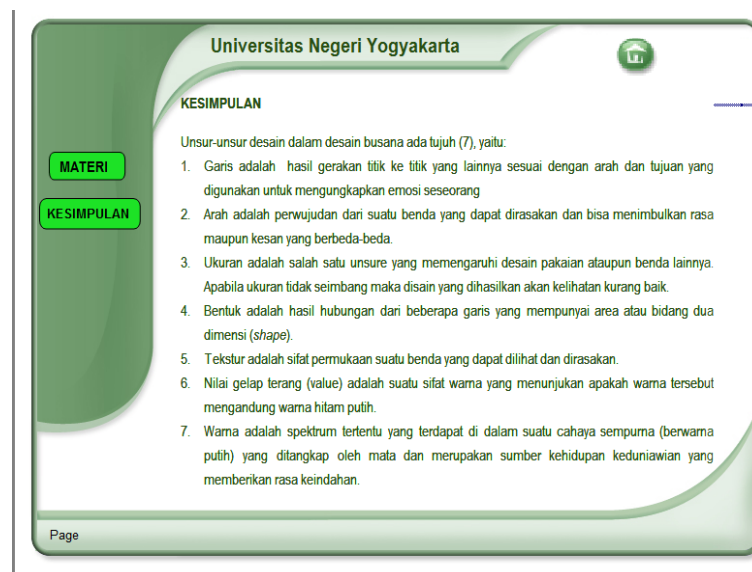
Gambar 28. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 23



Gambar 29. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 24



Gambar 30. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 25



Gambar 31. Tampilan Media *Power Point* berbasis *Lectora* halaman 26

c. Validasi Ahli dan Revisi Produk Awal

Validasi dilakukan oleh ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi desain busana, dosen media dan guru mata pelajaran menggambar busana. Validasi dilakukan untuk mengetahui pendapat ahli terkait media pembelajaran menggambar busana berbasis *Power Point* berbasis *Lectora*. Revisi dilakukan untuk memperbaiki media *Power Point* berbasis *Lectora* sesuai saran para ahli.

1) Validasi ahli materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan cara memberikan media *Power Point* berbasis *Lectora*, kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian kepada ahli materi. Selanjutnya ahli materi memberikan penilaian terkait materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Setelah melihat media *Power Point* berbasis *Lectora*, ahli materi memberikan masukan dan saran mengenai revisi yang harus dilakukan pada media tersebut. Setelah media *Power Point* berbasis *Lectora* selesai direvisi, ahli materi memberikan penilaian pada lembar penilaian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun saran dari ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 18. Saran dari Ahli Materi Tentang Media *Power Point* berbasis *Lectora* pada pembelajaran menggambar busana

no	Komentar/Saran	Tindak lanjut
1	Kalimat hendaknya lebih operasional	Mengganti kalimat menjadi lebih operasional
2	Tambahkan materi dan diperlengkap	Menambahkan materi dengan mencari referensi buku yang lain

Setelah mendapatkan saran/komentar dari para ahli materi dan direvisi, ahli materi menilai tentang isi materi unsur-unsur desain busana. Hasil penilaian dari validasi media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar

busana kemudian dianalisis dengan skala *Guttman* menggunakan alternatif jawaban tegas yaitu “layak dan tidak layak”, dan skor untuk jawaban layak adalah 1, dan tidak layak adalah 0. Butir pertanyaan terdiri dari 15 butir dan jumlah responden 3 orang, maka diperoleh skor minimum $0 \times 15 = 0$ dan skor maksimum $1 \times 15 = 15$, jumlah kelas 2, panjang kelas interval 7,5 sehingga kriteria kelayakan modul oleh ahli materi adalah

Tabel 19. Kriteria Kelayakan Materi Oleh Para Ahli Materi

No	Kategori	Skor	Hasil
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$	$8 \leq S \leq 15$
2	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq S_{min} + (P-1)$	$0 \leq S \leq 7$

diadaptasi dari Tesis Widiastuti (2007:126)

Tabel 20. Kriteria Hasil Validasi Materi Unsur-Unsur Desain Oleh Ahli materi

Judgement expert	Skor	Kelayakan
Ahli materi 1	15	Layak
Ahli materi 2	15	Layak
Ahli materi 3	15	Layak

Berdasarkan kelayakan dari 3 orang ahli materi diperoleh skor keseluruhan 45, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana termasuk dalam kategori “layak”, jadi dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana layak atau sudah memenuhi kriteria isi materi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Validasi Ahli Media

Proses validasi dilakukan dengan cara memberikan media *Point* berbasis *Lectora*, kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian kepada ahli media. Selanjutnya ahli media memberikan penilaian terkait aspek tampilan, tata bahasa, dan kemanfaatan. Setelah melihat media *Power Point berbasis Lectora* ahli media

memberikan masukan dan saran mengenai revisi yang harus dilakukan pada media *Point* berbasis *Lectora*. Setelah media *Point* berbasis *Lectora* selesai direvisi, ahli media memberikan penilaian pada lembar penilaian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun saran dari ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 21. Saran Dari Ahli Media Tentang Media Media *Power Point* Berbasis *Lectora* Pada Pembelajaran Menggambar Busana

no	Komentar/Saran	Tindak lanjut
1	Tombol navigasi diperjelas	Memperjelas tombol navigasi
2	Gambar lebih diperjelas dan kurang informative	Memperjelas gambar agar menjadi jelas dan informative

Setelah mendapatkan saran/komentar dari para ahli media dan direvisi, ahli media menilai tentang isi materi unsur-unsur desain. Hasil penilaian dari validasi media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana kemudian dianalisis dengan skala *Guttman* menggunakan alternatif jawaban tegas yaitu “layak dan tidak layak”, dan skor untuk jawaban layak adalah 1, dan tidak layak adalah 0. Butir pertanyaan terdiri dari 15 butir dan jumlah responden 1 orang, maka diperoleh skor minimum $0 \times 15 = 0$ dan skor maksimum $1 \times 15 = 15$, jumlah kelas 2, panjang kelas interval 7,5 sehingga kriteria kelayakan modul oleh ahli media adalah :

Tabel 22. Kriteria Kelayakan Media Oleh Para Ahli Media

No	Kategori	Skor	Hasil
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$	$8 \leq S \leq 15$
2	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq S_{min} + (P-1)$	$0 \leq S \leq 7$

diadaptasi dari Tesis Widiastuti (2007:126)

Tabel 23. Kriteria Hasil validasi media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana ahli media adalah

Judgement expert	Skor	Kelayakan
Ahli media 1	15	Layak

Ahli media 2	15	Layak
Ahli media 3	15	Layak

Berdasarkan penilaian dari 3 orang ahli media diperoleh skor keseluruhan 45, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana termasuk dalam kategori “layak”, jadi dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana layak atau sudah memenuhi kriteria isi materi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

d. Uji coba skala kecil

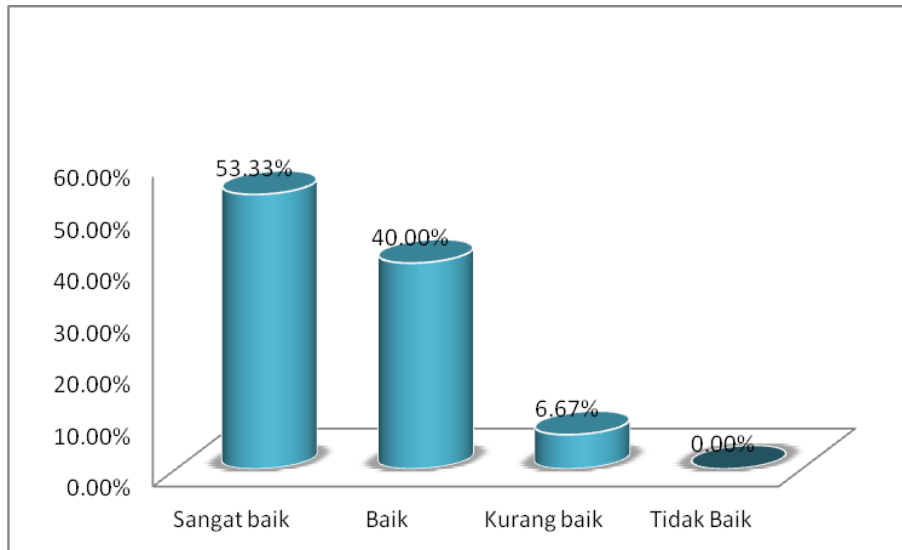
Setelah media divalidasi oleh ahli selanjutnya adalah menguji coba media dalam skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang mungkin terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya berlangsung. Selain itu, uji coba skala kecil juga bermanfaat untuk menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat uji coba skala besar. Kegiatan uji coba skala kecil dilakukan dengan menampilkan media *Power Point berbasis Lectora* menggunakan LCD proyektor yang diterapkan dalam pembelajaran. Perangkat untuk mengumpulkan data berupa angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk merevisi produk awal media pembelajaran. Aspek yang dinilai pada uji coba keterbacaan media ini terdiri dari fungsi dan manfaat media, karakteristik tampilan dan materi media, serta karakteristik media sebagai media pembelajaran. Jumlah keseluruhan terdiri dari 20 item pernyataan. Data validasi keterbacaan media oleh responden diperoleh dengan cara memberikan instrumen penilaian (angket) dan media *power point berbasis lectora*. Responden kemudian memberikan penilaian dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Hasil penilaian keterbacaan

media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana oleh 15 responden (siswa) kelas X SMK N 1 Ngawen nilai tertinggi sebesar 74 dan nilai terendah sebesar 39. Rata-rata (mean) sebesar 61; standar deviasi sebesar 7,5; dan jumlah total sebesar 921. Pada uji coba skala kecil berdasarkan skor data penelitian menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4, sehingga diperoleh skor tertinggi $20 \times 4 = 80$, skor terendah $20 \times 1 = 20$.

Tabel 24. Hasil Keterbacaan Siswa Terhadap Media *Power Point* Berbasis *Lectora* Pada Pembelajaran Menggambar Busana Uji Coba Skala Kecil

Kategori Penilaian	Rentang	Frekuensi jumlah siswa	Persentase
Sangat Layak	$x > 64$	9	53.33%
Layak	$63 > X \geq 48$	5	40.00%
Kurang Layak	$47 > X \geq 32$	1	6.67%
Tidak Layak	$x < 31$	0	0.00%
		15	100%

Berdasarkan hasil penilaian media oleh siswa pada uji coba skala kecil menunjukkan bahwa skor rerata keseluruhan responden adalah 62, apabila dilihat pada tabel maka nilai menunjukkan bahwa pada kategori Layak sebesar 40.00%, pada rentang $63 > X \geq 48$ sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 32. Diagram keterbacaan media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana (uji coba skala kecil)

Uji coba skala kecil yang telah dilaksanakan, selanjutnya data hasil penelitian dianalisis dan dilihat kekurangannya. Hasil dari analisis yang telah dilakukan terhadap hasil uji coba skala kecil ditemukan bahwa gambar pada materi kurang jelas dan warna huruf kurang jelas. Penulis kemudian menindak lanjuti kekurangan dari hasil uji coba skala kecil yang telah dianalisis dengan memperbesar ukuran skala gambar sehingga siswa dapat melihat gambar yang ditampilkan dengan lebih jelas, selain itu penulis juga mengatur ulang font atau ukuran huruf dan warna huruf agar dapat dibaca oleh para siswa lebih jelas.

e. Uji coba skala besar dan produk akhir

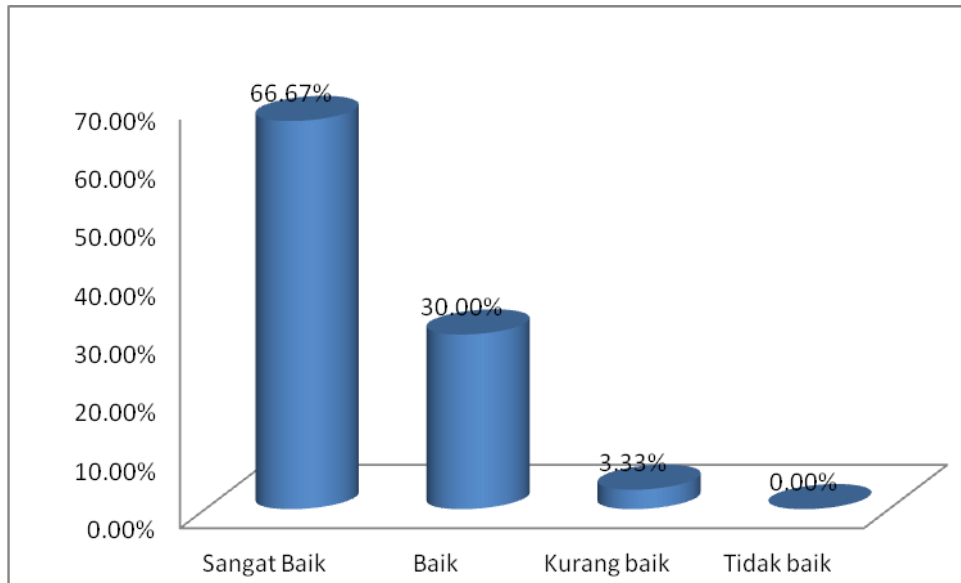
Setelah produk awal melalui proses ujicoba skala kecil dan direvisi, selanjutnya produk tersebut akan diuji coba skala besar. Uji coba skala besar yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan kepada satu kelas X Tata Busana dengan jumlah siswa 30 orang. Kegiatan uji coba skala besar dilakukan dengan menampilkan media *Power Point berbasis Lectora* menggunakan LCD proyektor yang diterapkan dalam pembelajaran. Perangkat untuk mengumpulkan data berupa

angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk merevisi produk awal media pembelajaran. Berikut ini merupakan data yang diperoleh dari hasil uji coba skala besar. Hasil uji coba skala besar nilai tertinggi sebesar 78 dan nilai terendah sebesar 47. Rata-rata (mean) sebesar 62; standar deviasi sebesar 15; dan jumlah total sebesar 1857. Pada uji coba skala besar berdasarkan skor data penelitian menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4, sehingga diperoleh skor tertinggi $20 \times 4 = 80$, skor terendah $20 \times 1 = 20$.

Tabel 25. Hasil Keterbacaan Siswa Terhadap Media *Power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana uji coba skala besar

Kategori Penilaian	Rentang	Frekuensi jumlah siswa	Persentase
Sangat Layak	$x > 64$	20	66.67%
Layak	$63 > X \geq 48$	9	30.00%
Kurang Layak	$47 > X \geq 32$	1	3.33%
Tidak Baik	$x < 31$	0	0.00%
		30	100%

Berdasarkan hasil keterbacaan media oleh siswa pada uji coba skala besarmenunjukkan bahwa skor rerata keseluruhan responden adalah 62, apabila dilihat pada tabel maka nilai menunjukkan bahwa pada kategori Layak sebesar 30.00% pada rentang $63 > X \geq 48$ sehingga dapat di intepretasikan bahwa media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 33. Keterbacaan media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana (uji coba skala besar)

B. Kajian Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *Power Point* berbasis *Lectora* ditujukan untuk siswa SMK Tata Busana kelas X. Kompetensi dasar yang ingin dicapai menggunakan media *power point berbasis lectora* antara lain siswa dapat mendiskripsikan, mengidentifikasi dan menerapkan unsur-unsur desain dalam busana. Media pembelajaran menggambar busana yang dikembangkan peneliti berisi materi unsur-unsur desain busana beserta contoh gambar. Media *Power Point* berbasis *Lectora* disajikan dalam bentuk presentasi. Media *Power Point* berbasis *Lectora* dikemas dalam bentuk CD pembelajaran. Penyusunan media *Power Point* berbasis *Lectora* pada pembelajaran menggambar busana disesuaikan dengan analisis karakteristik siswa dimana terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi unsur-unsur desain sehingga siswa kurang optimal dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu kurangnya media pembelajaran

yang menarik dan menyenangkan menjadikan siswa kurang termotivasi dan kurang focus dalam mengikuti pembelajaran. Saat ini guru telah menggunakan media pembelajaran berupa modul. Media modul cukup mampu membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, akan tetapi media modul kurang meningkatkan antusias siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media *Power Point* berbasis *Lectora* pada pembelajaran menggambar busana dapat dibuat suatu media pembelajaran yang dapat menggabungkan komponen gambar, animasi, dan dapat dibuat tombol navigasi. Adanya komponen tersebut, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan lebih mudah dalam mempelajari materi unsur-unsur desain.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media *Power point* berbasis *lectora* pada Pembelajaran Menggambar Busana di SMK N 1 Ngawen

Pengembangan media *power point* berbasis *lectora* telah diselesaikan sesuai dengan prosedur pengembangan *Borg and Gall* yang meliputi tahap analisis kebutuhan produk, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, produk akhir.

Tahap analisis kebutuhan produk, kegiatan ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: mengkaji kurikulum dan silabus, mengidentifikasi materi yang dibutuhkan untuk pembuatan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana dan studi literatur. Mengkaji kurikulum dan silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Ngawen sehingga hasil media pembelajaran tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Kegiatan mengidentifikasi kebutuhan dilakukan dengan wawancara kepada guru dan

pengamatan pada proses pembelajaran. Hasil dari observasi diketahui bahwa terbatasnya bahan ajar yaitu belum adanya media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana sehingga perlu adanya media sebagai bahan ajar dan media pembelajaran siswa kelas X Busana Butik. Proses pembelajaran, guru dalam menyampaikan materi kurang maksimal, karena terbatasnya media dan waktu yang disediakan. Sedangkan menurut siswa, masih kesulitan mengidentifikasi unsur-unsur desain busana dikarenakan siswa kurang menguasai materi dengan baik. Media *Power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana ini berisi tentang desain pada pembelajaran menggambar busana, pengertian desain, unsur-unsur desain dalam busana beserta contoh gambar. Apabila media dikemas dengan menarik maka siswa akan lebih termotivasi untuk mempelajari materi, selain itu media juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu digunakan untuk proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman, motivasi dan menumbuhkan minat belajar terutama belajar mandiri. Mengidentifikasi materi yang dibutuhkan untuk pembuatan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana. Mata pelajaran menggambar busana merupakan salah satu standar kompetensi yang ada di SMK N 1 Ngawen. Kompetensi dasar menggambar busana siswa diharapkan mampu mengidentifikasi mendeskripsikan, dan menerapkan unsur-unsur desain. Kenyataannya tujuan pembelajaran yang ada pada silabus belum bisa tercapai sepenuhnya. Penelitian ini ditetapkan pada mata pelajaran menggambar busana dengan kompetensi dasar unsur-unsur desain. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan diperlukan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil yang akan dicapai siswa setelah menggunakan media *power point* berbasis

lectora. Materi yang dibutuhkan untuk pembuatan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana, materi pengertian desain, unsur-unsur desain dalam busana beserta contoh dan informasi-informasi tentang unsur-unsur desain. Referensi dan sumber-sumber buku yang diperoleh diharapkan pengembangan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana dapat tercipta sesuai dengan harapan dan tujuan yang ingin dicapai dalam kompetensi dasar unsur-unsur desain. Studi literatur pada pemilihan media ini ditentukan fungsi dan memanfaatkan media pembelajaran dari buku, internet dan dokumen pendukung yang menyangkut materi unsur-unsur desain. Studi literatur ini dilakukan untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam pengembangan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana agar dapat digunakan atau diimplementasikan secara optimal, serta keunggulan dan keterbatasannya. Menciptakan media pembelajaran yang menarik serta dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran diperlukan studi literatur dari berbagai referensi. Berdasarkan hasil studi literatur yang dikaji dari Arifah A Riyanto (2003), Sri Widarwati (2000), Chodijah & Wisri A Mamdy (1982) dan Afif Ghuruf Bestari (2011) didapatkan materi dan pengetahuan tentang materi pengertian desain dan unsur-unsur desain dalam busana yang diperlukan dalam pembuatan media *power point* berbasis *lectora*. Setelah mendapatkan data dan materi dari berbagai buku sumber untuk kelengkapan pembuatan media *power point* berbasis *lectora*, kemudian ditentukan isi dan informasi yang akan digunakan untuk pembuatan *power point* berbasis *lectora* dan mengumpulkan data, maka selanjutnya dilakukan rancangan media untuk memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Analisis kebutuhan produk selanjutnya adalah tahapan pengembangan produk awal. Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan yaitu: a) menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam media secara sistematis, b) mengumpulkan materi pendukung, c) *storyboard*, dan d) membuat desain tampilan media pembelajaran sesuai dengan *storyboard*.

Produk awal media yang telah selesai dibuat selanjutnya adalah tahapan validasi ahli dan revisi. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk awal media yang telah dibuat. Ahli yang diminta untuk memberikan penilaian terdiri dari ahli materi, ahli media. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media, kisi-kisi kelayakan instrumen, instrumen angket kepada ahli. Ahli akan memberikan saran dan masukan, kemudian media diperbaiki sesuai saran dari ahli. Setelah itu ahli diminta memberikan penilaian terhadap media dengan cara memberi tanda checklist pada angket yang menggunakan skala Guttman dengan jawaban ya/tidak. Setelah media dinyatakan layak oleh ahli, selanjutnya media di uji coba skala kecil.

Tahap uji coba skala kecil dilakukan kepada siswa kelas XI Tata Busana di SMK N 1 Ngawen Yogyakarta yang berjumlah 15 orang. Siswa juga mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap media *Power point berbasis lectora*. Penilaian tersebut dilakukan untuk menguji kelayakan media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana. Setelah uji coba skala kecil dilaksanakan, data hasil penelitian dianalisis kemudian dilihat kekurangannya. Hasil dari analisis yang telah dilakukan terhadap hasil uji coba skala kecil ditemukan bahwa gambar pada materi kurang jelas dan warna huruf kurang jelas. Penulis kemudian menindak lanjuti kekurangan dari hasil uji coba skala kecil yang telah dianalisis dengan memperbesar ukuran skala gambar

sehingga siswa dapat melihat gambar yang ditampilkan dengan lebih jelas, selain itu penulis juga mengatur ulang font atau ukuran huruf dan warna huruf agar dapat dibaca oleh para siswa lebih jelas.

Tahapan uji coba skala besar dilakukan setelah kekurangan pada uji coba skala kecil selesai diperbaiki. Uji coba skala besar dilakukan pada satu kelas X Tata Busana yang berjumlah 30 siswa. Penilaian ini dilakukan untuk menguji kelayakan media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana. Siswa juga diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui pendapatnya tentang media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana. Berdasarkan hasil olah data diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran menggambar busana pada uji coba skala besar sudah lebih baik pada saat uji coba skala kecil, hasil penilaian siswa layak digunakan dan tidak memerlukan perbaikan lagi serta dapat diproduksi sebagai media pembelajaran

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Power point berbasis lectora* Pada pembelajaran menggambar busana di SMK N 1 Ngawen

Kelayakan media pembelajaran *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana dalam penelitian ini, diperoleh dari para ahli, dan uji coba. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian dan kelayakan media pembelajaran *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana yang dikembangkan dengan materi dan media pembelajaran.

Validasi pada penelitian pengembangan media pembelajaran *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana ini, dilakukan dengan cara meminta bantuan kepada para ahli untuk menilai media pembelajaran sesuai dengan bidang yang dikuasai. Validasi dilakukan untuk menilai dari media dan materi yang terdiri dari tiga komponen yaitu karakteristik manfaat dan tujuan media, serta karakteristik media sebagai media pembelajaran, selanjutnya validasi materi media untuk menilai kesesuaian keseluruhan isi materi dengan silabus dan materi pembelajaran menggambar busana. Selain validasi para ahli, kelayakan media pembelajaran *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana dinilai dari hasil uji coba. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh para ahli media, materi dan uji coba dijabarkan dalam pembahasan berikut ini.

a. Ahli Materi

Berdasarkan penilaian kelayakan media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana ditinjau dari 3 orang ahli materi menggunakan angket skala Guttman diperoleh skor rerata 15, maka dapat dikategorikan bahwa menurut ahli materi media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran

menggambar busana layak digunakan untuk uji coba, walaupun perlu dilakukan revisi-revisi sesuai saran ahli materi.

b. Ahli Media

Berdasarkan penilaian kelayakan media pembelajaran *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana ditinjau dari 3 orang ahli media menggunakan angket skala Guttman diperoleh skor rerata 15, maka dapat dikategorikan bahwa menurut ahli media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana layak digunakan untuk uji coba, walaupun perlu dilakukan revisi-revisi sesuai saran ahli media.

c. Uji Coba

Uji coba produk awal dilakukan 1 kali yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan sebanyak 15 siswa, yang digunakan untuk menilai produk awal media dari pemahaman siswa terhadap materi media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana, maka hasil pada uji coba skala besar menunjukkan bahwa skor rerata keseluruhan responden adalah 62, maka nilai menunjukkan bahwa pada kategori Sangat Layak sebesar 53.33%, Layak sebesar 40.00%, dan kurang Layak sebesar 6.67% dan hasil saransaran siswa sebagai perbaikan media kemudian dianalisis dan revisi. Uji coba lapangan merupakan uji coba terakhir pengembangan media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana untuk menguji kelayakan media dan keterbacaan media, pemahaman materi dan konsep materi disajikan kedalam bentuk media cetak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan sebanyak 30 siswa kelas X busana 1 maka nilai menunjukkan bahwa pada kategori Sangat Layak sebesar 66.67%, Layak sebesar 30.00%, dan kurang Layak sebesar 3.33%, sehingga dikategorikan

bahwa media *power point berbasis lectora* tersebut “layak” dengan intepretasi siswa mudah memahami materi, memahami bahasa yang digunakan pada media, dan tertarik dengan tampilan media. Berdasarkan data para ahli dan uji coba diketahui bahwa menurut ahli materi dan ahli media yang dibuat dalam kategori layak, baik dari isi media dan isi materi sehingga dapat dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Selanjutnya data hasil uji coba kelompok kecil pada produk awal dalam kategori baik dan hasil dari uji coba lapangan menunjukkan hasil keterbacaan siswa dan guru pada media *power point* berbasis *lectora* dalam kategori baik. Hasil dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat diproduksi sebagai media bagi siswa kelas X SMK Negeri 1 Ngawen.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana dikembangkan dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang dikutip oleh tim puslitjaknov, meliputi langkah pengembangannya sebagai berikut: a) analisis kebutuhan produk dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Ngawen, b) mengembangkan produk awal tahapan ini kegiatan yang dilakukan yaitu: menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam media secara sistematis, mengumpulkan materi pendukung, membuat *storyboard*, c) validasi ahli dan revisi diperoleh skor 15, media layak digunakan untuk uji coba, d) uji coba skala kecil dan revisi menunjukkan bahwa layak digunakan untuk pembelajaran dengan rerata skor 61 pada rentang antara $63 > X \geq 48$, e) uji coba skala besar menunjukkan bahwa media layak dengan rerata skor 62 pada rentang antara $63 > X \geq 48$, f) produk akhir berupa media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana kelas X SMK Negeri 1 Ngawen.
2. Uji kelayakan media ini dilakukan melalui tiga tahap sebagai berikut :Tahap pertama uji validasi materi rancangan media *power point berbasis lectora*, hasilnya semua expert (100%) menyatakan media *power point berbasis lectora* pada pembelajaran menggambar busana layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap uji coba kelompok kecil dengan 15 siswa, hasil dari uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa media *power point berbasis lectora*

layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan rerata skor 61 pada rentang antara $63 > X \geq 48$ dengan kategori baik. Selajutnya pada tahap ketiga uji coba kelompok besar dengan 30 siswa, hasil dari uji coba kelompok besar menyatakan media *power point* berbasis *lectora* layak digunakan sebagai media pembelajaran menggambar busana di SMK Negeri 1 Ngawen dengan rerata skor 62 pada rentang antara $63 > X \geq 48$ dengan kategori baik.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media *Power Point* berbasis *Lectora* yaitu belum adanya *shortcut key* pada *keyboard* untuk menjalankan aplikasi pembelajaran, maka diperlukan *shortcut key* pada *keyboard* agar memudahkan dalam menjalankan aplikasi.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Pengembangan media pembelajaran yang lebih lanjut perlu ditambahkan lagi animasi-animasi baik teks, gambar yang lebih menarik, Begitu juga dengan memberikan font yang lebih menarik dan jelas disesuaikan dengan tampilan dan isi materi.
2. Resolusi layar yang digunakan untuk menampilkan media pembelajaran terbatas pada ukuran 1335 x 678 agar tampilan media pembelajaran lebih maksimal.
3. Produk yang dikembangkan tidak hanya digunakan secara offline namun bisa dikembangkan dengan sistem online, sehingga siswa bisa mengakses dan menggunakan media pembelajaran tanpa harus mengcopy software media pembelajaran. Namun kesemuanya itu harus mempertimbangkan karakteristik

dan kebutuhan siswa, sehingga produk yang dihasilkan memang benar-benar tepat guna.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pengembangan aplikasi pembelajaran selanjutnya, yaitu :

1. Berdasarkan uji coba lapangan media sangat layak dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media *power point berbasis lectora* diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran menggambar busana pada kompetensi dasar unsur-unsur desain.
2. Pada tahap pengembangan perlu diperhatikan mengenai ukuran resolusi media yang akan dikembangkan. Sebaiknya menggunakan ukuran yang standar dimiliki oleh PC maupun LCD Proyektor pada umumnya.
3. Produk berupa aplikasi media *power point* berbasis *lectora* pada pembelajaran menggambar busana yang dihasilkan oleh peneliti dapat menunjang efektivitas pembelajaran dan hasil belajar.
4. Diperlukan adanya tambahan video ataupun sound dalam media pembelajaran agar lebih interaktif sehingga siswa lebih menarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut diharapkan akan merubah

pandangan dari siswa sebelumnya yang menganggap bahwa media ini kurang layak menjadi media yang layak untuk diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta : PT. Intan Sejati Klaten
- Akbar Ramadhan. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang*. Laporan Skripsi. UNY.
- Albertus Heriyanto & B Sudjana. (2006). *Panduan Penelitian*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Andi Prastowo. (2011). *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Jakarta : Ar-Ruzz media.
- Andy Sudarmaji. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Sistem Ac Di Smk Negeri 2 Klaten*. Laporan Skripsi. UNY.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arifah A Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo
- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers
- Baharuddin & Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: AR-Ruzzmedia.
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran; Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta Borg, Walter R. & Meredith Damien Gall. 1983. *Educational Research An Intruction*. fourth edition. New York: Longman
- Catur Hadi Purnowo. (2009). *120 Tip dan Trik Menguasai Power Point 2007*. Jakarta: Transmedia
- Cecep Kustandi dan Bambang Suctipto. (2011). *Media Pembelejaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Chodijah & Wisri A Mamdy. (1982). *Desain busana*. Bandung : CV Rosda Bandung.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Eko Putro Wodoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- <http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR. PEND. KESEJAHTERAAN KELUARGA/194608291975012->

ARIFAH/BAHAN AJAR DASAR DESAIN MODE.pdf diakses pada tanggal 7 juni 2014 jam 22.00 WIB

http://psbtik.smkn1cms.net/busana/mengeksprsikan_unsur_unsur_desain.pdf

Hujair AH Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara

Imam Mustholiq, dkk. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Kuliah Dasar Listrik*. Jurnal. UNY

Maria Zulfiati. (2014). *Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis ICT (Information And Communication Technology) dengan Aplikasi Lectora Inspire Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Laporan Skripsi. UNY.

Muhammad Mas'ud. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif

Muhammad Munir. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuri Terbimbing*. Jurnal. UNY

Nana Sudjana, dkk. (2012). *Media Pengajaran*. Bandung : PT Sinar Baru Algesindo.

Prapti, K. & Sicillia, S. 1998. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Rayandra.Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta

Ronald H. Anderson. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Belajar*. Jakarta : Rajawali Pers

Rudi Susilana.Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima

Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sandjaja & Albertus Heriyanto. (2006). *Panduan Penelitian*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit: Alfabeta, Bandung.

Sumadi Suryabrata. (1988). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : CV. Rajawali.

Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Universitas Pendidikan Indonesia.

Sri Widarwati. (2000). *Desain Busana II*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT.Pustaka Insan Madani.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Departemen Pendidikan Nasional
- Tim Tugas Akhir Skripsi. (2013). *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi*. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Widihastuti. (2007). *Efektifitas Pelaksanaan KBK pada SMK Negeri Program Keahlian Tata Busana di Kota Yogyakarta Ditinjau dari Pencapaian Standar Kompetensi Siswa*. Tesis. PPs-UNY.
- Widjningsih. (1982). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP

Lampiran-Lampiran

Lampiran 1

- Silabus
- RPP

**SILABUS MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi keahlian: Tata Busana

Kelas /Semester : X / 2

KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4) : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Unsur-unsur Desain	Mengamati Mencari informasi tentang unsur-unsur desain	Tugas Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan unsur Desain	30	Dasar desain Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan		Menanya Menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain Menanyakan perbedaan bentuk geometris dan non geometris	Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>Menanyakan perbedaan arah dan garis</p> <p>Eksperimen Menggambar macam macam garis, bentuk , ukuran, kombinasi warna, intensitas warna ,dan tekstur pada benda sesuai kriteria mutu</p> <p>Asosiasi Mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda</p> <p>Komunikasi Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi</p>	<p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		
3.3. Mendeskripsikan unsur desain					
4.4. Menerapkan unsur desain pada benda					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	:	SMK Negeri I Ngawen
Mata Pelajaran	:	Menggambar Busana
Kelas/ Semester	:	X (Sepuluh)
Pertemuan	:	1
Hari/ Tanggal	:	
Alokasi Waktu	:	2 X 45 Menit
Standar Kompetensi	:	Menggambar Busana
Kompetensi Dasar	:	Memahami Bentuk Bagian Busana
Materi Ajar	:	Unsur dan prinsip Desain
Indikator	:	1. Menjelaskan pengertian unsur desain 2. Menyebutkan macam-macam unsur desain 3. Mengidentifikasi contoh unsur desain

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian unsur desain dengan benar
2. Siswa dapat menyebutkan macam-macam unsur desain dengan benar
3. Siswa dapat mengidentifikasi contoh unsur desain

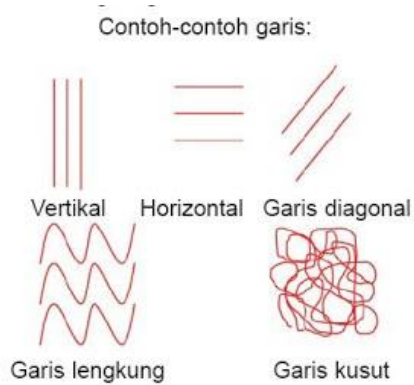
B. Materi Pembelajaran

MATERI UNSUR-UNSUR DESAIN

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini. Adapun unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut

8) Garis

Garis merupakan hasil gerakan titik ke titik yang lainnya sesuai dengan arah dan tujuan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi seseorang.



9) Arah

Arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan dan bias menimbulkan rasa maupun kesan yang berbeda-beda.



- a. Arah tegak lurus (vertical), member kesan agung, stabil, berwibawa serta melangsingkan
- b. Arah mendatar (horizontal), member kesan tenang, tentram, pasif, melebarkan dan memendekkan obyek.
- c. Arah miring kiri dan kekanan (diagonal), member kesan lincah kembira
- d. Arah melengkung memberi kesan lebih akrab dan romantis.

10) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas.



- c) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk – bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segiempat, segitiga, empat persegi panjang, trapesium dan lain – lain.
- d) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya bentuk bunga, daun, titik air, pohon-pohon dan lain-lain (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998 : 40).

11) Ukuran

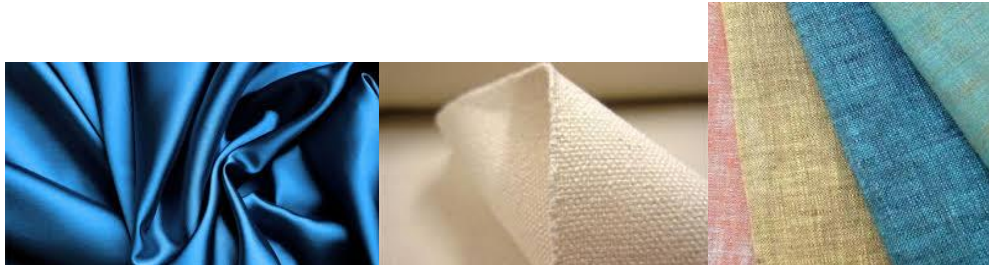
Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasian apabila ukuran tidak sesuai

Menurut Goet Poespo ada delapan macam ukuran yang panjang rok yaitu :

- a) Peplum yaitu ukuran paling pendek dari variasi panjang rok, umumnya panjang peplum ini dihubungkan dengan busana bagian atas.
- b) Macro yaitu rok yang panjangnya hanya cukup untuk menutupi bagian pantat.
- c) Mini yaitu rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- d) Kini yaitu rok yang panjangnya sampai lutut.
- e) Midi yaitu rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.
- f) Maxi yaitu rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.
- g) Ankle yaitu rok yang panjangnya sampai mata kaki.
- h) Floor yaitu rok yang panjangnya sampai mata lantai.

12) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat, dirasa dan diraba. Sifat-sifat permukaan benda tersebut antara lain : kaku, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan)

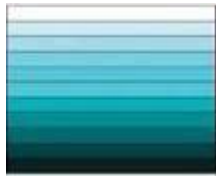


- f) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- g) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- h) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi.
- i) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bias menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.

- j) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil.

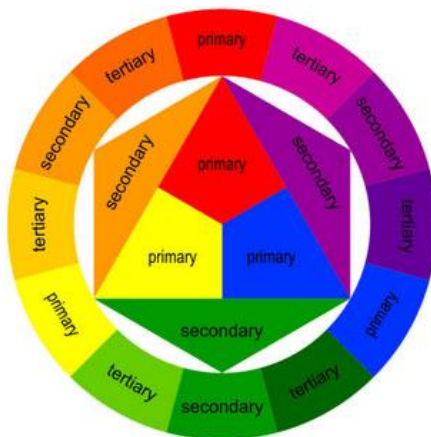
13) Value (Nilai Gelap dan Terang)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna tersebut mengandung warna hitam putih

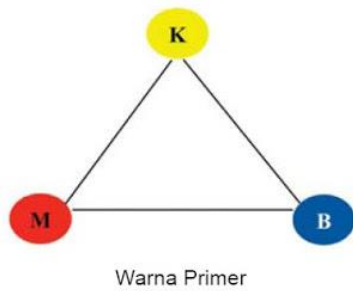


14) Warna

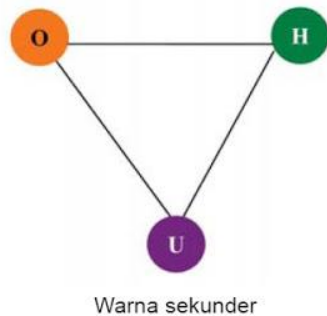
Warna adalah adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih) yang ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan



- h) Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.



i) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu. Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.



- j) Warna Tertier, warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah, tertier kuning.
- k) Warna Kwartar, warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange, kwarter ungu
- l) Warna Intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet yaitu

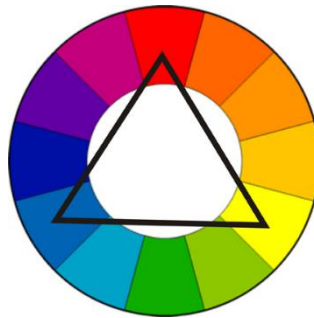
1. Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.
2. Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.
3. Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.
4. Merah ungu adalah hasil dari pencampuran warna merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru.
5. Merah orange adalah hasil pencampuran merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning.
6. Kuning orange adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah

Kombinasi warna

- 1) Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan didalam lingkaran warna contoh: kuning dengan hijau, biru dengan ungu, merah dengan merah jingga, dll
- 2) Kombinasi warna monokromatis yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya, misalnya : biru dengan biru muda, merah tua dengan merah muda
- 3) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) yaitu terdiri dari dua warna yang letaknya bersebrangan dalam satu lingkaran warna. Contoh biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah dll



- 4) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Contoh : merah, biru dan kuning



Penipuan Warna

Warna dapat memperbaiki bentuk badan seseorang. Warna dapat membuat sesuatu kelihatan lebih besar atau lebih kecil. Warna panas mempunyai sifat mendorong sehingga membuat suatu obyek kelihatan besar. seorang wanita yang memakai baju merah kelihatan gemuk karena merah adalah warna panas. Sebaliknya warna dingin mempunyai sifat menjauh, menjadikan suatu obyek kelihatan kecil.

KESIMPULAN

Dalam pembuatan suatu desain busana dihasilkan oleh unsur-unsur desain. Unsur-unsur desain dalam desain busana ada tujuh (7) diantaranya garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur.

C. Metode Pembelajaran

1. Pemutaran Media Pembelajaran
2. Ceramah dan Pendampingan
3. Penilaian

D. Langkah-Langkah Kegiatan

No.	Uraian Kegiatan	Waktu	Metode
1.	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Guru mengajak siswa untuk melakukan pembelajaran menggambar busana dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan terlebih dahulu berdoa sesuai agama dan keyakinan masing-masing (Nilai yang ditanamkan: religious)</p> <p>b. Guru mempersilahkan siswa untuk menjalankan computer dan membaca petunjuk penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai fasilitator tetap memberikan pengarahan pengoperasian media pembelajaran dan mendampingi siswa. (Nilai yang ditanamkan: mandiri)</p>	20 menit	Pendampingan

2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Siswa belajar menggunakan media pembelajaran menggambar busana dengan materi unsur-unsur desain (Nilai yang ditanamkan mandiri)</p> <p>b. Siswa mempelajari materi sesuai pilihan masing-masing dan diharapkan semua materi dapat dipelajari (Nilai yang ditanamkan: rasa ingin tahu)</p> <p>c. Siswa dapat mengerjakan evaluasi (Nilai yang ditanamkan: percaya diri)</p> <p>d. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengadakan pendampingan dan memberikan petunjuk seperlunya bila ada pertanyaan dari siswa (untuk melihat minat, sikap dan motivasi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan)</p>	60 menit	Pengoperasian Media Pembelajaran
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Guru memberikan ijin kepada siswa untuk mengcopy media pembelajaran untuk bahan belajar secara mandiri (Nilai yang ditanamkan: Mandiri)</p> <p>b. Menutup pembelajaran dengan doa (Nilai yang ditanamkan: religious).</p>	10 menit	

E. Alat dan Sumber Belajar

Alat / Bahan :

Komputer dan LCD (Lab. Komputer SMK N 1 Ngawen)

Sumber Belajar :

Media Pembelajaran Menggambar Busana

F. Penilaian

Teknik Tes: Hasil dari tes evaluasi yang ada pada media pembelajaran menggambar busana.

Yogyakarta, Mei 2016

Mahasiswa



Istri Nur Rohmah
NIM. 11513244020

STORY BOARD

No.	Tampilan	Halaman	Isi Tampilan	Keterangan	Navigasi
1.	Judul	1	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan judul media pembelajaran • Menampilkan navigasi 	Teks dan gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Lanjut : menuju halaman petunjuk penggunaan
2.	Petunjuk penggunaan	1-1	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan fungsi <i>tool</i> yang ada pada media 	Teks	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : menuju pembahasan materi pendahuluan • Petunjuk : menuju halaman petunjuk penggunaan media • Materi : menuju pembahasan materi inventor semester 2 • Profil : menuju identitas pembuat media • Tutup : untuk mengakhiri media
3.	Pendahuluan	1-4	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan pengenalan program inventor secara umum 	Teks	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : menuju pembahasan materi pendahuluan • Petunjuk : menuju halaman petunjuk penggunaan media • Materi : menuju pembahasan materi inventor semester 2 • Profil : menuju identitas pembuat media

					<ul style="list-style-type: none"> • Tutup : untuk mengakhiri media • Lanjut : untuk melanjutkan kehalaman berikutnya
4.	Materi	1-1	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan link untuk menuju pembahasan pokok materi 	Teks	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : menuju pembahasan materi pendahuluan • Petunjuk : menuju halaman petunjuk penggunaan media • Materi : menuju pembahasan materi inventor semester 2 • Profil : menuju identitas pembuat media • Tutup : untuk mengakhiri media • Membuat part 3D <i>assembly</i> : menuju materi pembahasan Membuat part 3D <i>assembly</i> • Merakit part : menuju pembahasan materi merakit koomponen • Membuat benda kerja : menuju pembahasan materi menggambar gambar kerja
5.	Profil	1-1	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan identitas pembuat 	Teks dan gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : menuju pembahasan materi pendahuluan • Petunjuk : menuju halaman petunjuk penggunaan media

					<ul style="list-style-type: none"> • Materi : menuju pembahasan materi inventor semester 2 • Profil : menuju identitas pembuat media • Tutup : untuk mengakhiri media • Lanjut : untuk melanjutkan kehalaman berikutnya
6.	Materi Menggambar komponen	1-4	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan pembahasan materi menggambar komponen 3D rakitan menggunakan program Inventor 9 	Teks, gambar dan video	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : menuju pembahasan materi pendahuluan • Petunjuk : menuju halaman petunjuk penggunaan media • Materi : menuju pembahasan materi inventor semester 2 • Profil : menuju identitas pembuat media • Lanjut : untuk melanjutkan ke halaman berikutnya • Tutup : untuk mengakhiri media • Membuat part 3D <i>assembly</i> : menuju materi pembahasan Membuat part 3D <i>assembly</i> • Merakit part : menuju pembahasan materi merakit koomponen • Membuat benda kerja : menuju pembahasan materi menggambar gambar kerja

7.	Merakit part	1-4	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan pembahasan materi merakit komponen 3D rakitan menggunakan program Inventor 9 	Teks, gambar dan video	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : menuju pembahasan materi pendahuluan • Petunjuk : menuju halaman petunjuk penggunaan media • Materi : menuju pembahasan materi inventor semester 2 • Profil : menuju identitas pembuat media • Lanjut : untuk melanjutkan ke halaman berikutnya • Tutup : untuk mengakhiri media • Membuat part 3D <i>assembly</i> : menuju materi pembahasan Membuat part 3D <i>assembly</i> • Merakit part : menuju pembahasan materi merakit koomponen • Membuat benda kerja : menuju pembahasan materi menggambar gambar kerja
8.	Membuat gambar kerja	1-4	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan pembahasan materi menggambar gambar kerja menggunakan program Inventor 9 	Teks, gambar dan video	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : menuju pembahasan materi pendahuluan • Petunjuk : menuju halaman petunjuk penggunaan media • Materi : menuju pembahasan materi inventor semester 2

					<ul style="list-style-type: none"> • Profil : menuju identitas pembuat media • Lanjut : untuk melanjutkan ke halaman berikutnya • Tutup : untuk mengakhiri media • Membuat part 3D <i>assembly</i> : menuju materi pembahasan Membuat part 3D <i>assembly</i> • Merakit part : menuju pembahasan materi merakit koomponen • Membuat benda kerja : menuju pembahasan materi menggambar gambar kerja
9.	<i>Job sheet</i> dan soal	1-4	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan tugas dan gambar jobsheet 	Teks dan gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Pendahuluan : menuju pembahasan materi pendahuluan • Petunjuk : menuju halaman petunjuk penggunaan media • Materi : menuju pembahasan materi inventor semester 2 • Profil : menuju identitas pembuat media • Lanjut : untuk melanjutkan ke halaman berikutnya • Tutup : untuk mengakhiri media • Membuat part 3D <i>assembly</i> : menuju materi pembahasan Membuat part 3D <i>assembly</i>

					<ul style="list-style-type: none">• Merakit part : menuju pembahasan materi merakit koomponen• Membuat benda kerja : menuju pembahasan materi menggambar gambar kerja
--	--	--	--	--	--

Lampiran 2

- Validasi Ahli Materi
- Validasi Ahli Media

Hal : Permohonan Validasi TAS
Lampiran : 1 bandel

Kepada Yth.
Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya :

Nama : Istri Nur Rohmah
NIM : 11513244020
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media *Power Point* Berbasis *Lectora*
pada Menggambar Busana Kelas X di SMK Negeri 1
Ngawen

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini sayalampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen, (3) draf instrumen TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/ Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Mei 2016

Pemohon,



Istri Nur Rohmah

NIM. 11513244020

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,



Dr. Widihastuti

NIP. 19721115 200003 2 001

Dosen Pembimbing TAS,



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT BERBASIS LECTORA PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas / Semeste : X Tata busana / Semester genap
Kompetensi dasar : Unsur – unsur desain
Peneliti : Istri Nur Rohmah
Ahli Materi : Afif Ghurub Bestari, M.Pd

Petunjuk Pengisian

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu Sebagai ahli materi pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian materi pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda (√)

Contoh Pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan Materi	√	
2	Mengandung wawasan produktivitas		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut
0 : Tidak 1 : Ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Materi Pembelajaran

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Memperjelas penyajian	√	
2	Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera	√	
3	Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi	√	
4	Menjadikan pelajaran lebih menarik	√	
5	Ukuran huruf terbaca dengan jelas	√	
6	Kesesuaian gambar dengan materi	√	
7	Kemenarikan sajian animasi	√	
8	Ketepatan tujuan penggunaan media	√	
9	Kemenarikan sajian gambar dan background	√	
10	Kesesuaian proporsi warna	√	
11	Desain tampilan menarik	√	
12	Kemudahan penggunaan	√	
13	Kualitas media berfungsi dengan baik	√	
14	Kualitas program interaktif	√	
15	Ketepatan penggunaan bahasa	√	

Kaulitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$6 \leq \text{Skor} \leq 13$	Materi unsur-unsur desain busaka pada media pembelajaran berbasis lectora dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi unsur-unsur desain busaka pada media pembelajaran berbasis lectora dinyatakan tidak layak untuk digunakan dalam pengambilan data

Saran

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

Kesimpulan

Materi pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 2016



Afif Ghurub Bestari, M.Pd

NIP. 19700523200501 1 001

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT BERBASIS LECTORA PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas / Semeste : X Tata busana / Semester genap
Kompetensi dasar : Unsur – unsur desain
Peneliti : Istri Nur Rohmah
Ahli Materi : Rini Sudarsih, S.Pd.

Petunjuk Pengisian

6. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu Sebagai ahli materi pembelajaran.
7. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian materi pembelajaran.
8. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda (√)

Contoh Pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan Materi	√	
2	Mengandung wawasan produktivitas		√

9. Keterangan penilaian sebagai berikut
0 : Tidak 1 : Ya
10. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Materi Pembelajaran

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Memperjelas penyajian	√	
2	Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera	√	
3	Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi	√	
4	Menjadikan pelajaran lebih menarik	√	
5	Ukuran huruf terbaca dengan jelas	√	
6	Kesesuaian gambar dengan materi	√	
7	Kemenarikan sajian animasi	√	
8	Ketepatan tujuan penggunaan media	√	
9	Kemenarikan sajian gambar dan background	√	
10	Kesesuaian proporsi warna	√	
11	Desain tampilan menarik	√	
12	Kemudahan penggunaan	√	
13	Kualitas media berfungsi dengan baik	√	
14	Kualitas program interaktif	√	
15	Ketepatan penggunaan bahasa	√	

Kaulitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$6 \leq \text{Skor} \leq 13$	Materi unsur-unsur desain busaka pada media pembelajaran berbasis lectora dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi unsur-unsur desain busaka pada media pembelajaran berbasis lectora dinyatakan tidak layak untuk digunakan dalam pengambilan data

Saran

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

Kesimpulan

Materi pembelajaran ini dinyatakan

- 4. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.
- 5. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan dengan revisi sesuai saran
- 6. Tidak layak

(Mohon dilingkari sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 2016



Rini Sudarsih, S. Pd.
NIP. 197209082008012010

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT BERBASIS LECTORA PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas / Semeste : X Tata busana / Semester genap
Kompetensi dasar : Unsur – unsur desain
Peneliti : Istri Nur Rohmah
Ahli Materi :

Petunjuk Pengisian

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu Sebagai ahli materi pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian materi pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda (√)

Contoh Pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan Materi	√	
2	Mengandung wawasan produktivitas		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut
0 : Tidak 1 : Ya
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Materi Pembelajaran

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Memperjelas penyajian	√	
2	Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera	√	
3	Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi	√	
4	Menjadikan pelajaran lebih menarik	√	
5	Ukuran huruf terbaca dengan jelas	√	
6	Kesesuaian gambar dengan materi	√	
7	Kemenarikan sajian animasi	√	
8	Ketepatan tujuan penggunaan media	√	
9	Kemenarikan sajian gambar dan background	√	
10	Kesesuaian proporsi warna	√	
11	Desain tampilan menarik	√	
12	Kemudahan penggunaan	√	
13	Kualitas media berfungsi dengan baik	√	
14	Kualitas program interaktif	√	
15	Ketepatan penggunaan bahasa	√	

Kaulitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$6 \leq \text{Skor} \leq 13$	Materi unsur-unsur desain busaka pada media pembelajaran berbasis lectora dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengambilan data
Tidak layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi unsur-unsur desain busaka pada media pembelajaran berbasis lectora dinyatakan tidak layak untuk digunakan dalam pengambilan data

Saran

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

Kesimpulan

Materi pembelajaran ini dinyatakan

- 3. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.
- 4. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan dengan revisi sesuai saran
- 5. Tidak layak

(Mohon dilingkari sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 2016



Evi Nurcahyani, S. Pd

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT BERBASIS LECTORA PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas / Semeste : X Tata busana / Semester genap
Kompetensi dasar : Unsur – unsur desain
Peneliti : Istri Nur Rohmah
Ahli Materi : Afif Ghurub Bestari, M.Pd

Petunjuk Pengisian

6. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu Sebagai ahli materi pembelajaran.
7. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian materi pembelajaran.
8. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda (√)

Contoh Pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan Materi	√	
2	Mengandung wawasan produktivitas		√

9. Keterangan penilaian sebagai berikut
0 : Tidak 1 : Ya
10. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Media Pembelajaran

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Memperjelas penyajian	√	
2	Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera	√	
3	Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi	√	
4	Menjadikan pelajaran lebih menarik	√	
5	Ukuran huruf terbaca dengan jelas	√	
6	Kesesuaian gambar dengan materi	√	
7	Kemenarikan sajian animasi	√	
8	Ketepatan tujuan penggunaan media	√	
9	Kemenarikan sajian gambar dan background	√	
10	Kesesuaian proporsi warna	√	
11	Desain tampilan menarik	√	
12	Kemudahan penggunaan	√	
13	Kualitas media berfungsi dengan baik	√	
14	Kualitas program interaktif	√	
15	Ketepatan penggunaan bahasa	√	

A. Kaulitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$r \geq 0,6$	Media pembelajaran berbasis lectora pada materi unsur-unsur desain busana dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengambilan data
Tidak layak	$r \leq 0,6$	Media pembelajaran berbasis lectora pada materi unsur-unsur desain busana dinyatakan tidak layak untuk digunakan dalam pengambilan data

B. Saran

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


C. Kesimpulan

Materi pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, Mei 2016



Afif Ghurub Bestari, M.Pd
NIP. 19700523200501 1 001

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT BERBASIS LECTORA PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas / Semeste : X Tata busana / Semester genap
Kompetensi dasar : Unsur – unsur desain
Peneliti : Istri Nur Rohmah
Ahli Materi : Racmat Slamet, S.

Petunjuk Pengisian

11. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
12. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian materi pembelajaran.
13. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda (√)

Contoh Pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan Materi	√	
2	Mengandung wawasan produktivitas		√

14. Keterangan penilaian sebagai berikut
0 : Tidak 1 : Ya
15. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Media Pembelajaran

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Memperjelas penyajian	√	
2	Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera	√	
3	Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi	√	
4	Menjadikan pelajaran lebih menarik	√	
5	Ukuran huruf terbaca dengan jelas	√	
6	Kesesuaian gambar dengan materi	√	
7	Kemenarikan sajian animasi	√	
8	Ketepatan tujuan penggunaan media	√	
9	Kemenarikan sajian gambar dan background	√	
10	Kesesuaian proporsi warna	√	
11	Desain tampilan menarik	√	
12	Kemudahan penggunaan	√	
13	Kualitas media berfungsi dengan baik	√	
14	Kualitas program interaktif	√	
15	Ketepatan penggunaan bahasa	√	

D. Kaulitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$r \geq 0,6$	Media pembelajaran berbasis lectora pada materi unsur-unsur desain busana dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengambilan data
Tidak layak	$r \leq 0,6$	Media pembelajaran berbasis lectora pada materi unsur-unsur desain busana dinyatakan tidak layak untuk digunakan dalam pengambilan data

E. Saran

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

F. Kesimpulan

Materi pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, Mei 2016



Racmat Slamet, S. T
NIP. 198010162009031002

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT BERBASIS LECTORA PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas / Semeste : X Tata busana / Semester genap
Kompetensi dasar : Unsur – unsur desain
Peneliti : Istri Nur Rohmah
Ahli Materi : Ana Safitri, S. KOM

Petunjuk Pengisian

16. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu Sebagai ahli materi pembelajaran.
17. Validasi terdiri dari aspek kriteria penilaian materi pembelajaran.
18. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda (√)

Contoh Pengisian

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Cakupan Materi	√	
2	Mengandung wawasan produktivitas		√

19. Keterangan penilaian sebagai berikut
0 : Tidak 1 : Ya
20. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Aspek Media Pembelajaran

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Memperjelas penyajian	√	
2	Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera	√	
3	Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi	√	
4	Menjadikan pelajaran lebih menarik	√	
5	Ukuran huruf terbaca dengan jelas	√	
6	Kesesuaian gambar dengan materi	√	
7	Kemenarikan sajian animasi	√	
8	Ketepatan tujuan penggunaan media	√	
9	Kemenarikan sajian gambar dan background	√	
10	Kesesuaian proporsi warna	√	
11	Desain tampilan menarik	√	
12	Kemudahan penggunaan	√	
13	Kualitas media berfungsi dengan baik	√	
14	Kualitas program interaktif	√	
15	Ketepatan penggunaan bahasa	√	

G. Kaulitas Materi Pembelajaran

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$r \geq 0,6$	Media pembelajaran berbasis lectora pada materi unsur-unsur desain busana dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengambilan data
Tidak layak	$r \leq 0,6$	Media pembelajaran berbasis lectora pada materi unsur-unsur desain busana dinyatakan tidak layak untuk digunakan dalam pengambilan data

H. Saran

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

I. Kesimpulan

Materi pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(Mohon dilingkari sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, Mei 2016



Ana Safitri, S. KOM

NIP. 19800515 2010012009

Lampiran 3

- Hasil Perhitungan Validasi dari Ahli Materi
- Hasil Perhitungan Validasi dari Ahli Media

KELAYAKAAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA

No Butir Pertanyaan	Skor Rater
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	1
14	1
15	1
Jumlah	15
Total skor	15

RATER 1

Jumlah soal = Jumlah soal x Jumlah rater = $15 \times 1 = 15$

Skor Min (S_{min}) = Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 15 = 0$

Skor Mak (S_{mak}) = Skorer tinggi x Jumlah soal = $1 \times 15 = 15$

Rentang = Skorer tinggi – Skorer rendah = $15 - 0 = 15$

Jumlah kategori = 2

Panjang kelas interval (p) = Rentang : Jumlah kategori

= $15 : 2$

= 8

kelas	Kategori Penilaian	Interval kelas	
1	layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$	$8 \leq S \leq 15$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$	$0 \leq S \leq 7$

Prosentase Hasil

1. Prosentase Kelas 1 = $1 \times 100\% = 100\%$

2. . Prosentase Kelas 0 = $0 \times 100\% = 0\%$

kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	
1	layak	15	100%
0	Tidak layak	0	0%
jumlah		15	100%

KELAYAKAAN MATERI OLEH AHLI MATERI

No Butir Pertanyaan	Skor Rater		
	1	2	3
1	1	1	1
2	1	1	1
3	1	1	1
4	1	1	1
5	1	1	1
6	1	1	1
7	1	1	1
8	1	1	1
9	1	1	1
10	1	1	1
11	1	1	1
12	1	1	1
13	1	1	1
14	1	1	1
15	1	1	1
Jumlah	15	15	15
Total skor	45		

RATER 1

Jumlah soal = Jumlah soal x Jumlah rater = $15 \times 1 = 15$

Skor Min (S_{min}) = Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 15 = 0$

Skor Mak (S_{mak}) = Skorer tinggi x Jumlah soal = $1 \times 15 = 15$

Rentang = Skorer tinggi – Skorer rendah = $15 - 0 = 15$

Jumlah kategori = 3

Panjang kelas interval (p) = Rentang : Jumlah kategori

$= 15 : 3$

$= 5$

kelas	Kategori Penilaian	Interval kelas	
1	layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$	$8 \leq S \leq 15$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$	$0 \leq S \leq 7$

Prosentase Hasil

1. Prosentase Kelas 1 = $1 \times 100\% = 100\%$

2. Prosentase Kelas 0 = $0 \times 100\% = 0\%$

kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	
1	layak	15	100%
0	Tidak layak	0	0%
jumlah		15	100%

Lampiran 4

- Hasil Perhitungan Ujicoba Skala Kecil
- Hasil Perhitungan Ujicoba Skala Besar

PERHITUNGAN UJI COBA SKALA KECIL

Keterbacaan Media *power point berbasis lectora*
Aspek Fungsi dan Manfaat Media, Kemenarikan Media, Kepahaman Media
Dinilai Dari Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil)

Nilai	Kategori penilaian	skor
4	Sangat Baik	$(S \text{ min} + 3p) \leq S \leq S \text{ max}$
3	Baik	$(S \text{ min} + 2p) \leq S \leq (S \text{ min} + 3 p - 1)$
2	Kurang Baik	$S \text{ min} + p) \leq S \leq (S \text{ min} + 2 p - 1)$
1	Tidak Baik	$S \text{ min} \leq S \leq (S \text{ min} + p - 1)$

Jumlah Responden = 15 siswa

Jumlah Soal = 20

Skor Minimal (S min) = 74

Skor Mak (S mak) = 39

Jumlah kategori = 4

Jumlah Interval kelas = $1 + 3,3 \log 15$

= 5

Rentang data = skor tertinggi – skor terendah +1

= $(74 - 39) + 1$

= 36

Panjang kelas interval (p) = Rentang : Jumlah kelas

= $36 : 5$

= 7,2 dibulatkan menjadi 8

Sangat Baik = $(S \text{ min} + 3p) \leq S \leq S \text{ max}$

= $39 + 24 \leq S \leq 74$

= $63 \leq S \leq 74$

Baik = $S \text{ min} + 2p) \leq S \leq (S \text{ min} + 3 p - 1)$

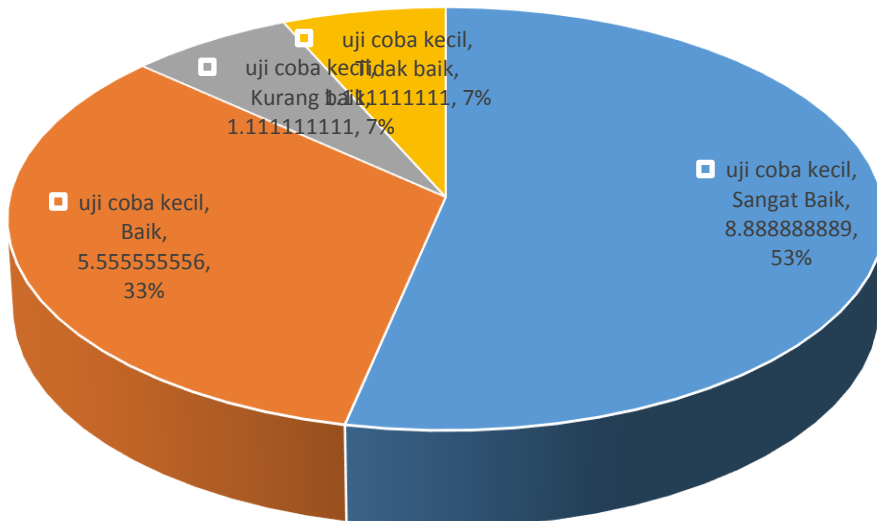
= $39 + 16 \leq S \leq 39 + 23$

= $55 \leq S \leq 62$

Kurang Baik = $(S \text{ min} + p) \leq S \leq (S \text{ min} + 2 p - 1)$
= $39+8 \leq S \leq 39 + 15$
= $47 \leq S \leq 54$

Tidak Baik = $S \text{ min} \leq S \leq (S \text{ min} + p-1)$
= $39 \leq S \leq 39 + 7$
= $39 \leq S \leq 46$

Keterbacaan Media Power Point berbasis Lectora pada Pembelajaran Menggambar Busana
Pendapat Siswa kelas X
(Uji coba kelompok kecil)



■ Sangat Baik ■ Baik ■ Kurang baik ■ Tidak baik

PERHITUNGAN UJI COBA SKALA BESAR

**Keterbacaan Media *power point* berbasis *lectora*
Aspek Fungsi dan Manfaat Media, Kemenarikan Media, Kepahaman Media
Dinilai Dari Siswa (Uji Coba Kelompok Besar)**

Nilai	Kategori penilaian	skor
4	Sangat Baik	$(S \text{ min} + 3p) \leq S \leq S \text{ max}$
3	Baik	$(S \text{ min} + 2p) \leq S \leq (S \text{ min} + 3 p - 1)$
2	Kurang Baik	$S \text{ min} + p) \leq S \leq (S \text{ min} + 2 p - 1)$
1	Tidak Baik	$S \text{ min} \leq S \leq (S \text{ min} + p - 1)$

Jumlah Responden = 30 siswa

Jumlah Soal = 20

Skor Minimal (S min) = 76

Skor Mak (S mak) = 47

Jumlah kategori = 4

Jumlah Interval kelas
 $= 1 + 3,3 \log 30$
 $= 5,8$ dibulatkan 6

Rentang data = skor tertinggi – skor terendah +1
 $= (76 - 47) + 1$
 $= 30$

Panjang kelas interval (p) = Rentang : Jumlah kelas
 $= 30 : 6$
 $= 5$

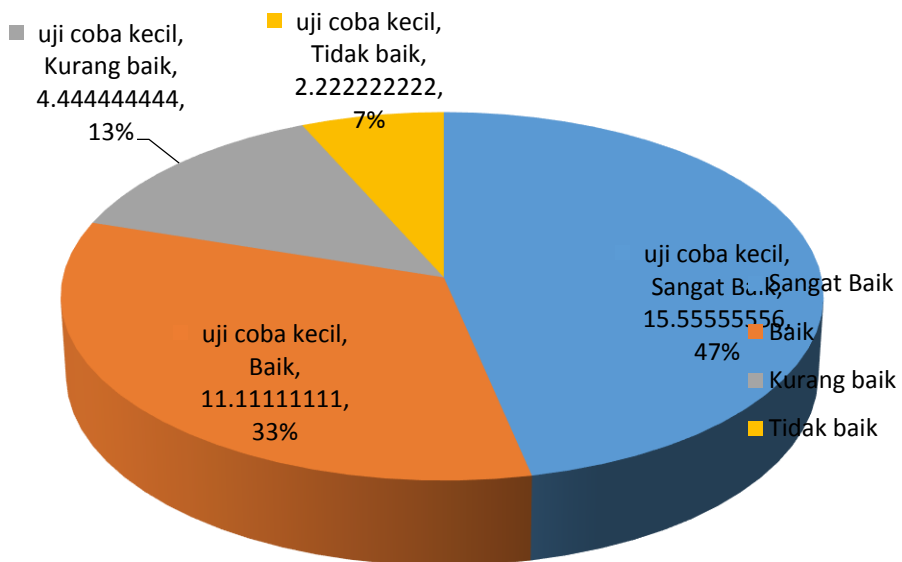
Sangat Baik = $(S \text{ min} + 3p) \leq S \leq S \text{ max}$
 $= 47 + 15 \leq S \leq 76$
 $= 62 \leq S \leq 76$

Baik = $S \text{ min} + 2p) \leq S \leq (S \text{ min} + 3 p - 1)$
 $= 47 + 10 \leq S \leq 47 + 14$
 $= 59 \leq S \leq 61$

Kurang Baik = $(S \text{ min} + p) \leq S \leq (S \text{ min} + 2 p - 1)$
= $47+5 \leq S \leq 47 + 9$
= $52 \leq S \leq 56$

Tidak Baik = $S \text{ min} \leq S \leq (S \text{ min} + p-1)$
= $47 \leq S \leq 47 + 4$
= $47 \leq S \leq 51$

Keterbacaan Media *Power Point* berbasis *Lectora* pada Pembelajaran Menggambar Busana Pendapat Siswa kelas X (Uji coba kelompok besar)



Reliability uji kelompok kecil

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.955	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	58.3333	85.524	.819	.951
VAR00002	58.4667	93.124	.557	.955
VAR00003	58.2667	90.210	.793	.952
VAR00004	58.3333	88.667	.826	.951
VAR00005	58.4000	89.829	.548	.955
VAR00006	58.1333	91.552	.559	.955
VAR00007	58.4000	84.686	.827	.951
VAR00008	58.3333	88.667	.826	.951
VAR00009	58.3333	89.095	.652	.954
VAR00010	58.4000	88.829	.622	.954
VAR00011	58.3333	82.952	.902	.950
VAR00012	58.4000	88.829	.622	.954
VAR00013	58.2667	90.210	.793	.952
VAR00014	58.4667	89.267	.639	.954
VAR00015	58.2667	91.781	.628	.954
VAR00016	58.4000	88.829	.622	.954
VAR00017	58.2000	90.886	.660	.954
VAR00018	58.2000	88.457	.735	.952
VAR00019	58.3333	88.667	.826	.951
VAR00020	58.3333	87.667	.766	.952

Reliability uji kelompok besar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	58.7667	39.633	.625	.889
VAR00002	58.9000	40.921	.400	.895
VAR00003	58.9000	40.921	.400	.895
VAR00004	58.6667	39.471	.425	.896
VAR00005	58.8667	38.602	.642	.888
VAR00006	58.6667	40.092	.482	.893
VAR00007	58.9333	40.133	.433	.894
VAR00008	58.7667	39.633	.546	.891
VAR00009	58.8000	40.579	.431	.894
VAR00010	58.6333	40.654	.389	.895
VAR00011	58.8667	38.602	.642	.888
VAR00012	58.8333	39.178	.680	.887
VAR00013	58.8333	39.178	.680	.887
VAR00014	58.8000	40.579	.431	.894
VAR00015	58.6667	40.092	.482	.893
VAR00016	58.9333	40.202	.424	.894
VAR00017	58.8000	40.579	.431	.894
VAR00018	58.8667	38.602	.642	.888
VAR00019	58.7667	39.633	.625	.889
VAR00020	58.8333	39.178	.680	.887

Lampiran 5

- **Surat Izin Penelitian**
- **Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 psw: 276, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSO 00592

No : 0656/H34/PL/2016
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

11 April 2016

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
2. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
3. Bupati Kabupaten Gunungkidul c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Gunungkidul
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Gunungkidul
5. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Ngawen

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Power Point Berbasis Lectora pada Pembelajaran Menggambar Busana Kelas X di SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Istri Nur Rohmah	11513244020	Pend. Teknik Busana	SMK Negeri 1 Ngawen

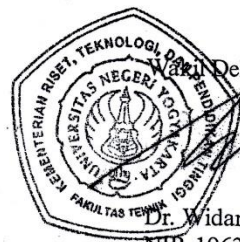
Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Sri Widarwati, M.Pd.

NIP : 19610622 198702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Tanggal 11 April 2016 s/d 11 Juli 2016

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Dekan I,

Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 0014

Tembusan :
Ketua Jurusan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/451/4/2016

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK** Nomor : **0656/H34/PL/2016**
Tanggal : **11 APRIL 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **ISTRI NUR ROHMAN** NIP/NIM : **11513244020**
Alamat : **FAKULTAS TEKNIK , PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT BERBASIS LECTORA PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **18 APRIL 2016 s/d 18 JULI 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **18 APRIL 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI GUNUNGKIDUL C.Q KPPTSP GUNUNGKIDUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 386/KPTS/IV/2016

Membaca : Surat dari UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, Nomor : 0656/H34/PL/2016, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 1 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Peraturan Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan kepada :
Nama : **ISTRI NUR ROHMAH NIM : 11513244020**
Fakultas/Instansi : Teknik / UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat Instansi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Dukuh Tawang Sari MJ-1/1246 YK, 067/ 014, Gedongkiwo, Mantrijeron, Yogyakarta

Keperluan : Ijin penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT BERBASIS LECTORA PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA KELAS X DI SMK NEGERI 1 NGAWEN YOGYAKARTA"

Lokasi Penelitian : SMK N 1 Ngawen Kab. Gunungkidul
Dosen Pembimbing : Sri Widarwati, M.Pd
Waktunya : Mulai tanggal : 20/04/2016 sd. 20/07/2016
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul) dalam bentuk softcopy format pdf yang disimpan dalam keeping compact disk (CD) dan dalam bentuk data yang dikirim via email ke alamat : litbangbappeda.gk@gmail.com dengan tembusan ke kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah dengan alamat email : kpadgunungkidul@ymail.com
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari
Pada Tanggal 20 April 2016



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala SMK N 1 Ngawen Kab. Gunungkidul ;
6. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAHA
SMK NEGERI 1 NGAWEN
Alamat : Jono, Tancep, Ngawen, Gunungkidul, Yogyakarta Kode Pos 55853
Telp. (0272) 3102204, E-mail : smkn1ngawen@yahoo.co.id
Website : www.smkn1ngawen.co.cc

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.5/ 233

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Basuki, M.Pd
NIP : 19680828 199512 1 003
Pangkat / Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Negeri 1 Ngawen, Gunungkidul.

Menerangkan bahwa :

Nama : Isti Nur Rohmah
NIM : 11513244020
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
PerguruanTinggi : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa yang tersebut di atas telah melakukan penelitian di SMKN 1 Ngawen pada 11 Mei sampai 18 Mei 2016 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: **"Pengembangan Media Power Point Berbasis Lectora pada Pembelajaran Menggambar Busana Kelas X di SMK Negeri 1 Ngawen Gunungkidul"**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngawen, 4 Juni 2016
Kepala Sekolah

Basuki, M.Pd.
NIP 19680828 199512 1 003



Integritas, Excellent, Care

Lampiran 6

- Dokumentasi Penelitian

