

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUNPESTA
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* UNTUK SISWA KELAS XI
DI SMK PIUS X MAGELANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Pera Roganda Sinaga
NIM. 15513247003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* UNTUK SISWA
KELAS XI DI SMK PIUS X MAGELANG**

Disusun oleh :

Pera Roganda Sinaga

NIM. 15513247003

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

Yogyakarta, Agustus 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana



Dr. Widiastuti, M. Pd.
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dra. Widyabakti Sabatari, M. Sn.
NIP. 19611015 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pera Roganda Sinaga
NIM : 15513247003
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun
Pesta Menggunakan *Adobe FlashCS6* Untuk
Siswa Kelas XI Di SMK Pius X Magelang

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, Agustus 2018
Yang menyatakan,



Pera Roganda Sinaga
NIM. 15513247003

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA
MENGUNAKAN ADOBE FLAS CS6 UNTUK SISWA
KELAS XI DI SMK PIUS X MAGELANG

Disusun oleh

Pera Roganda Sinaga

NIM. 15513247003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal Agustus 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Widyabakti Sabatari, M. Sn. Ketua Penguji/Pembimbing		28-8-2018
Dr. Widiastuti Sekretaris		28-8-2018
Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes Penguji		28-8-2018

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO

"Orang yang sabar melebihi seorang pahlawan, orang yang menguasai dirinya, melebihi orang yang merebut kota".

(Amsal 16: 32)

"Kerjakan sesuatu dengan mandiri, tidak emosi dan tenang".

Skripsi bukan hanya sekedar untuk memperoleh gelar.

Skripsi adalah awal dari perjalanan untuk menggapai kehidupan yang lebih baik.

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya ini saya persembahkan sebagai wujud terimakasih saya kepada :

- ✓ Kedua orang tuaku yang tercinta, yang dengan segenap jiwa dan raganya berjuang untuk kebahagiaan anak-anaknya. Semoga selalu dalam perlindungan kasih sayang Allah dan dilimpahkan rejeki oleh-Nya.
- ✓ Kakak, abang dan adikku yang selalu memberi doa dan semangat untuk tidak menyerah.
- ✓ Almamater ku UNY yang telah memberi kesempatan untuk menggali ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* UNTUK SISWA KELAS XI DI SMK PIUS X MAGELANG

Oleh :

Pera Roganda Sinaga
NIM. 15513247003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* pada siswa kelas XI SMK Pius X Magelang, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* pada siswa kelas XI SMK Pius X Magelang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *R&D (Research & Development)* dengan model pengembangan Borg & Gall yang dikutip dalam tim Puslitjaknov. Tahapan-tahapan dari penelitian ini meliputi 1) analisa kebutuhan, 2) pengembangan produk, 3) validasi ahli dan revisi, 4) uji kelompok kecil, 5) uji kelompok besar dan produk akhir. Proses validasi dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 5 siswa dan untuk uji coba kelompok besar dilakukan dengan 21 siswa kelas XI Busana SMK Pius X Magelang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi wawancara dan angket. Alat pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Guttman untuk para ahli dan skala *Likert* untuk siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa: 1) media pembelajaran membuat pola gaun malam menggunakan *adobe flash* pada kelas XI SMK Pius X Magelang yang berhasil dikembangkan melalui penelitian *R&D* dengan model pengembangan Borg & Gall yang dikutip dalam tim Puslitjaknov; 2) media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash* dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media yang berjumlah tiga validator termasuk dalam penilaian layak. Uji coba skala kecil pada 5 siswa memperoleh nilai 4,12 di semua aspek sehingga termasuk pada klasifikasi sangat baik yang artinya sangat layak. Uji coba skala besar 21 siswa menunjukkan bahwa pada aspek pembelajaran adalah 4,25, aspek isi materi 4,17 dan aspek media adalah 4,49 termasuk klasifikasi sangat baik yang artinya sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran membuat pola gaun pesta sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan media, pola gaun pesta, *adobe flash CS6*

**DEVELOPING LEARNING MEDIA USING ADOBE FLASH CS6 FOR
PARTY GOWN PATTERNS FOR GRADE XI STUDENTS OF SMK PIUS
X MAGELANG**

By:

Pera Roganda Sinaga
NIM. 15513247003

ABSTRACT

This study aimed to: 1) Developing the learning media of Party Gown Pattern based on Adobe Flash CS6 for student grade XI in SMK Pius Magelang, 2) Measure the qualification of Party Gown Pattern Learning Media based on Adobe Flash CS6 for student grade XI in SMK Pius Magelang.

These study using R&D (Research and Development) approach with Borg and Gall development model as cited in tim Puslitjaknov. Order of these study includes 1) Necessities Analyses, 2) Product Development, 3) Expert Validating and reviews, 4) Small group Experiment, 5) Large group experiment and final product. Validation process conducted by 2 Theory Experts and 1 Media Expert. Small group experiment tested on 5 students and large group experiment tested on 21 student grade XI SMK Pius Magelang. Methods on Data Gathering using observation interviews and questionnaire. Instrument for data gathering using questionnaire with Guttman scale for expert and questionnaire with Likert scale for student. Data Analysis using descriptive qualitative and quantitative statistic analysis.

Outputs of these study are 1) Learning Media of creating party gown pattern based on Adobe Flash CS6 for grade XI Students SMK Pius Magelang successfully developed using R&D approach with Borg and Gall development model as cited in tim Puslitjaknov, 2) Learning Media of creating party gown pattern based on Adobe Flash stated as qualified by Theory Expert and Media Expert. The Qualification of Learning Media creating Party Gown Pattern based on Adobe Flash CS6 build upon assessment by Theory Expert and Media Expert with total 3 validator included in qualification assessment. Small Group Experiment on 5 students achieved 4.12 point from all aspects and classified as very good means very qualified. Large group experiment on 21 students achieved 4.25 on learning aspect, 4.17 on Theory aspect, and 4.49 on Media aspect and classified as very good means very qualified. Thereby Learning Media of Creating Party Gown Pattern is very qualified to use as a learning media.

Keyword: media development, party gown pattern, *adobe flash CS6*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat rahmat dan karunia-Nya, Proposal Tugas Akhir Skripsi guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk Siswa Kelas XI Di SMK Pius X Magelang” dapat disusun sesuai dengan harapan. Proposal Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Widyabakti Sabatari, M.Sn selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Proposal Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Dr. Widiastuti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
3. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana.
4. Bapak Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
6. Ibu Rita Ayu Budiastuti, S. Pd selaku guru mata diklat membuat pola di sekolah yang banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis.
7. Tim Penguji
8. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan do'a, dukungan, dan semangat kepada penulis yang tak pernah berhenti.
9. Sahabat-sahabatku yang selalu memberi semangat dan menyediakan bantuan untukku.
10. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu per satu yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat demi terselesaikan laporan ini.

Semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak..

Yogyakarta, Agustus 2018

Penulis,

Pera Roganda Sinaga
Nim. 15513247003

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Asumsi Pengembangan	9
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 12
A. Kajian Teori	12
1. Pembelajaran	12
a. Pengertian Pembelajaran	12
b. Komponen Sistem Pembelajaran	14
2. Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Jenis Media Pembelajaran	15
c. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran	17
d. Tipe-tipe Pembelajaran	19
e. Ciri-ciri Pembelajaran	21
f. Kriteria Pemilihan Media	22
1. Multimedia	24
g. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	33
h. Model Pengembangan Multimedia Interaktif	34
1. Pengertian Pengembangan dan Penelitian	35
2. Materi Membuat Pola Gaun Pesta.....	37
3. Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash</i>	46
a. Pengertian <i>Adobe Flash</i>	46

b. Keunggulan dan Kekurangan <i>Adobe Flash</i> ..	47
B. Hasil Penelitian yang Relevan ..	57
C. Kerangka Berfikir ..	60
D. Pertanyaan Penelitian ..	62
BAB III. METODE PENELITIAN ..	63
A. Model Pengembangan.....	63
B. Waktu dan Tempat Penelitian ..	64
C. Prosedur Pengembangan.....	64
1. Analisis Kebutuhan.....	66
2. Pengembangan Produk Awal.....	67
3. Kelayakan Instrumen.....	68
4. Validasi Kelayakan Media oleh ahli materi dan media ..	68
5. Uji Coba Skala Kecil ..	69
6. Uji Coba Skala Besar.....	70
D. Subjek Uji Coba ..	70
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data ..	71
1. Observasi ..	71
2. Wawancara ..	71
3. Angket ..	72
F. Instrumen Penelitian ..	72
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	77
1. Validasi Instrumen.....	77
2. Reliabilitas Instrumen.....	79
H. Teknik Analisis Data.....	81
BAB IV. METODE PENELITIAN ..	84
A. Hasil Pengembangan Produk Awal ..	84
1. Analisis Kebutuhan Produk ..	84
2. Pengembangan Produk Awal.....	87
3. Validasi Para Ahli dan Revisi.....	91
4. Uji Coba Kelompok Kecil ..	91
5. Uji Coba Kelompok Besar.....	92
B. Revisi Produk.....	92
C. Analisis Data Hasil Uji Coba Produk.....	95
1. Data Hasil Validasi Ahli.....	95
2. Hasil Uji Coba Produk.....	97
a. Uji Coba Kelompok Kecil ..	97
b. Uji Coba Kelompok Besar ..	99
D. Kajian Produk Akhir ..	101
E. Pembahasan Hasil Penelitian ..	111
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN ..	116
A. Simpulan ..	116
B. Keterbatasan Produk.....	117

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut ..	117
D. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA ..	120

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kode Pola	53
Tabel 2. Fungsi Tools pada <i>Adobe Flash</i>	45
Tabel 3. Penelitian Yang Relevan.....	60
Tabel 4. Teknik Pengumpulan Data.....	72
Tabel 5. Kategori penilaian dan Interpretasi Kelayakan Tutorial	73
Tabel 6. Kriteria penilaian siswa.....	74
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media Pembelajaran.....	75
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi Pembelajaran	76
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Siswa	77
Tabel 10. Pedoman Interpretasi Koefisien <i>Alfa Cronbach</i>	80
Tabel 11. Kriteria penilaian kelayakan oleh ahli	82
Tabel 12. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media	83
Tabel 13. Interpretasi Kategori Penilaian.....	83
Tabel 14. Revisi Ahli Media	95
Tabel 15. Kriteria Kelayakan Ahli Materi	97
Tabel 16. Analisis Data Hasil Penelitian Ahli Materi.....	98
Tabel 17. Kriteria Kelayakan Ahli Media.....	98
Tabel 18. Analisis Data Hasil Penelitian Ahli Media	98
Tabel 19. Klasifikasi Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	99
Tabel 20. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	100
Tabel 21. Klasifikasi Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	101
Tabel 22. Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Area Kerja <i>Adobe Flash CS6</i>	50
Gambar 2. Tampilan <i>Stage Adobe Flash CS6</i>	51
Gambar 3. Menu <i>Bar</i> Pada <i>Adobe Flash CS6</i>	52
Gambar 4. <i>Timeline</i> Pada <i>Adobe Flash CS6</i>	54
Gambar 5. <i>Propertis Panel</i> Pada <i>Adobe Flash CS6</i>	55
Gambar 6. <i>Action Panel</i> Pada <i>Adobe Flash CS6</i>	56
Gambar 7. <i>Library Panel</i> Pada <i>Adobe Flash CS6</i>	57
Gambar 8. Alur Kerangka Berfikir	61
Gambar 9. Prosedur Pengembangan Media <i>Adobe Flash</i> Pola Gaun.....	65
Gambar 10. Tampilan Menu Utama.....	102
Gambar 11. Tampilan Halaman Home	103
Gambar 12. Tampilan Halaman Petunjuk.....	104
Gambar 13. Tampilan Standart Kompetensi	104
Gambar 14. Tampilan Menu Materi.....	105
Gambar 15. Tampilan Pengertian Gaun Pesta	106
Gambar 16. Tampilan Menu Desain Gaun Pesta	107
Gambar 17. Tampilan Menu Alat dan Bahan	107
Gambar 18. Tampilan Menu Tanda Pola	108
Gambar 19. Tampilan Menu Analisis Desain	108
Gambar 20. Tampilan menu Cara Mengukur	109
Gambar 21. Tampilan Menu Badan Depan dan Belakang.....	110
Gambar 22. Tampilan Menu Rangkuman.....	111
Gambar 23. Tampilan Menu Evaluasi	111
Gambar 24. Tampilan Menu Profil	112
Gambar 25. Tampilan Menu Penutup	112

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN 1

- a. Hasil Observasi 143
- b. Hasil Wawancara 144

LAMPIRAN 2

- a. Diagram Alir 147
- b. *Story Board* 148

LAMPIRAN 3

- a. Lembar Validasi Instrumen 151

LAMPIRAN 4

- a. Validasi Instrumen Ahli Materi 172
- b. Validasi Instrumen Ahli Media 182
- c. Angket Siswa 187

LAMPIRAN 5

- a. Data Penelitian Ahli Materi 200
- b. Data Penelitian Ahli Media 200
- c. Uji Coba Skala Kecil..... 209
- d. Uji Coba Skala Besar 216

LAMPIRAN 6

- a. Dokumentasi 219

LAMPIRAN 7

- a. Surat Ijin Penelitian..... 223

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan peserta didik (siswa). Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan. Proses pendidikan pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator yang saling berinteraksi. Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap siswa baik di kelas maupun di luar kelas. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam pembelajaran terjadi proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa atau sebaliknya.

Proses pembelajaran sangat ditentukan beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu unsur pendidikan yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mempermudah penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran menuntut para pendidik mampu menciptakan suasana kelas menjadi aktif atau adanya umpan balik dari peserta didik sehingga tujuan pembelajaran

dapat tercapai secara maksimal. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar:

1. Siswa dapat termotivasi belajarnya karena pengajaran yang lebih menarik.
2. Siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik karena pengajarannya lebih jelas.
3. Siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga karena metode mengajar yang digunakan.
4. Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, dikarenakan tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendengarkan.

Proses belajar mengajar di sekolah tidak bisa lepas dari keterlibatan guru dan siswa, keduanya berperan penting dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran. Berbagai metode dikembangkan agar dapat membantu siswa merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan. salah satunya adalah media berbasis *adobe flash CS6*.

Pembelajaran di SMK khususnya program studi tata busana di SMK Pius X Magelang terdapat mata diklat membuat pola gaun pesta. Pembuatan pola gaun pesta di SMK Pius X Magelang adalah pelajaran praktek yang dilaksanakan di kelas XI. Mata Pelajarann Membuat Pola Kelas XI mengajarkan pembuatan pola gaun pesta.

Gaun pesta merupakan gaun yang yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, sore hari ataupun malam hari. Materi pola gaun pesta pada pembelajaran membuat pola merupakan salah satu mata pelajaran pada keahlian

tata busana yang diberikan untuk kelas XI. Materi pembelajaran pola gaun pesta meliputi pembuatan pola dengan menggunakan teknik konstruksi, teknik pembuatan pola dan memecah pola sesuai disain yang ditentukan. Pembelajaran untuk praktek pola gaun pesta di SMK Pius X Magelang menggunakan pola sistem *Soen*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMK Pius X Magelang pada program keahlian tata busana kelas XI, yang meliputi observasi terhadap proses belajar pembuatan pola memperlihatkan bahwa guru mata pelajaran membuat pola masih menggunakan metode konvensional (ceramah). Hal ini menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak ditangkap secara maksimal oleh siswa. Kecendrungan sifat malas dan emosi yang tidak stabil pada peserta didik menyebabkan daya pikir mereka tidak berkembang, sehingga menyebabkan proses belajar tidak berjalan dengan baik. Media yang digunakan untuk mengajar di sekolah meliputi *hand out*, *job sheet*, dan papan tulis walaupun terdapat fasilitas proyektor LCD di ruang kelas namun belum digunakan secara maksimal oleh pengajar. Adapun kelemahan papan tulis yaitu pembelajaran tidak dapat diulang kembali oleh siswa di rumah, karena media menggunakan papan tulis setelah selesai materi digunakan akan segera dihapus. Oleh karena itu dengan adanya proyektor LCD ini maka perlu dikembangkan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta yang tidak membosankan, dan dapat digunakan secara mandiri dan interaktif seperti menggunakan *software*, jenis *software* yang akan digunakan adalah *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash CS6*

merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi dengan menampilkan teks, suara, gambar, dan animasi interaktif yang menarik.

Adobe flash CS6 adalah salah satu program yang digunakan dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension.swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

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

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta menggunakan *software Adobe Flash* dimana program tersebut merupakan salah satu contoh aplikasi teknologi. Melalui media belajar menggunakan *Adobe Flash CS6* ini diharapkan akan memudahkan guru dalam penyampaian materi karena media bersifat praktis dan dapat digunakan berkali-

kali baik di rumah maupun di sekolah, selain itu pengembangan media pembelajaran ini diharapkan pemahaman siswa mengenai pada materi membuat pola gaun pesta akan bertambah. Pemanfaatan media belajar bertujuan untuk mengembangkan proses belajar-mengajar yang menarik, melalui pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar akan lebih aktif karena terdapat animasi dan suara serta gambar yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran dapat memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran di kelas sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik, selain itu pengembangan media pembelajaran ini diharapkan juga dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk mempelajari materi baik di sekolah maupun di luar sekolah. Maka peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran dengan memilih judul pengembangan media pembelajaran pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* untuk siswa kelas XI di SMK Pius X Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, maka dapat dikemukakan Identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu menggunakan media papan tulis sehingga pembelajaran cenderung membosankan

2. Guru belum memanfaatkan teknologi yang saat ini cukup berkembang untuk mengembangkan media pembelajaran
3. Tidak memungkinkan guru sebagai fasilitator untuk mengulang secara terus menerus langkah-langkah pembuatan pola gaun pesta, sehingga perlu media untuk pembelajaran secara mandiri
4. Pembelajaran dengan media yang digunakan relatif memakan waktu yang lama
5. Kurang menariknya media yang digunakan dalam penyampaian materi pembuatan pola gaun pesta
6. Media pembelajaran yang digunakan kurang mendukung siswa untuk bisa belajar secara mandiri.
7. Kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran membuat pola gaun pesta sehingga perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik.
8. Media *adobe flash* belum pernah diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembuatan pola gaun pesta.
9. Guru belum mengoptimalkan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah untuk memudahkan penyampaian materi pembuatan pola gaun pesta.
10. Fasilitas di kelas berupa proyektor LCD dan ruang komputer sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Permasalahan pembelajaran di SMK Pius X Magelang terletak pada media yang digunakan belum dapat menarik perhatian siswa. Sehingga penelitian

ini difokuskan pada pengembangan media menggunakan *adobe flash CS*. Pengembangan media ini dibuat dengan menggunakan *software adobe flash CS6* yang merupakan *software* pembuat media pembelajaran interaktif. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media Pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* untuk siswa kelas XI di SMK Pius X magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS6* untuk siswa SMK Tata Busana kelas XI khususnya pada mata pelajaran membuat pola ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran membuat pola menggunakan *adobe flash CS6* pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Pius X Magelang?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS6* pada siswa SMK Tata Busana kelas XI khususnya pada mata pelajaran membuat pola gaun pesta yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6*.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan informasi dan menambah pengetahuan baru tentang pengembangan media *adobe flash CS6*.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian-penelitian selanjutnya mempunyai obyek yang sama.
 - c. Dapat menghasilkan lulusan yang berinovasi dan memiliki kemampuan dalam mengembangkan media yang interaktif seperti multimedia.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Siswa dapat belajar mandiri di sekolah maupun di rumah melalui media yang ada.
 - 2) Dapat memudahkan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembuatan pola gaun pesta.
 - 3) Dapat digunakan siswa dalam pembelajaran pembuatan pola gaun pesta sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan kualitas belajar siswa.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Dapat memberikan motivasi, motivasi, membimbing, agar dapat meningkatkan mutu pada pembelajaran pembuatan pola gaun pesta.
 - 2) Dapat memberikan informasi bagi pendidik khususnya pada mata pelajaran membuat pola gaun pesta dan dapat sebagai acuan agar bisa memberikan pengarahan kepada siswa untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman karena memperoleh ilmu yang banyak mengenai perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan zaman. Selain itu harus mampu membuat media pembelajaran yang dibutuhkan setiap mata pelajaran, terutama media pembelajaran interaktif sehingga mempunyai pengalaman mengatasi kendala dalam hal media.

G. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *adobe flash CS6* pembelajaran pembuatan pola gaun pesta ini didasarkan pada beberapa asumsi, yaitu :

1. Media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* diasumsikan dapat lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya yang menggunakan media papan tulis.
2. Media *adobe flash CS6* pembelajaran ini juga diasumsikan dapat membantu siswa untuk belajar materi pembuatan pola gaun pesta secara mandiri.
3. Media pembelajaran membuat pola gaun pesta harus layak, dan mendapatkan penilaian dari ahli media, dan pengguna media, karena berpengaruh pada kualitas media, maka sebaiknya media harus mendapatkan penilaian dari para *expert*, sehingga media yang dihasilkan akan berkualitas dan layak diterapkan di sekolah khususnya SMK Pius X Magelang.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* ini berisi tentang materi pembelajaran pembuatan pola gaun pesta sesuai dengan materi yang sudah ada di SMK Pius X Magelang pada mata pelajaran membuat pola.
2. Produk yang dihasilkan berupa materi pembelajaran pembuatan pola gaun pesta yang berbentuk media *adobe flash CS6* diolah menggunakan *software adobe flash*.
3. Produk ini menampilkan pengertian gaun pesta, alat dan bahan, cara mengambil ukuran dan langkah-langkah pembuatan pola gaun pesta.
4. Adapun komposisi dari media pembelajaran ini adalah:
 - a. Media ini berisi tentang materi membuat pola gaun
 - b. Kapasitas penyimpanan kurang dari 500 *Mega Byte* (MB) yang dapat dengan mudah disimpan dalam CD ataupun *Flashdisk*.
 - c. Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan.
 - d. Tulisan dalam materi pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.
 - e. Animasi yang ada dalam media pembelajaran sangat menarik
 - f. Pengoperasian media pembelajaran sangat mudah untuk digunakan/dijalankan.
5. Adapun isi dari program ini memuat komposisi halaman sebagai berikut:
 - a. Tombol petunjuk penggunaan
 - b. Halaman materi utama
 - c. Halaman gambar

- d. Halaman video
- e. Halaman profil, terdiri dari profil penyusun skripsi
- 6. *Software* media pembelajaran ini akan bekerja dengan baik apabila didukung dengan sistem operasional yang memiliki spesifikasi *hardware* komputer.

Konfigurasi yang disarankan yaitu, sebagai berikut:

- a. *Processor Intel Pentium 4 2.66 Mhz*
- b. RAM minimal 256 MB
- c. *Hardisk free 1 GB*
- d. Monitor dengan kemampuan SVGA;
- e. Resolusi monitor 1280 x720 *pixel high color* atau lebih;
- f. *Speaker active*;
- g. *Mouse and keyboard*;
- h. Sistem operasi minimal *Microsoft Windows XP/7*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam prilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Belajar menurut Nana Sudjana (2001), adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar menurut morgan dalam Agus Suprijono (2009), adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik

atau siswa. Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah
- 2) Pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah
- 3) Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa
- 4) Pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik
- 5) Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari

Menurut Gagne sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Nazarudin (2007) pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya internal. Menurut Nazarudin (2007) pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreativitas siswa. Menurut berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

b. Komponen-komponen Pembelajaran

Di dalam proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi (Wina Sanjaya, 2014:56). Sedangkan menurut Dimiyati dan Moedjiono (2006:23) komponen-komponen proses belajar mengajar adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/ isi, metode, media dan evaluasi.

- 1) Peserta didik
- 2) Guru
- 3) Tujuan pembelajaran
- 4) Materi pembelajaran
- 5) Metode pembelajaran

Berdasarkan penjelasan komponen-komponen pembelajaran di atas maka pada penelitian ini menggunakan komponen pembelajaran berupa media, media yang digunakan adalah media adobe flash.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,

ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2013:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi atau perantara yang mengantarkan materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Media pembelajaran yang digunakan pada pelajaran membuat pola gaun pesta ini merupakan salah satu alat komunikasi atau perantara yang mengantarkan materi pelajaran membuat pola gaun pesta oleh guru kepada siswa kelas XI busana butik dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan membuat pola gaun pesta. Media pembelajaran akan berpengaruh dalam menentukan berhasil atau tidaknya materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga seorang guru juga harus terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi kondisi siswa dan sekolah.

b. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menurut beberapa aspek atau sudut pandang. Menurut Rudy Bretz dalam (Arif S. Sadiman, dkk, 2011) media dapat diidentifikasi menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa jenis suara atau audio menekankan pada indra pendengaran misalnya rekaman, visual menekankan pada

indra penglihatan misalnya video, sedangkan gerak dapat menggabungkan keduanya. Menurut Dina Indriana (2011) media dibagi menjadi beberapa jenis yaitu media cetak (*printed media*), media pameran (*displayed media*), media yang diproyeksikan (*projected media*), rekaman audio (*audiotape recording*), gambar bergerak (*motion picture*), media berbasis komputer (*computer based media*) dan multimedia (aplikasi *adobe flash*, *macromedia flash*, dll). Pembagian jenis media ini lebih kompleks dibandingkan pembagian jenis media berdasarkan alat yang digunakan.

Pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran menurut Hujair AH Sanaky (2011) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran, dilihat dari sisi aspek bentuk fisik : media elektronik seperti video, komputer, internet ; media non-elektronik seperti buku, modul, *handout* dan alat peraga.
- 2) Media pembelajaran dari aspek panca indra : media audio, media visual dan media audio visual.
- 3) Media pembelajaran dari aspek alat dan bahan yang digunakan : *hardware* dan *software*.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuknya maupun berdasarkan perkembangan teknologi. Pada intinya semua media pembelajaran tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber kepada penerima. Media gabungan audio visual seperti film atau video serta multimedia yang menggabungkan beberapa media sebagai salah satu media pendidikan.

Media pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta menggunakan *Software Adobe Flash CS6* termasuk dalam media pembelajaran yang terdapat video, suara dan gambar atau biasanya disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode yang digunakan saat mengajar dan media pengajaran yang digunakan. Kedua aspek tersebut sangat berpengaruh dan saling berkaitan, salah satu pemilihan metode mengajar sangat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, adapun aspek lain yang harus diperhatikan pada saat memilih media antara lain: tujuan pembelajaran, jenis dan respons yang diharapkan. Salah satu fungsi media dalam pengajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dalam kelas.

Hamalik (1986: 15) mengemukakan bahawa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar mengajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Leive dan Lentz (1982:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris.

Menurut Kemp dan Dayton (1985:28), ada tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok besar, yaitu: (1)

Memotivasi minat atau tindakan, (2) Menyajikan informasi, (3) memberi instruksi.

Adapun manfaat media yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002:2) yaitu:

- a. Pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Metode pembelajaran dapat lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pembelajaran.
- c. Bahan pembelajaran dapat lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Adapun menurut Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, berikut manfaat media yaitu:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5. Membuat hasil belajaryang lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang mereka pelajari.
8. Melengkapai pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik membuat generalisasi yang tepat.
10. Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan system gagasan yang bermakna.

Berdasarkan berberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan informasi agar proses belajar dapat berjalan lancar serta meningkatkan hasil belajar siswa, mampu menimbulkan motivasi belajar peserta didik, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu dan memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang lingkungan mereka.

d. Tipe-tipe Pembelajaran

Menurut Ibrahim (2003: 85), tipe pembelajaran pada dasarnya merupakan pengolahan dan pengembangan yang dilakukan terhadap komponen pembelajaran.

Adapun tipe pembelajaran berdasarkan Joice dan Weil (1996), telah mengelompokkan model mengaja dalam empat orientasi, diantaranya:

1. *Information Procesing Orientation*, mencakup semua model mengajar yang titik beratnya menggambarkan kemampuan intelektual/kognitif siswa dengan menggunakan proses deduktif-induktif serta pemecahan masalah.
2. *Social-Interaction Orientation*, mencakup berbagai model memngajar yang tujuannya di samping memajukan, saling memahami dalam kehidupan suatu kelompok social satu sama lain.
3. *Person Orientation*, mencakup model-model mengajar seperti yang dikembangkan oleh para penganut *Humanistci Education* sasarannya ialah untuk memeberikan kesempatan tiap individu siswa yang bersangkutan
4. *Behavior- Modification Orientation*, mencakup berbagai metode mengajar yang digunakan dan dititikberatkan pada perubahan perilaku kearah yang diharapkan guru.

Penjelasan di atas dilihat berdasarkan psikologi dalam proses pembelajaran di mana terdapat beberapa tipe dalam proses pembelajaran, sedangkan menurut Barry Moris (1963:11), menjelaskan kaitan antara media dengan proses pembelajaran, membagi pembelajaran menjadi empat tipe, yaitu:

- 1) Pembelajaran Tradisional 1
- 2) Pembelajaran Tradisional 2
- 3) Pembelajaran Guru Dan Media
- 4) Pembelajaran Bermedia

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tipe pembelajaran merupakan pengolahan dan perkembangan terhadap komponen pembelajaran baik secara kemampuan intelektual/kognitif yang bertujuan untuk memajukan, saling memahami, dan mengalami perubahan perilaku siswa kearah yang baik.

e. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk media yang digunakan, ciri – ciri media tersebut antara lain:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali terjadi lalu dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pengajaran.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dan dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu ini dapat dipercepat dengan teknik rekaman foto

grafis tersebut. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting/ utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi juga kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relative sama mengenai kejadian. Distribusi media ini tidak terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas saja tetapi dalam sekolah-sekolah di dalam wilayah tertentu, misalnya rekaman video, audio, disket computer yang dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Informasi direkam dalam format media apa saja dan dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan dan dapat diulang di berbagai tempat.

f. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan perangkat lunak atau alat yang digunakan oleh pengajar dalam rangka membantu mempercepat proses penyajian materi yang disampaikan didalam kelas. Dalam pemilihan media, media pembelajaran harus tepat, untuk itu

diperlukan beberapa pertimbangan faktor, kriteria serta langkah dalam pemilihan media.

Menurut Hujair AH Sanaky (2011:6) pertimbangan dalam pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pengajaran, bahan pelajaran, metode mengajar, tersedia alat bahan yang dibutuhkan, kepribadian pendidik, minat dan kemampuan pembelajaran, dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011: 67-68) menyatakan bahwa pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- 1) Biaya pengadaan untuk pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia.
- 2) Tujuan instruksional yang berkaitan dengan isi dan jenis pembelajaran yang beragam.
- 3) Hambatan dari siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan computer serta karakteristik siswa yang lainnya.
- 4) Kualitas teknis dalam mengakomodasikan penyajian stimulasi untuk mendapatkan respon siswa yang tepat dan memberikan umpan balik kepada siswa.
- 5) Ketersediaan media utama dan sekunder untuk penyajian informasi pembelajaran.

Dick dan Carey (1978) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya. Setidaknya masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: pertama ketersediaan sumber

setempat. Artinya media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah membeli atau memproduksi sendiri dimana terdapat dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu lama. Artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya. Keenam efektivitas biaya dalam jangka panjang. Sedangkan menurut Daryanto (2013:6) pemilihan jenis media berdasarkan pada karakteristik dan kemampuan masing-masing media agar dapat digunakan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yaitu dengan tujuan pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media tersebut dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif apabila pemilihan media pembelajaran dengan tepat.

1. Multimedia

Menurut Azhar Arsyad (2002:169), multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media, dimana merupakan penggabungan dari berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Adapun pengertian multimedia yang dikemukakan Dina Indriana (2011:96) multimedia adalah bentuk penyampaian pesan menggunakan jenis-jenis bahan pengajaran dalam bentuk unit atau paket. Sedangkan menurut Haffost (Feldmans, 1995) multimedia didefinisikan sebagai suatu sistem computer yang terdiri dari *hardware* dan

software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah berbagai media dalam satu *software* pembelajaran yang interaktif yang menampilkan teks, suara, grafis, video dan animasi dalam tampilan.

Kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan seluruh pancaindra, sehingga imajinasi, kreativitas, dan emosi peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik.

Walker dan Hess dalam Azhar Arsyad (2011:175-176) mengemukakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia harus melihat kriteria sebagai berikut:

- a. Kualitas materi dan tujuan meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya Tarik, kewajaran, kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas pembelajaran, meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas interuksianlnya, hubungan dengan program pengajaran yang dapat memberi daya, kualitas tes dan penilaiannya yang dapat memberi dampak bagi guru dan pengajaran.
- c. Kualitas teknik, meliputi: keterbacaan, kemudahan dalam menggunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengolahan pemograman, kulaitas pendokumentasinya, dan kualitas yang lebih spesifik.

Kemudian pendapat dari Chee dan Wong (2003: 136-140), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas media dapat dilihat dalam tiga hal, yaitu:

a. *Appropriateness*

Materinya harus sesuai dengan karakteristik siswa, sekolah dan kurikulum setempat.

b. *Accuracy, Currency, and Clarity*

Materinya akurat, *up to date*, jelas dalam menjelaskan konsep, valid, dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

c. *Screen Presentation and Design*

1) *Text*

Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layar yang ada sehingga mudah dibaca oleh siswa.

2) *Graphics*

Penggunaan gambar, diagram, foto, dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, sederhana, tanpa membiasakan konsep, dapat memotivasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan.

3) *Color*

Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna yang tepat dan serasi dapat menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.

4) *Animation*

Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan tepat yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional. Penggunaan animasi juga dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.

5) *Audio*

Dukungan music dapat membawa siswa kepada suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Dukungan suara narasi juga akan memperjelas konsep dan aplikasi.

6) *Video clip*

Video dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan dan aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari. Video juga dapat menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan dengan media biasa.

Sedangkan menurut Sunaryo Sunarto dalam Radian Pradana (2011: 2-3) komponen kriteria kualitas multimedia dari segi aspek media dan materi sebagai berikut:

1) Aspek tampilan media

- a) Proporsional *layout* (tata letak teks dan gambar)
- b) Kesesuaian pilihan background
- c) Kesesuaian proporsi warna
- d) Kesesuaian pemilihan jenis huruf
- e) Kesesuaian pemilihan ukuran huruf

- f) Keterbacaan teks
 - g) Kejelasan music atau suara
 - h) Kesesuaian animasi dengan materi
 - i) Kemenarikan bentuk *button* atau navigator
 - j) Konsistensi tampilan *button*
- 2) Aspek pemograman
- a) Kemudahan pemakaian program
 - b) Kemudahan memilih menu program
 - c) Kejelasan petunjuk penggunaan
 - d) Kebebasan memilih materi untuk dipelajari
 - e) Kemudahan berinteraksi dengan program
 - f) Kemudahan memahami struktur navigasi
 - g) Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)
 - h) Ketepatan reaksi button (tombol navigator)
- 3) Aspek isi
- a) Keterpaduan materi
 - b) Kedalaman materi
 - c) Kejelasan isi materi
 - d) Struktur organisasi/urutan materi
 - e) Kejelasan bahasa yang digunakan
 - f) Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna

Berdasarkan kajian diatas maka dalam pembuatan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ini harus

memperhatikan kualitas isi materi, kualitas tampilan, kemudahan penggunaan atau pemrograman, dan manfaat penggunaannya. Pengembangan media pembelajaran harus menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan kisi-kisi yang sesuai dengan teori tersebut. Penyusunan kisi-kisi berdasarkan teori dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Adapun penilaian untuk ahli media meliputi aspek tampilan dan pemrograman, penilaian untuk ahli materi meliputi aspek isi materi dan penilaian siswa meliputi aspek tampilan, aspek penggunaan, aspek isi materi, dan aspek kemanfaatan. Adapun pemamaparannya sebagai berikut:

1) Aspek tampilan

Aspek tampilan media pembelajaran meliputi beberapa kriteri yaitu:

- a) Teks, dalam penulisan pada media pembelajaran harus memperhatikan jenis dan ukuran huruf supaya dapat terbaca oleh pengguna.
- b) Animasi, animasi dibuat dengan memperhatikan pemilihan warna dan ukuran.
- c) Gambar harus jelas dan memiliki resolusi yang cukup.
- d) Video harus diperhatikan dalam pengambilan gambar, narasi, pencahayaan.
- e) Audio, terdiri dari narasi dan ilustrasi musik. Pemilihan ilustrasi musik jangan terlalu keras agar tidak mengganggu narasi. Narasi yang dibuat menggunakan intonasi volume yang cukup.

2) Aspek pemrograman

Aspek pemrograman media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu: kemudahan pengoperasian, petunjuk penggunaan, dan system navigasi, kecepatan dan ketepatan respon tombol navigasi.

3) Aspek materi

Materi dalam pembelajaran pembuatan pola gaun malam meliputi kriteria ketepatan isi materi dengan tujuan pembelajaran, silabus, dan kurikulum yang digunakan.

4) Aspek kemanfaatan

Kemanfaatan media yang dibuat dalam pembelajaran pembuatan pola gaun pesta agar mampu membuat siswa termotivasi, memiliki daya tarik, fokus dan mampu digunakan siswa secara mandiri.

Proses belajar mengajar didalam kelas yang melibatkan guru dan siswa dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh psikologis yang signifikan, terutama dalam hal memberikan materi pengetahuan yang diinginkan pengajar. Dalam hal ini media pembelajaran secara psikologis dapat menimbulkan semangat dalam belajar, sehingga memungkinkan peserta didik mampu belajar sendiri. Oleh karena itu guru harus mampu mempertimbangkan beberapa aspek psikologis pada saat memutuskan pembuatan media.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 72-74), prinsip psikologi yang perlu mendapatkan pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

1) Motivasi

Dalam mencapai motivasi harus memiliki kebutuhan minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatian untuk dapat mengerjakan tugas dan latihan. Pengalaman yang dialami siswa harus relevan dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat dengan

perlakuan yang memotivasi dan informasi yang terkandung dalam media pengajaran.

2) Perbedaan individu

Siswa biasanya belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Seperti kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar yang mempengaruhi kemauan dan kesiapan siswa untuk belajar. Tingkat kecepatan dalam penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.

3) Tujuan pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik siswa harus mengetahui apa yang ingin mereka harapkan untuk dipelajari. Karena tujuan dapat menentukan bagian dari isi dimana harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pengajaran.

4) Organisasi isi

Pembelajaran bisa mudah jika prosedur atau keterampilan fisik yang dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan yang bermakna.

5) Persiapan sebelum belajar

Siswa harus sudah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.

6) Emosi

Dalam pembelajaran biasanya melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pengajaran merupakan

media yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan.

7) Partisipasi

Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik jika seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak hanya sekedar diberitahukan saja. Partisipasi aktif yang dilakukan oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif.

8) Umpan balik

Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi tertentu dapat memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar siswa yang berkelanjutan.

9) Penguatan (*reinforcement*)

Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa yang akan datang.

10) Latihan dan Penguatan

Dalam proses pembelajaran siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dan ketrampilan ini harus sering dilatih dan diulang baik dari berbagai konteks.

11) Penerapan

Hasil belajar yang diinginkan ialah mampu meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau

situasi baru. Tanpa melakukan ini, pemahaman siswa pada materi belum bisa dikuasai secara utuh

g. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media berbasis komputer mampu menggabungkan berbagai macam media dibawah kontrol komputer. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran disebut dengan CAI (*Computer Assisted Intruction*). Tujuan aplikasi ini adalah untuk tutorial (penyampaian materi secara bertahap), *drill and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari (Azhar Arsyad, 2011).

Ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer adalah:

- 1) Dapat digunakan secara acak, sekuensial atau secara linier,
- 2) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya,
- 3) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata lain symbol, dan grafik,
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme digunakan untuk mengembangkan media ini, pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang sangat tinggi,
- 5) Bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber (Azhar Arsyad, 2011: 32-33).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer didasarkan pada kelebihan komputer yaitu:

- 1) Memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan dalam memahami informasi dan pengetahuan,
 - 2) Siswa dapat melakukan control terhadap aktifitas belajarnya, siswa dapat memilih urutan kegiatan belajarnya,
 - 3) Dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan, dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien,
 - 4) Dapat memberikan umpan balik,
 - 5) Dapat memberikan skor hasil belajar secara otomatis,
 - 6) Mampu mengintegrasikan berbagai komponen warna, musik, animasi grafik
- (Hujar AH Sanaky, 2011: 177-178)

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

h. Model Pengembangan Multimedia Interaktif

1. Pengertian Pengembangan dan Penelitian

Menurut Sugiyono (2008:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Develoment* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011 :161) penelitian dan pengembangan Research And Development (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, produk penelitian dan pengembangan

dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pelajaran: kurikulum, kebijakan sekolah dan lain – lain.

Menurut pengembangan adalah usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan agar lebih sempurna dari sebelumnya (Deni Arisandi (2011:20).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu model penelitian yang bertujuan untuk memanfaatkan teori ilmu pengetahuan yang sudah terbukti kebenarannya dan meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada.

Model pengembangan multimedia interaktif yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model Brog & Gall (1983: 775-783). Model penelitian ini memiliki sepuluh langkah pelaksanaan penelitian, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) ujicoba awal, (5) revisi untuk menyusun produk lama, (6) uji coba lapangan, (7) revisi untuk menyusun produk utama, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi tahap akhir, (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan.

Model pengembangan Brog & Gall (1983:775-783) ini secara garis besar langkah-langkahnya dapat dikelompokkan ke dalam empat tahap yaitu:

- 1) Studi pendahuluan, meliputi (a) studi pustaka yaitu mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, dan (b) studi lapangan yaitu melakukan survey kesekolah, menganalisis karakteristik siswa dan melihat kemungkinan-kemungkinan yang dapat diterapkan produk

penelitian pengembangan yang berupa multimedia interaktif di sekolah tersebut.

- 2) Pengembangan, meliputi (a) merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan, (b) memperkirakan biaya, waktu, tenaga, prosedur kerja dan kemampuan peneliti yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian pengembangan, dan (c) mengembangkan bentuk produk awal terkait perancangan draf awal produk termasuk sarana dan prasarana yang diperlukan untuk ujicoba validasi produk dan alat evaluasi serta lain sebagainya.
- 3) Uji lapangan, meliputi: setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan dalam hal ini kepada siswa dengan tahapannya adalah: (a) *preliminary field testing* (uji lapangan terbatas), (b) *main field testing* (uji lapangan lebih luas), dan (c) *operational field testing* (uji operasional).
- 4) Desiminasi dan Sosialisai, meliputi: Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan professional dan dalam jurnal, bekerja sama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, membantu distribusi untuk memberikan kendali mutu sehingga produk hasil pengembangan berupa multimedia interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, penelitian ini menggunakan tahap studi pendahuluan yang meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Pengembangan yang meliputi merumuskan tujuan, mengembangkan produk, serta memperkirakan waktu penelitian. Uji lapangan meliputi uji coba kelompok kecil, tetapi pada

penelitian ini tidak menggunakan tahap yang keempat, yaitu diseminasi dan implementasi dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

2. Materi Membuat Pola Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga istimewa. Sedangkan menurut Sanny Poespo (2003:6) busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, disain maupun hiasannya.

Busana pesta dikategorikan pesta pagi, siang, sore dan pesta malam hari dengan dengan berbagai perhelatannya. Adapun penjelasan busana pesta sesuai kegunaannya 1) busana pesta pagi dan siang hari, desain busana dapat dibuat lebih berwarna dan beragam bentuknya dengan kesan yang lebih santai dan ceria. 2) busana pesta sore dan malam hari, pada busana pesta sore dan malam hari biasanya disebut *Cocktail party* mempunyai ciri panjang gaun maksimal pada

betis kaki dan berkesan semi formal, dan untuk busana pesta malam hari minimal panjangnya pada mata kaki.

Adapun Busana pesta berdasarkan waktu pemakaiannya dapat dibedakan menjadi:

1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Busana pesta pagi hari, dipilih warna warna yang lembut yaitu biru, hijau, ungu, warna-warna mudadan cerah serta bahan yang digunakan bisa dari bahan sutera, batik dan lain-lain. Menurut Prapti Karomah (1990:18) motif bahan untuk busana pesta pagi hari adalah bunga, polos atau bentuk geometris, dan model yang dipakai adalah bentuk leher berkrak atau tanpa krak, lengan pendek, $\frac{3}{4}$ atau panjang, rok suai, lingkaran atau $\frac{1}{2}$ lingkaran, kerut dan lipit. Sedangkan untuk pelengkap yang digunakan lebih sederhana dari busana pesta malam yaitu perhiasan emas tetapi tidak berlebihan, sepatu tinggi dan tas berkilau.

2) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan kesempatan pesta baik yang bersifat resmi atau resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Bahan untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang siang, model lebih bervariasi, warna bahan lebih menyolok atau lebih gelap dan cenderung hampir sama dengan busana pesta malam hari. Perhiasan yang dipakai sebaiknya tidak berkilau.

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Model dan perhiasan.

b. Pembuatan Pola Gaun Pesta



Pembuatan pola gaun pesta diawali dengan menganalisis desain. Analisis desain diperlukan agar tidak terjadinya kesalahan pemecahan pola pada desain.

Adapun analisis desain sebagai berikut:

1) Detail

Detail gaun pesta berbentuk kamisol, dengan potongan dibagian lutut sehingga berbentuk duyung dan panjang gaun pesta melebihi mata kaki.

2) Opening

Opening pada gaun pesta malam ini berada pada tengah belakang (TB) dengan menggunakan ritsliting jepang yang panjangnya 50 cm.

3) Bahan

Bahan yang digunakan untuk gaun pesta menggunakan bahan bridal, untuk furing menggunakan ero.

4) Kesempatan

Pemakaian pada busana pesta ini digunakan pada kesempatan berpesta, baik pagi, siang, sore dan malam hari. Setelah menganalisis desain langkah selanjutnya ialah membuat pola.

Pembuatan pola gaun pesta menggunakan pola kontruksi. Pola kontruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran badan seseorang (Suryawati dkk 2011 : 2). Menurut Soekarno (2002 : 19) ada beberapa macam pola kontruksi antara lain: pola sistem *So-en*, pola sistem *Dressmaking*, pola sistem *Mayneke*, pola sistem *Chartmant*, pola sistem *Cuppens Geurs*, dan pola sistem *Danckaerts*.

c. Pelaksanaan Pembuatan Pola Gaun Pesta di SMK Pius X Magelang

Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, membuat pola gaun pesta memiliki tujuan yang dapat menjelaskan 1) persiapan terdiri dari menganalisis desain dan persiapan alat dan bahan. 2) pelaksanaan menjelaskan tanda-tanda pembuatan pola, mengetahui cara dalam mengambil ukuran serta dapat melakukan proses pembuatan pola gaun pesta dengan baik dan benar.

1) Persiapan

Persiapan sebelum pembuatan pola gaun pesta di SMK Pius X Magelang yaitu: a) menganalisis desain. Menganalisis desain dilihat dari bentuk desain, bahan yang digunakan, opening dan kesempatan penggunaan. b) persiapan alat dan bahan dalam pembuatan pola gaun pesta pada dasarnya sama dengan pembuatan

pola yang lainnya, yang memiliki banyak komponennya. Alat yang diperlukan dalam pembuatan pola antara lain: pensil merah biru, penghapus, skala millimeter/penggaris pola, pita ukur dan gunting. Sementara bahan yang digunakan adalah buku kostum/buku pola dan kertas merah biru serta kertas pola.

2) Pelaksanaan

a) Mengukur

Menurut Soekarno (2009:14) cara mengambil ukuran untuk membuat pola gaun, tidak berbeda dengan mengambil ukuran pada wanita dewasa hanya saja terdapat beberapa ukuran tambahan yang disesuaikan dengan desain atau model gaun pesta yang akan dibuat. Sebelum mengambil ukuran, pada bagian lingkaran badan, lingkaran pinggang dan lingkaran panggul diberi veterban, dimana pemberian veterban memudahkan dan mengetahui ketepatan letak mengukur. Beberapa bagian tubuh yang perlu diukur antara lain:

1. Lingkar Leher (L.L.) : Diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.
2. Lingkar Badan (L.B.) : Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm, atau diselakan 4 jari.
3. Lingkar Pinggang (L.PL) : Diukur pas sekeliling pinggang.
4. Lingkar Pinggang (LP) : Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan 1 jari. Untuk pinggang ban rok dan *slack*. Boleh dikurangi 1 cm.

5. Lingkar Panggul (L.Pa.) : Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.
6. Tinggi Panggul (T.Pa) : Diukur dari bawah ban petar pinggang sampai di bawah ban sentimeter di panggul.
7. Panjang Punggung : Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
8. Lebar Punggung : Diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan yang kanan.
9. Panjang Sisi (P.S.) : Diukur dari batas ketiak ke bawah ban petar pinggang di kurangi 2 a 3 cm.
10. Lebar Muka (L.M.) : Diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.
11. Panjang Muka (P.M.) : Diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
12. Tinggi Dada(T.D.) : Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
13. Panjang Bahu(P.B.) : Diukur pada ujung belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan, atau bahu yang terendah.
14. Lebar Dada (L.D.) : Diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) *buste-houlder* atau kutang pendek yang dipakai.

Ukuran ini tidak dipakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.

15. Lingkar Lubang Lengan (L.L.L.) : Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm untuk lubang lengan tanpa lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.

16. Panjang Gaun : Diukur dari bahu sampai batas yang diinginkan

Dari beberapa cara mengukur diatas, dapat diterapkan untuk mengambil ukuran badan dengan ukuran yang tepat sehingga pola yang dihasilkan sesuai.

b) Tanda-tanda pola

Menurut Marlina dan Mila Karmila (2010: 6) dan Goet Poespo (2009: 28) tanda-tanda pola adalah beberapa macam garis warna yang dapat menunjukkan keterangan pada pola. Setiap tanda pola memiliki fungsi dan maksud tersendiri.

Adapun macam tanda pola menurut Soekarno (2002: 10) yaitu:

No	Tanda Pola Konstruksi	Arti Tanda Pola
1.		Garis pensil hitam yaitu garis pola asli
2.		Garis merah (pensil/pena merah) yaitu garis pola bagian depan/muka
3.		Garis biru (pensil/pena biru) yaitu garis pola bagian belakang
4.		Titik-titik atau garis setrip-setrip kecil yaitu garis pertolongan dengan warna pensil/pena menurut bagiannya (depan:merah, belakang:biru)
5.		Garis setrip setrip besar yaitu garis rangkapan (bahan tambahan)
6.		Garis setrip titik yaitu garis lipatan dengan warna pensil/pena menurut bagiannya (depan:merah, belakang:biru)
7.		Lipit (<i>plooi</i>)
8.		Setengah lipit (<i>halve plooi</i>) dengan warna pena/pensil menurut bagiannya (depan:merah, belakang:biru)
9.		Bagian yang harus dilipit pada pola (kup yang dipindahkan)
10.		Tanda bagian yang dilebarkan
11.	TM	Tengah Muka (bagian tengah depan)
12.	TB	Tengah Belakang
13.		Tanda panah dua arah yaitu tanda arah benang atau serat kain
14.		Garis Siku-siku

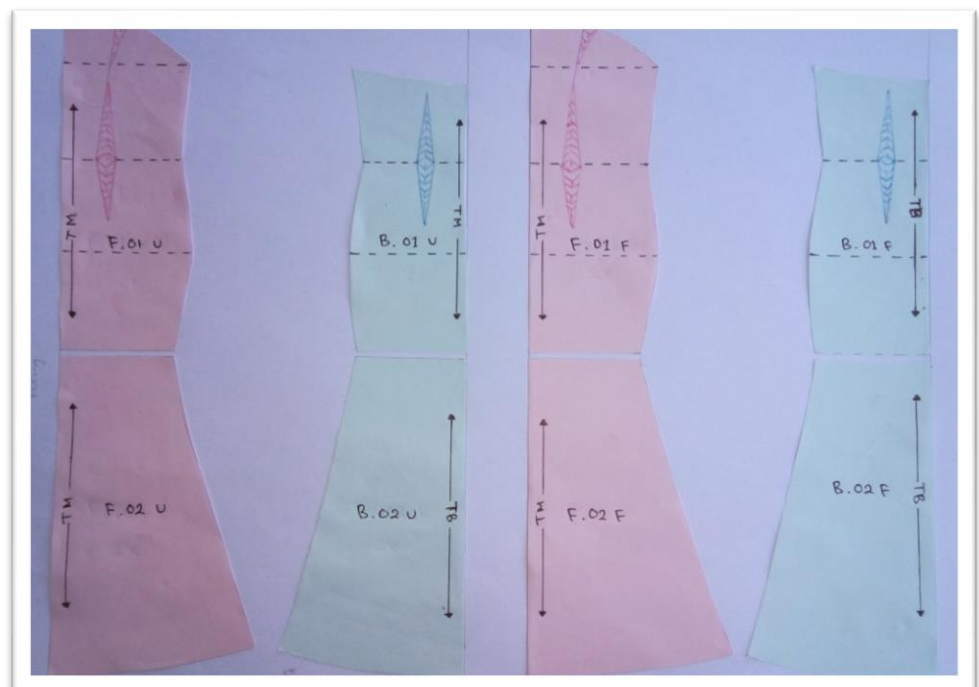
Dengan menggunakan tanda pola pada pembuatan pola gaun pesta dapat meminimalisir kesalahan dalam memotong pola dan mengembangkan pola. Selain tanda-tanda pola yang dipaparkan di atas, pola harus diberi kode penomoran agar tidak terjadi penukaran pola atau keliru pada saat disatukan dengan bagian pola yang lain.

Penomoran pola biasanya diterapkan sesudah pola diselesaikan. Penomoran pola berfungsi untuk mempermudah dalam meletakkan pola di atas kain dan meminimalisir adanya kesalahpahaman/tertukarnya pola. Penomoran/kode pola antara lain:

Tabel 01 Kode Pola

No.	Istilah	Arti Istilah	Kode
1	Front	Depan	F. 01
2	Back	Belakang	B. 02

Contoh Penomoran/kode pada pola



Keterangan :

- F. 01 U : Pola badan depan utama dengan nomer/kode 01
- B. 02 U : Pola badan belakang utama dengan nomer/kode 02
- F. 01 F : Pola badan depan furing dengan nomer/kode 01
- B. 02 F : Pola badan belakang furing dengan nomer/kode 02

Jika pada suatu pola menggunakan dua kode pola, penomoran kode pola ditulis F. 02/F yang berarti pola bagian depan nomor 02 untuk bahan utama dan furing.

c) Proses pembuatan pola gaun pesta

Berdasarkan pada *jobsheet* yang di gunakan di SMK Pius X Magelang, pembuatan pola gaun pesta menggunakan pola dasar *soen* dan mengembangkan pola menjadi pola gaun pesta, maka langkah-langkah yang dilakukan ialah: pertama, membuat pola dasar *soen* bagian depan dan dilanjutkan dengan pengembangan pola gaun pesta bagian depan. Kedua, membuat pola dasar bagian belakang sesuai dengan ukuran yang dipakai. Langkah- langkah ini dilakukan secara berurutan untuk menghindari kesalahan yang berkaitan dalam pembuatan pola gaun pesta sehingga proses dalam pembuatan pola dapat berjalan lancar dan menghasilkan pola secara maksimal.

3) Evaluasi

Evaluasi dalam pembuatan pola dilakukan dengan diberinya unjuk kerja. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengingat kembali proses pembelajaran gaun pesta.

3. Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*

a. Pengertian *Adobe Flash CS6*

Pada zaman modern ini *adobe flash CS6* sudah tidak asing lagi terdengar bahkan sering dimanfaatkan untuk pembuatan berbagai media khususnya dalam pembelajaran. Menurut Deni Darmawan (2012:259) *adobe flash CS6* adalah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video,

gambar *vector*, *bitmap*, maupun multimedia interaktif. Madcoms (2012: 2) menjelaskan bahwa *Flash* merupakan program animasi berbasis vektor untuk membuat berbagai macam animasi seperti, animasi kartun, *web*, *movie*, presentasi, *company profile*, *e-card* dan *game* dengan hasil *file* yang ringan sehingga mudah diakses tanpa membutuhkan waktu yang lama.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *adobe flash CS6* adalah suatu program animasi yang digunakan pada seseorang untuk menghasilkan karya yang profesional terutama dalam bentuk animasi.

b. Keunggulan *Adobe Flash*

Keunggulan dari *software Adobe Flash* menurut Aaron JIbril (2011:3-4) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membuat tombol lebih dinamis dengan memaksimalkan *action script 3.0*.
- 2) Dapat membuat obyek 3 dimensi.
- 3) Beberapa *tool* grafis yang terdapat pada *software* grafis *Adobe* diadaptasi dan dimaksimalkan di *software Adobe Flash*.
- 4) Tampilan *interface* yang lebih simple dan cukup mudah dicerna.
- 5) Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 6) Dapat dikonversi dan dipublikasikan kedalam beberapa tipe yang cukup umum dipenggunaan *software* lain, seperti *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov* dan lain sebagainya.

Sependapat dengan Andi (2011:2) yang mengungkapkan beberapa kelebihan *adobe flash* dibanding perangkat lunak animasi yang lain antara lain:

- 1) Adanya *Action Script* adalah bahasa skrip *adobe flash* yang digunakan untuk membuat animasi. *Action Script* dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi.
- 2) Dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP dan XML.
- 3) Mudah diintegrasikan dengan program Adobe yang lain, seperti *Ilustrasi*, *Photoshop*, dan *Dreamweaver*.
- 4) Dapat ditampilkan diberbagai media seperti web, VCD, DVD dan *handphone*.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan *Adobe Flash* memiliki kecanggihan yang bervariasi, dimana memberikan kemudahan dalam mengakses dan mengaplikasikan program sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran.

c. Kekurangan *Adobe Flash CS6*

Kekurangan dari *software Adobe Flash* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembuatan yang rumit, karena semua serba manual, mulai dari pembuatan gambar, gerakan, hingga pembuatan fungsi tombol seperti tombol next, prev, dan lain sebagainya.
- 2) Dibutuhkan waktu yang tidak cepat dalam pembuatannya, karena kita diwajibkan memahami bahasa pemrograman Java.

- 3) Perangkat yang akan kita gunakan harus mempunyai Adobe Flash Player, sehingga mungkin ada beberapa pengguna yang mengalami kesulitan jika komputer atau perangkat yang digunakan belum terinstall Adobe Flash Player, terlebih bagi mereka yang jarang update aplikasi komputernya.
- 4) Dalam pembuatannya, kita membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada object yang akan kita mainkan, baik untuk nama gambar, suara, gambar bergerak dan perhitungan matematik.

d. *Adobe Flash CS6*

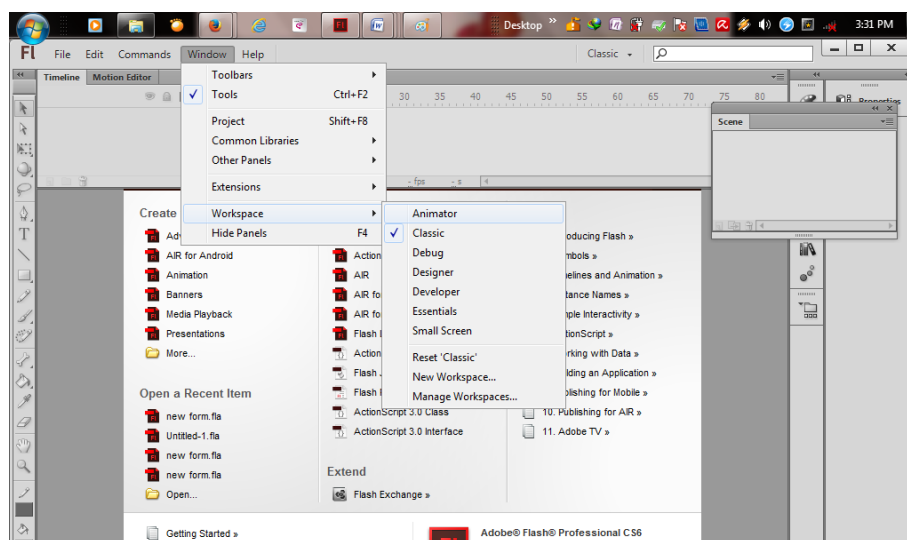
Adobe Flash CS6 merupakan versi terbaru dari *adobe flash* yang dirilis tahun 2012 sebagai penyempurnaan dari versi *adobe flash* sebelumnya, yaitu *adobe flash CS5* dimana pada versi ini telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek 3 dimensi sehingga tampak lebih menarik (Madcoms, 2012:2). Hasil penyimpanan *file* versi dari *adobe flash CS6* tidak dapat dibuka pada versi sebelumnya, maka pada format penyimpanan pilih tipe *file* pada bagian *save as type*. Menurut Andi (2011:2) tampilan *adobe flash CS6* memiliki *fitur panel* yang lebih berkembang, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tool* yang lengkap, sehingga sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

e. Karakteristik Tampilan *Adobe Flash CS6*

Menurut Deni Darmawan (2012) dalam buku inovasi pendidikan karakteristik tampilan untuk *adobe flash CS6* meliputi:

- 1) Area kerja *adobe flash CS6*

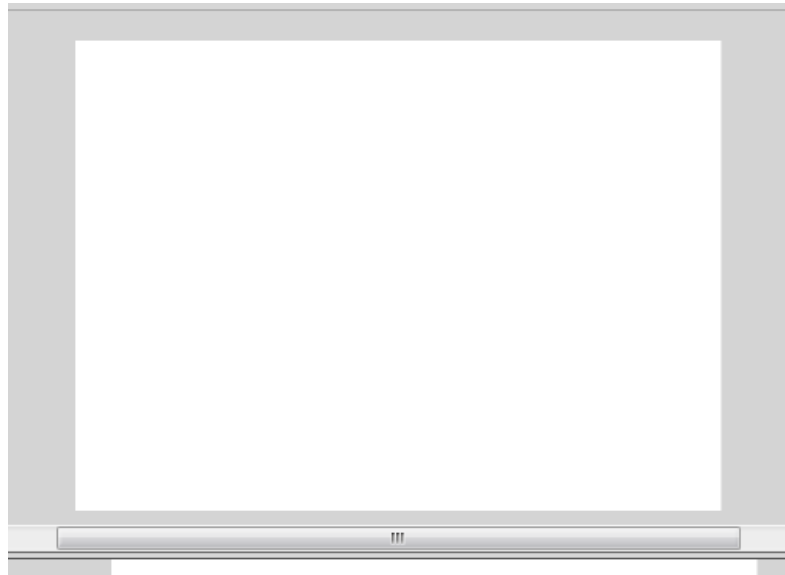
Ketika membuka *adobe flash profesional CS6* pengguna dapat memilih profil area kerja sesuai dengan apa yang akan dibuat. Profil area kerja antara lain *Animator*, *Classic*, *Debug*, *Designer*, *Developer*, dan *Small Screen*. Membuat profil area kerja yang baru dengan cara mengklik menu *Window>Workspaces>Manage Workspaces*. Dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan profil area kerja *Classic*.



Gambar 01. Tampilan Area Kerja *Adobe Flash CS6*

2) Stage

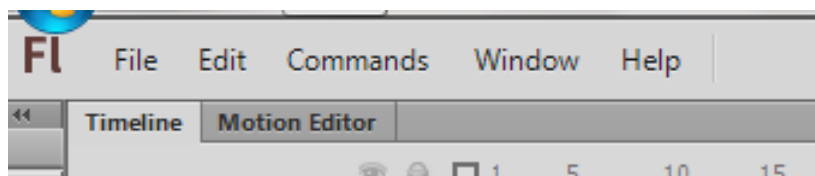
Tampilan berikutnya adalah *stage*. Menurut Deni Darmawan (2012:261) *Stage* merupakan area berbentuk segi empat yang digunakan untuk meletakkan gambar maupun konten dokumen *flash*. Gambar maupun konten yang kita letakkan di setiap *stage* akan muncul ketika kita menjalankan dokumen *flash* yang kita buat. Pengaturan-pengaturan pada *stage* dapat dilihat pada menu *view*.



Gambar 02. Tampilan *Stage Adobe Flash CS6*

3) Menu bar

Menu bar *adobe flashprofesional CS6* terdiri dari *file, Edit, View, Insert, Modify, Text, Command, Control, Debug, Window, Help*. (Deni Dermawan 2012:263). Setiap Menu Bar terdiri dari fungsi-fungsi yang menunjuk pada menu tersebut. Menu bar akan selalu ada di atas meskipun profil area kerja diganti.



Gambar 03. MenuBarPada*Adobe Flash CS6*

4) Tool Panel

Tools adalah kumpulan alat-alat yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi objek dalam area *Stage*. *Tools* untuk membuat dan memodifikasi objek dalam area *stage*. Setiap *tools* memiliki fungsi dan nama masing-masing.

Media pembelajaran menggunakan Program *Adobe Flash CS6* dalam pembuatan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi belajar sekaligus berfungsi sebagai media utama dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan prasarana yang ada disekolah. Dalam pembuatan media menggunakan *adobe flash CS6*, materi dalam media ini meliputi pembuatan pola gaun pesta dan penyimpanan file dalam bentuk media *player*, dimana format ini dapat dipelajari melalui komputer atau laptop tanpa harus menginstal program *adobe flash*, namun hanya menggunakan *flash player*, sehingga media ini sangat bermanfaat untuk menunjang keefektifan siswa dalam menerima serta memahami materi pembelajaran.

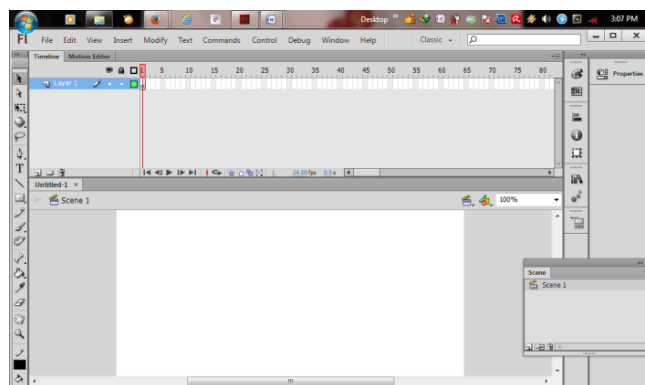
Tabel 02. Fungsi *Tools* pada *Adobe Flash*

Nama Tool	Fungsi	Shortcut
<i>Selection Tool</i>	Memilih dan memindahkan objek. Jika kursor berada pada garis tepi sebuah shape, maka <i>Selection Tool</i> dapat mengubah bentuk dari shape tersebut.	V
<i>Subselection Tool</i>	Mengubah bentuk objek pada <i>mode Edit Picture</i>	A
<i>Free Transform Tool</i>	Mengubah ukuran dan juga memutar bentuk objek	Q
<i>3D Rotation</i>	Memutar bentuk objek secara 3 dimensi, tools ini hanya dapat digunakan untuk <i>dokument flash</i> dengan <i>Action Script 3.0</i> .	W
<i>Lasso Tool</i>	Menyelesaikan bagian objek tertentu untuk dapat diedit.	L
<i>Pen Tool</i>	Membuat bentuk objek dengan bebas dengan menghubungkan titik-titik.	P
<i>Text Tool</i>	Memasukkan teks ke dalam <i>stage</i> .	T
<i>Line Tool</i>	Membuat garis lurus ke dalam <i>stage</i> .	N
<i>Rectangle Tool</i>	Membuat bentuk objek kotak. Jika ikon tool ini ditekan sedikit lebih lama akan muncul sub-tools yang berisi <i>Oval Tool</i> , <i>Rectangle Primitive Tool</i> , <i>Oval Primitive Tools</i> , dan <i>Polystar Tool</i> .	R
<i>Pencil Tool</i>	Menggambar objek secara bebas. Objek yang dibentuk berupa garis/Stroke.	B
<i>Brush Tool</i>	Sama seperti <i>Pencil Tool</i> , hanya saja objek yang terbentuk merupakan <i>fill</i> .	U
<i>Deco Tool</i>	<i>Tools</i> untuk mendekorasi bagian objek tertentu menjadi sebuah hiasan yang mengisi bagian yang dipilihnya.	K
<i>Paint Bucket Tool</i>	<i>Tools</i> untuk mendekorasi bagian objek menjadi warna tertentu.	M
<i>Bone Tool</i>	<i>Tools</i> untuk mengatur berbagai kumpulan objek di <i>stage</i> menjadi seperti tulang-tulang yang tersambung sehingga dapat diubah rotasi dan bentuknya sesuai yang diinginkan.	I
<i>Eyedropper</i>	Mengambil warna dari dalam <i>stage</i> dan kemudian menyimpannya pada <i>Stroke Color</i> maupun <i>Fill Color</i> .	E
<i>Eraser</i>	Menghapus Objek.	H
<i>Hand Tool</i>	Mengatur posisi <i>Stage</i> .	Z
<i>Zoom Tool</i>	Mengatur <i>Zoom In</i> dan <i>Zoom Out</i> pada <i>Stage</i> .	
<i>Stroke Color</i>	Mengatur warna pada bentuk garis.	
<i>Fill Color</i>	Mengatur warna pada bentuk <i>shape</i> (isi).	

(Deni Dermawan, 2012)

5) *Timeline* pada *Adobe Flash CS6*

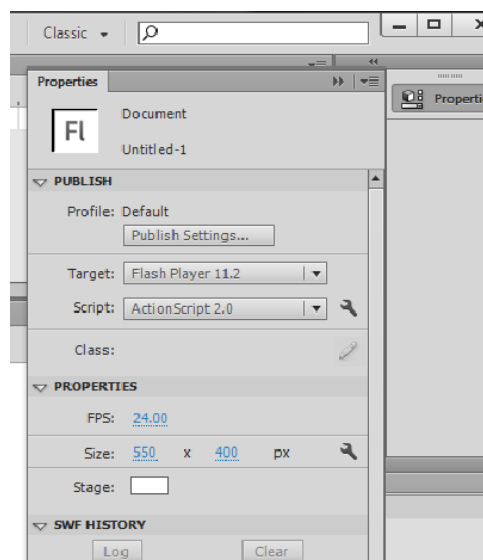
Timeline merupakan panel pengatur tampilan dan animasi yang kita buat disetiap *frame* ke *frame*. Kumpulan *frame* yang memanjang kekanan disebut *layer*. Ada tiga bagian yang terpenting pada *timeline panel* yang sering digunakan dalam membuat animasi yaitu *frame*, *layer*, dan *playhead*. Didalam *frame* terdapat objek-objek yang kita simpan di *stage*. Apabila bulatan kecil pada bagian bawah *frame* berwarna hitam, maka *frame* tersebut terdapat objek. Jika putih maka tidak ada objek. *Layer* merupakan kumpulan *frame*. Jika beberapa *frame* disusun secara *horizontal* maka *layer* disusun vertikal. Semakin diatas sebuah *layer* tersebut akan berada diatas objek lainnya yang berada di *layer* bawahnya. *Playhead* merupakan indikator posisi *frame* seberapa objek akan ditampilkan. Ketika animasi dijalankan maka *playhead* akan bergerak dari posisi *frame* ke-1 hingga *frame* paling kanan di dalam *timeline*. *Timeline* dapat dimunculkan dan disembunyikan dengan mengklik menu *Window>Timeline*.



Gambar 04. *Timeline* pada *Adobe Flash CS6*

6) *Propertis Panel*

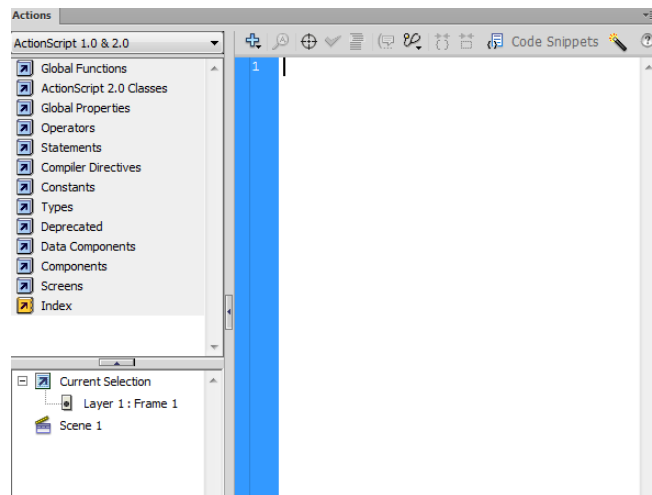
Panel propertis digunakan untuk mengatur objek-objek didalam *stages* secara instan. Didalam propertis panel kita dapat mengatur ukuran dokumen kecepatan animasi dokumen (dalam satuan FPS, *Frame Per Secound*), dan warna stage. Propertis panel dapat dimunculkan dan disembunyikan dengan menu *Window>Propertis*.



Gambar 05. *Propertis Panel* Pada *Adobe Flash CS6*

7) *Action Panel*

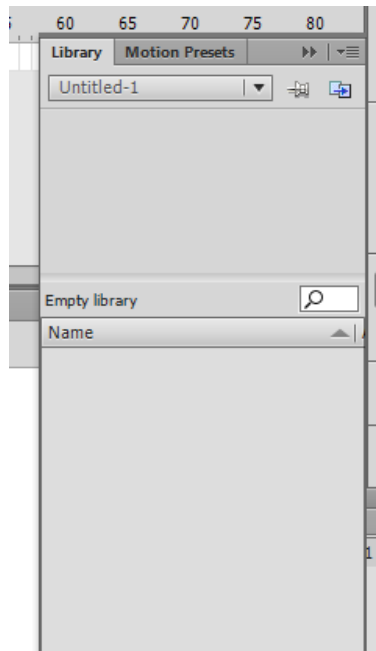
Action panel merupakan panel untuk mengetikkan *actionscrip* pada *flash*. Untuk menampilkan *panel* ini dapat dilakukan dengan mengklik menu *Window>Action* atau dengan mengetik *shortcut F9*.



Gambar06. Action Panel Pada Adobe Flash CS6

8) Library Panel

Library Panel berfungsi untuk menyimpan objek-objek pada *document flash*. Setiap objek pada *stage* yang telah diubah menjadi *movie clip*, akan secara otomatis tersimpan ke dalam *library panel*. Artinya jika kita menghapus objek tersebut dari *stage* maka objek tersebut dapat dikembalikan dengan men-*drag* kembali nama objek tersebut dari *library panel* ke *stage*. *Library panel* dapat dimunculkan atau disembunyikan dengan mengklik menu *Window > Library* atau dengan *Shortcut CTRL + L*.



Gambar07. *Library Panel* Pada *Adobe Flash CS6*

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Istiana (2012) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Menggunakan *Adobe Flash CS4* Untuk Siswa Kelas X Busana SMK Negeri 3 Klaten. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS4* pada mata pelajaran menggambar busana sebagai media belajar untuk siswa kelas X SMK N 3 Klaten program keahlian tata busana. 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS4* mata pelajaran menggambar busana. Hasil penelitian menunjukkan media yang

dikembangkan sangat layak digunakan untuk media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru dan siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Richa Nirmala (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* untuk kelas XI di SMK Negeri 3 Magelang. 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* untuk kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru dan siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Anjaya (2013) yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Pneumatik Dan Hidrolik Berbasis *Adobe Flash CS3* Professional Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta. Pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah angket dan dokumentasi. Metode yang digunakan untuk menganalisis data diungkapkan dalam distribusi skor skala lima terhadap katagori skala penilaian yang telah ditentukan. Hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini mempunyai kualitas yang baik. Skor yang diberikan oleh ahli materi 4,83 dengan katagori sangat baik, oleh ahli media 4,3 dengan katagori sangat baik, dan penguji user (dosen) 4, 7 dengan kategori sangat baik, penguji user (

mahasiswa) 4,03 dengan kategori baik, sehingga media tersebut dapat digunakann dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Kusminarko Warno (2012) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Celana Pria Berbasis *Adobe Flash* PadaSiswa Kelas XI Busana Butik Di SMK Negeri 3 Godean (skripsi). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran membuat pola celana pria berbasis *Adobe flash*. 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran materi membuat pola celana pria berbasis *Adobe Flash* pada siswa kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian ahlimateri, ahli media, guru dan siswa.

Tabel 03. Penelitian yang Relevan

Keterangan	1	2	3	4	5
	Istiana (2012)	Diana Richa Nirmala (2015)	Tri Anjaya (2013)	Kusminarko Warno (2012)	Pera Roganda Sinaga (2017)
Bidang Mata Pelajaran	Menggambar Busana (Pendidikan Busana)	Membuat Pola <i>Blazer</i> (Pendidikan Busana)	Pneumatik dan Hidrolik (Teknik Otomotif)	Pola Celana Pria (Pendidikan Busana)	Membuat Pola (Pola Gaun)
Tempat Penelitian	SMK Negeri 3 Klaten	SMK Negeri 3 Magelang	Universitas Negeri Yogyakarta	SMK Negeri 3 Godean	SMK Pius Magelang
Jenis Penelitian	R&D	R&D	R&D	R&D	R&D
Teknik Pengumpulan Data	Angket	Angket	Angket dan Dokumentasi	Angket	Angket
Tujuan Penelitian	Menghasilkan Produk, Mengetahui kelayakan	Menghasilkan Produk, Mengetahui Kelayakan	Menghasilkan Produk, Mengetahui Kelayakan	Menghasilkan Produk, Mengetahui kelayakan	Menghasilkan Produk, Mengetahui kelayakan
Hasil	Layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran	Layak digunakan untuk pembelajaran	Mempunyai kualitas kerja yang baik	Layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran	

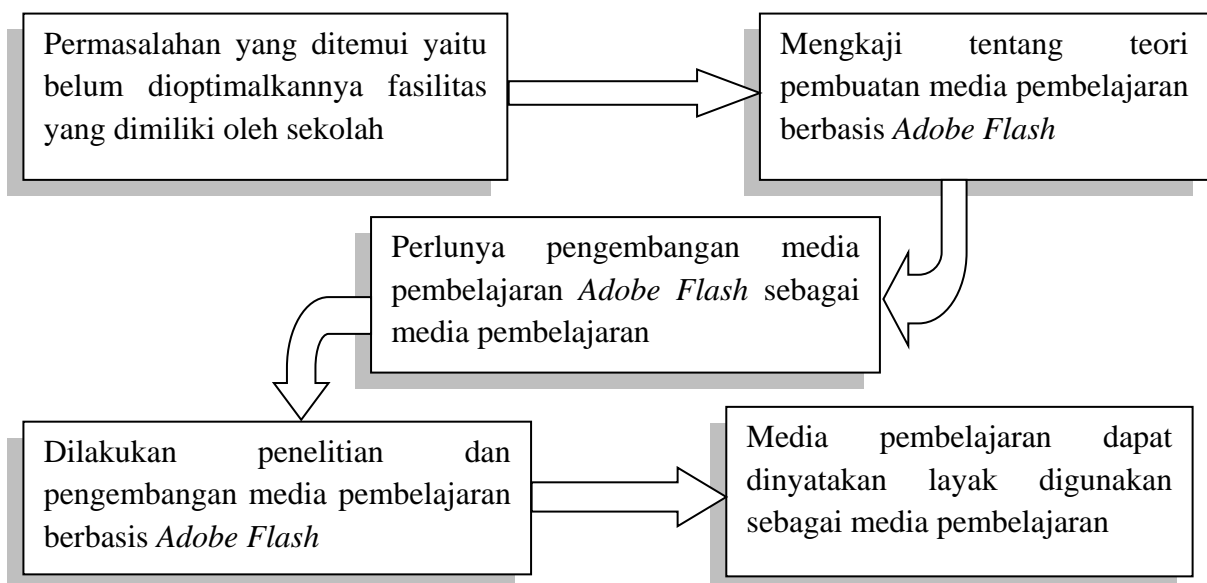
C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran membuat pola gaun pesta adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dirancang dan dibuat untuk mendukung proses pembelajaran pola gaun pesta. Dalam mewujudkan pembelajaran yang optimal dan efektif maka diperlukan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash*.

Peran media pembelajaran ini bisa lebih menarik, jika menggunakan media berbasis *Adobe flash* karena bersifat sebagai penarik perhatian, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan siswa agar fokus dan tertarik saat memperhatikan pelajaran pembuatan pola gaun pesta.

Pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash* akan mempermudah siswa dalam belajar secara individual. Sehingga dalam proses belajar mengajar siswa dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam membuat pola gaun pesta, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran tentang membuat pola gaun pesta sehingga hasil belajar siswa juga akan lebih meningkat dan mampu meningkatkan prestasi siswa dalam mengikuti pelajaran membuat Pola Gaun Pesta.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 08. Alur Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada deskripsi teori yang lebih dikemukakan, maka pertanyaan peneliti yang diajukan adalah:

1. Bagaimana tahap analisis kebutuhan produk pada proses pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk SMK Pius X Magelang ?
2. Bagaimana tahap pengembangan produk awal pada proses pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk SMK Pius X Magelang?
3. Bagaimana validasi ahli dan revisi pada proses pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk SMK Pius X Magelang ?
4. Bagaimana uji coba skala besar dan produk akhir pada proses pengembangan media pembelajaran media pengembangan membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk SMK Pius X Magelang ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*). Metode R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu yaitu produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah program atau *software* yang berfungsi menciptakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta pada mata pelajaran membuat pola. Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan relevan dengan perkembangan zaman serta dapat meningkatkan atau mengembangkan mutu pendidikan sekolah kejuruan keahlian tata busana, sehingga proses pengembangan harus melalui validasi oleh beberapa ahli.

Penelitian ini difokuskan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* pada pembuatan pola gaun pesta mata pelajaran membuat pola kelas XI busana butik di SMK Pius X Magelang. Produk ini diharapkan dapat digunakan untuk mengoptimalkan prasarana sekolah dan menjadi media utama bagi guru dan siswa dalam pembelajaran.

Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model Borg dan Gall yang dikutip dalam Tim Puslitjaknov (2008), dari kesepuluh langkah pengembangan Borg dan Gall dapat dilakukan dengan lebih sederhana melibatkan 5 langkah utama yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan

2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan maret s/d mei 2018.

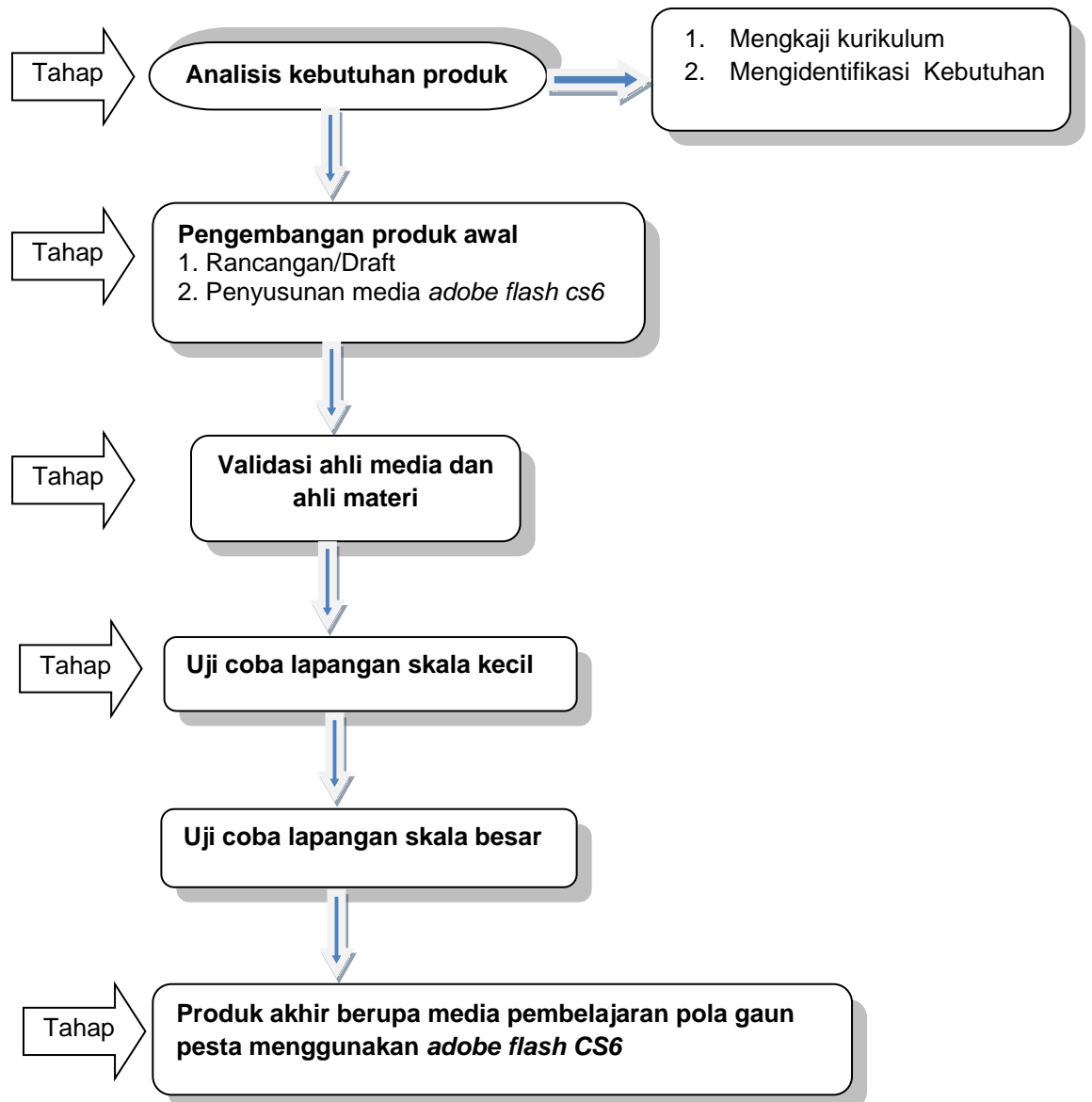
2. Tempat Penelitian

Penelitian mengambil tempat penelitian di SMK Pius X Magelang yang beralamat Jl. A. Yani No.20, Panjang, Magelang Tengah, Kota Magelang, Jawa Tengah.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang akan ditempuh oleh pengembang dalam bentuk produk. Berikut adalah diagram prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pola gaun pesta:

Langkah-langkah pengembangan digambarkan seperti pada gambar 09



Gambar 09. Prosedur Pengembangan Media *Adobe Flash CS6* Pola Gaun Pesta

(Puslitjaknov 2008)

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui suasana atau keadaan pembelajaran pola gaun pesta apakah perlunya pengembangan media *Adobe Flash CS6* di SMK Pius X Magelang. Analisis kebutuhan merupakan tahap awal pengembangan.

Analisis kebutuhan produk yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. Mengkaji kurikulum

Mengkaji kurikulum yaitu mempelajari kurikulum yang ada di SMK Pius X Magelang, sehingga media *Adobe Flash CS6* yang akan dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan media

Analisis kebutuhan media merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah serta menetapkan jumlah media dan judul media yang harus dikembangkan untuk mencapai suatu kompetensi tertentu. Sehingga dapat diketahui produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan media pembelajaran di SMK Pius X Magelang. Langkah-langkah analisis kebutuhan media antara lain:

- 1) Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada standar kompetensi atau standar kompetensi
- 2) Menetapkan kompetensi dasar dari silabus pembelajaran
- 3) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup standar kompetensi atau kompetensi dasarnya
- 4) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diisyaratkan

- 5) Menentukan tema atau konsep pada media yang akan dibuat
- 6) mengumpulkan data, buku, dan sumber lainnya yang dapat digunakan untuk referensi dalam pembuatan media.

c. Menyusun draft

Penyusunan draft bertujuan untuk mempermudah didalam pembelajaran. Draft dalam pembuatan media *Adobe Flash CS6* pada mata diklat membuat pola dibuat berdasarkan silabus yang digunakan di SMK Pius X Magelang, draft dibuat untuk mempermudah pembuatan media. Menyusun draft media *Adobe Flash CS6* pola gaun pesta disusun sesuai dengan standar kompetensi membuat pola dan kompetensi dasar pola gaun pesta.

2. Pengembangan Produk Awal

Dalam pengembangan media ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *Adobe Flash CS6*. Adapun tahapan dalam pengembangan media tersebut yaitu:

a. Identifikasi program

Dalam mengidentifikasi program diperlukan pembuatan *draft*. Pembuatan *draft* berisi uraian secara ringkas yang berisi alur cerita yang ada dalam media pembelajaran mulai dari awal sampai akhir.

1) Membuat Rancangan

Pembuatan rancangan/*flowchart* ini berisi tentang alur secara ringkas tentang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*.

2) Membuat *Draft*

Pembuatan *draft* berisi uraian secara ringkas yang berisi auran cerita yang ada dalam media pembelajaran mulai dari awal sampai akhir.

b. Pembuatan media pembelajaran

Produk yang dikembangkan adalah pembuatan pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6*. Dalam pembuatan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan bantuan *software adobe flash* dan mengikuti alur yang telah dibuat, yaitu sesuai dengan *draft*.

3. Kelayakan instrumen

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media. Selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan produk kepada siswa. Validasi instrumen dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi instrumen apakah sudah layak digunakan atau belum sehingga perlu dilakukan revisi terlebih dahulu. Instrumen yang dibuat pada tahap pengembangan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran, yaitu melalui beberapa proses: (1) kelayakan media *Adobe Flash CS6* oleh ahli materi, (2) kelayakan media *Adobe Flash CS6* oleh ahli media, (3) kelayakan angket media untuk siswa. Di evaluasi terlebih dahulu oleh ahli evaluasi atau *expert judgment*.

Setelah instrumen untuk ahli media, materi dan siswa dinyatakan layak oleh ahli evaluasi atau *expert* instrumen dapat digunakan untuk kelayakan produk.

4. Validasi kelayakan media oleh ahli materi dan media

Validasi ini bertujuan agar media yang dikembangkan memiliki standar yang sesuai untuk dijadikan bahan ajar. Pengembangan produk media

pembelajaran sebelum diujikan perlu dilakukan validasi, oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

Validasi ahli materi bertujuan untuk memberi informasi dan mengevaluasi tentang pembuatan pola gaun pesta yang terdapat dalam materi pembuatan pola. Validasi ahli media bertujuan untuk mengevaluasi isi media *Adobe Flash CS6* sesuai dengan ketentuan. Setelah validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dinyatakan layak, maka media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* tersebut dapat digunakan untuk uji coba.

Validasi media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6* dilakukan dengan menggunakan angket kelayakan kepada para ahli media dan ahli materi.

5. Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil dilakukan setelah adanya revisi berdasarkan uji coba perorangan. Uji coba kelompok kecil adalah uji coba media dengan cara memilih 5 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Uji coba skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pendapat siswa tentang media *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan dari aspek fungsi dan manfaat, karakteristik tampilan media *Adobe Flash CS6* dan materi pembelajaran yang disajikan didalam bentuk media *Adobe Flash CS6*. Subjek dalam penelitian ini untuk uji coba skala kecil adalah siswa kelas XI Busana Butik di SMK Pius Magelang. Dipilih secara *sample random sampling* yaitu pengambilan sampel populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi (Sugiono 2003:82). Dari uji coba kelompok kecil ini dapat diketahui kesalahan-kesalahan

produk sehingga dapat disempurnakan lagi menjadi produk akhir yang diuji cobakan dalam kelompok besar.

6. Uji coba skala besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh siswa kelas XI Busana yang berjumlah 21 siswa. Seluruh siswa diberikan angket dan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* untuk memberi penilaian terhadap kelayakan media pembuatan pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6*. Hasil data yang diperoleh dari uji coba lapangan dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan pengembangan sumber belajar berupa media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* pada kelas XI di SMK Pius X Magelang sehingga dapat menghasilkan bahan ajar yang efektif, menarik dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Hasil akhir media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6*, ini diharapkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa khususnya di SMK Pius X Magelang.

D. Subjek Uji Coba

1. Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Busana di SMK Pius X Magelang.

2. Objek

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan pada bab 1, maka objek penelitiannya adalah pengembangan media pembelajaran membuat pola

gaun pesta dengan menggunakan *software adobe flash*, meliputi pembuatan dan uji coba pemakaian kepada pengguna atau responden yang sebelumnya sudah melewati tahap validasi media oleh ahli media dan ahli materi.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan data yang dibutuhkan. Pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media *adobe flash CS6* pada mata diklat membuat pola layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran di SMK Pius X Magelang.

1. Observasi

Sutrisno Hadi (1986) dalam buku Sugiono mengemukakan bahwa, observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Peneliti menggunakan observasi untuk mengumpulkan data pada penelitian ini. Observasi digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang dilihat dari komponen pembelajaran antara lain metode pembelajaran yang digunakan, media, keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan sarana prasarana yang tersedia dan situasi kelas.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang lebih mendalam. Teknik mengumpulkan data yang dilakukan ialah secara lisan dalam pertemuan

tatap muka secara individual. Wawancara dilakukan kepada guru bidang studi membuat pola yang bertujuan untuk mengetahui hambatan, harapan, dan kondisi yang belum diketahui secara detail pada saat observasi.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010: 199). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu peneliti menyediakan beberapa alternatif jawaban yang cocok bagi responden. Angket ditujukan untuk menilai kelayakan media *adobe flash CS6* kepada ahli media dan ahli materi. Selain itu juga untuk mengetahui respon dari siswa. Pengisian pernyataan dan pertanyaan dalam bentuk *checklist* dengan skala *likert* empat pilihan, dimana responden dapat memberikan *checklist* (✓).

Dalam penjelasan diatas, secara ringkas dalam teknik pengumpulan data untuk penelitian ini yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 04. Teknik Pengumpulan Data

No	Kegiatan	Teknik pengumpulan data	Responden
1	Observasi (materi pembuatan pola gaun	Wawancara dengan guru mata pelajaran dan siswa dicatat dalam lembar wawancara	Guru
2	Pengembangan produk media pembelajaran	Angket (untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis adobe flash)	Ahli media Ahli materi
3	Uji coba kelompok kecil	Angket (mengetahui kualitas media pembelajaran)	Siswa SMK Pius X Magelang berjumlah 5 orang
4	Uji coba kelompok besar	Angket (mengetahui kualitas media pembelajaran)	Siswa SMK Pius X Magelang berjumlah 21 orang

F. Instrumen penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang akan memperoleh informasi dari responden untuk menguji kelayakan media pembelajaran.

Uji kelayakan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* di SMK Pius X Magelang pada kelas XI menggunakan angket non tes yang diberikan kepada para ahli materi, ahli media dan guru dengan skala, yaitu 2 jawaban alternatif Ya (Layak) dan Tidak (Tidak Layak). Jawaban ya dapat diartikan bahwa media pembelajaran dikatakan layak sedangkan jawaban tidak, dapat diartikan bahwa media pembelajaran tidak layak untuk digunakan. Alternatif jawaban ya (layak) memperoleh skor 1 dan alternatif tidak (tidak layak) memperoleh skor 0. Adapun kategori penilaian yang dapat dilihat ada pada tabel berikut:

Tabel 05. Kategori penilaian dan Interpretasi Kelayakan Tutorial

Pembuatan Pola Gaun Pesta Menggunakan Adobe Flash oleh Para Ahli

Kategori	Skor	Interprestasi
Layak	1	Ahli media dan ahli materi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran membuat pola gaun pesta untuk pembelajaran
Tidak layak	0	Ahli media dan ahli materi dinyatakan tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran membuat pola gaun pesta untuk pembelajaran

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* oleh siswa menggunakan angket non tes dengan skala *likert* yaitu SS = sangat setuju, S = setuju, TS = tidak setuju, STS = sangat tidak setuju.

Tabel 06. Kriteria penilaian siswa

Pernyataan		
Jawaban	Skor	Indikator
Sangat setuju	5	Sangat layak
Setuju	4	Layak
Kurang setuju	3	Kurang layak
Tidak setuju	2	Tidak layak
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat tidak layak

Skala *likert* menggunakan jawaban sangat layak/sangat setuju, layak/setuju, cukup layak/cukup setuju, dan tidak layak/tidak setuju. Jawaban sangat layak/sangat setuju diartikan media sangat layak digunakan dalam pembelajaran, jawaban cukup layak/cukup setuju diartikan media cukup layak digunakan dalam pembelajaran dan jawaban tidak layak/tidak setuju diartikan media tidak layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam penilaian ini responden hanya memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban yang dianggap paling sesuai.

- a. Instrumen Kelayakan Media pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash* untuk Ahli Media

Penilaian dari aspek tampilan media pembelajaran dan aspek pemrograman media pembelajaran.

Tabel 07. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media Pembelajaran

Variable Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Item butir
Media pembuatan pola gaun pesta menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i>	a. Tampilan	1. Kualitas teks	1. Pemilihan jenis huruf	1,2,3
			2. Pemilihan ukuran huruf	
			3. Pemilihan warna huruf	
		2. Kualitas <i>Background</i> / warna	4. Kesesuaian <i>background</i> / warna	4,5
			5. Kemenarikan <i>background</i> / warna	
		3. Kualitas audio/sound	6. Kejelasan audio	6,7
			7. Kesesuaian audio dan music	
		4. Kualitas animasi	8. Kejelasan animasi	8, 9
			9. Ketetapan dalam timing/kemunculan gerakan	
		5. Kualitas gambar	10. Ukuran gambar	10,11
			11. Kejelasan gambar	
	b. Pemrograman	6. Petunjuk penggunaan	12. Kemudahan petunjuk pengoperasian	12,13
			13. Kejelasan petunjuk pengeporasian	
		7. Navigasi	14. Kecepatan kinerja navigasi	14,15
			15. Ketepatan reaksi navigasi	
		8. Sistem operasional	16. Kemudahan penggunaan	16,17
			17. Kejelasan penggunaan	

b. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash* untuk Ahli Materi

Instrumen kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta dari aspek isi materi pembelajaran.

Tabel 08. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi Pembelajaran

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penelitian	No Item
Materi Membuat Pola Gaun Pesta	a. Isi materi pembelajaran	1. Kualitas materi	1. Kelengkapan materi	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9,10
			2. Kejelasan materi	
			3. Evaluasi pembelajaran	
			4. Kejelasan Alat dan Bahan	
			5. Kejelasan proses pembuatan pola gaun pesta	
			6. Kejelasan motivasi belajar	
			7. Kesesuaian penyajian materi dengan kurikulum, KI dan KD	
			8. Kejelasan bahasa	
			9. Kesesuaian gambar	
			10. Kejelasan langkah membuat pola	
		2. Kesesuaian tujuan pembelajaran	11. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi belajar	11,12
			12. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	

c. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta

Menggunakan *Adobe Flash*

Instrumen kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta untuk siswa dinilai dari aspek tampilan media, pemograman media dan isi materi.

Tabel 09. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta Menggunakan Program *Adobe Flash* Untuk Siswa

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	Item Butir
Media pembuatan pola gaun pesta menggunakan <i>adobe flash</i>	a. Tampilan	Kejelasan teks	1, 2, 3, 4, 5, 6
		Kejelasan narasi	
		Kejelasan audio	
		Kemenarikan <i>background</i>	
		Kejelasan warna gambar	
		Pemilihan warna <i>background</i>	
	b. Penggunaan/ pengoperasian	Kejelasan petunjuk pengoperasian	7, 8
		Kemudahan penggunaan	
	c. Isi materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	9, 10, 11, 12, 13, 14
		Kejelasan pengertian gaun pesta	
		Kejelasan alat dan bahan	
		Kejelasan tanda pola	
		Kejelasan proses pembuatan pola	
		Evaluasi pembelajaran	
	d. Kemanfaatan	Fokus perhatian	15, 16, 17
		Kemenarikan	
		Penggunaan mandiri	

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validasi Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2012). Dalam Penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas konstruksi (*construct validity*). Sugiyono (2011) mengemukakan bahwa untuk menguji validitas konstruksi dapat digunakan dari beberapa pendapat ahli ahli media (*expert judgment*) dan ahli materi. Validitas dapat dicapai dengan membuat kisi-kisi instrumen yang cermat, melakukan uji coba, revisi instrumen, dan prosedur pengumpulan informasi.

Pembuatan instrumen berdasarkan landasan teori tertentu yang sesuai dengan aspek yang akan dinilai dalam instrumen yang dimaksud. Instrumen tersebut dikonsultasikan kepada ahli untuk mendapatkan masukan/saran dari ahli. Setelah pengujian konstruksi dari ahli selesai kemudian dilanjutkan implementasi media pembelajaran membuat pola gaun pesta kepada 5 orang siswa dengan tujuan memperoleh tanggapan atau respon agar memperoleh media pembelajaran membuat pola menggunakan program *adobe flash* sesuai dengan kebutuhan pengguna. hal ini dilakukan untuk mengetahui butir instrumen. Tidak menutup kemungkinan secara konstruk instrumen tersebut sudah valid karena sudah disusun berdasarkan teori variabel yang akan diukur, namun setelah diuji diantara butir-butir instrumen ada yang tidak valid sehingga mengurangi validitas instrumen secara keseluruhan.

Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n\sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

n = jumlah responden

x = skor tiap butir soal

y = skor total

x_i = jumlah skor tiap butir soal

x_i^2 = jumlah X kuadrat

y_i = jumlah skor total

y_i^2 = jumlah Y kuadrat

(Sugiono, 2010:255)

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan sah apabila koefisien korelasi (r_{xy}) berharga positif dan lebih besar dari harga table pada taraf signifikan 5%. Pada penelitian ini uji validasi dilakukan dengan bantuan komputer program statistik SPSS_22.

Program SPSS_22 digunakan untuk menguji instrumen valid atau tidaknya multimedia tutorial. Untuk melihat validasi instrumen dapat dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Nilai r_{hitung} dikatakan valid jika r_{hitung} pada table *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari 0,3.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2010: 221). Menurut Saiffudin Azwar (2015: 7), reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability*. Suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki

tingkat reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran reliabel (*reliable*). Reliabilitas merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum suatu instrumen dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang sesungguhnya, untuk mengetahui reliabilitas instrumen. Instrumen tersebut terlebih dahulu harus diuji cobakan pada sejumlah subyek yang kemudian hasilnya dianalisis dengan teknik tertentu. Pengujian dilakukan dengan cara terlebih dahulu mencari butir yang valid dan tidak valid pada masing-masing instrumen.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan reliabilitas koefisien *Alfa Cronbach* yaitu data yang dihasilkan berupa jenis data interval yang bergradasi dari 1-4 atau 1-2 maka digunakan rumus *Alfa Cronbach* untuk menguji reliabilitas internal.

$$r_{i=\frac{k}{(k-1)}} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i	= Reliabilitas Instrumen
k	= mean kuadrat antara subjek
$\sum s_i^2$	= mean kuadrat kesalahan
s_t^2	= Varians total

(Sugiyono, 2007: 365)

Nilai koefisien *Alfa Cronbach* yang sah apabila $r_{hitung} \geq 0,7$. Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien menurut Sugiyono (2010: 257), dijelaskan pada table tentang pedoman interpretasi koefisien *Alfa Cronbach*.

Tabel 10. Pedoman 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	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2010: 257)

Untuk menguji reliabilitas juga digunakan dapat dilihat pada tabel *realibility statistic*. Jika Cronbach's Alpha lebih dari 0,7 (>7), maka semua pertanyaan tersebut dapat dikatakan reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010: 207).

Untuk menghitung kelayakan media, analisis data menggunakan statistic deskriptif dilakukan dengan cara :

1. Menghitung jumlah total instrumen

(jumlah skor x jumlah responden)

2. Menemukan skor minimal

(skor terendah x jumlah soal)

3. Menemukan skor maksimal

(skor tertinggi x jumlah soal)

- a. Analisis Data Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash* Oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Membuat Pola Gaun Pesta

Analisis data untuk kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* dinilai oleh ahli materi, ahli media dan guru menggunakan skala *Guttman* dengan alternatif jawaban layak dan tidak layak. Untuk menginterpretasikan data kelayakan media berbasis *adobe flash CS6* oleh para ahli maka hasil skor yang diperoleh dengan menjumlah pengalian kategori dengan nilai yang diperoleh (kategori x nilai). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel tentang kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* oleh para ahli.

Tabel 11. Kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta oleh para ahli

Nilai	Kategori	Skor
1	Layak	$(S_{min} + P) \leq S_{maks}$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$

(Widihastuti)

Ketentuan :

S : Skor Yang diperoleh
 S_{min} : Skor minimum
 S_{maks} : Skor maksimum
 P : Panjang kelas interval

- b. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar Untuk Siswa

Analisis data kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis *adobe flash CS6* menggunakan skala *likert*, yaitu dengan menjabarkan variabel penelitian menjadi indikator variabel tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2010: 135).

Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif yang dikonversikan menjadi skala 5 dengan menggunakan acuan konversi Eko Putro Widoyoko (2017: 238) pada tabel dibawah ini.

Tabel 12. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Pembuatan
Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash*

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi	Nilai
$X > + X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$>4,2$	Sangat Baik	5
$X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik	4
$X_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 0,6 \times s_{bi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup	3
$X_i - 1,8 \times s_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times s_{bi}$	$>1,8 - 2,6$	Kurang	2
$X \leq X_i - 1,8 \times s_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang	1

Eko Putro Widoyoko (2017: 238)

Ketentuan :

X_i (rerata ideal) $= \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

S_{bi} (simpangan baku ideal) $= \frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

X $=$ skor empiris

Tabel 13. Interpretasi Kategori Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Membuat Pola Gaun Pesta Oleh Siswa

Kategori Penilaian	Interpretasi
Sangat Baik	Rata-rata ($>4,2$) diartikan bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan dalam pembelajaran
Baik	Rata-rata ($>3,4-4,2$) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam pembelajaran
Cukup	Rata-rata ($>2,6 - 3,4$) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut cukup layak digunakan dalam pembelajaran
Kurang	Rata-rata ($>1,8-2,6$) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak layak digunakan dalam pembelajaran
Sangat Kurang	Rata-rata ($\leq 1,8$) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut sangat tidak layak digunakan dalam pembelajaran

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran pola gaun pesta dengan materi langkah-langkah membuat pola gaun pesta. Media pembelajaran ini menggunakan jenis pendekatan R&D (Research and Development). Pendekatan R&D bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model dari Brog and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi) yang meliputi 5 tahapan yaitu: tahap analisis kebutuhan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Penelitian ini dilakukan di SMK Pius X Magelang Siswa kelas XI. Waktu penelitian dan pengembangan dilakukan pada bulan Maret sampai bulan Mei 2018. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang kemudian dianalisis menggunakan data deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk media pembelajaran.

1. Analisis Kebutuhan Produk

Kegiatan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan yaitu dengan mengkaji kurikulum dan melakukan studi pendahuluan pengembangan. Kegiatan mengkaji kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan di

SMK Pius X Magelang, Sedangkan kegiatan studi pendahuluan pengembangan dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran yang akan dikembangkan di SMK Pius X Magelang. Kurikulum yang diterapkan di SMK Pius X Magelang adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 lebih mengacu siswa untuk belajar secara mandiri dalam membuat pola gaun pesta. Selain mengkaji kurikulum, kegiatan analisis juga berupa wawancara.

Proses wawancara dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran membuat pola di SMK Pius X Magelang. Hal yang ditanyakan pada guru adalah tentang kompetensi yang ada dalam membuat pola gaun pesta, proses pembelajaran membuat pola gaun pesta dan tentang penggunaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bulan september 2017 diketahui bahwa kompetensi dasar yang ada dalam mata pelajaran membuat pola yaitu menjelaskan pengertian gaun pesta, alat dan bahan yang digunakan, mengetahui tanda-tanda pola yang digunakan dan pembuatan pola gaun pesta sedangkan dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pelajaran membuat pola masih sangat terbatas, karna belum tersedianya media pembelajaran untuk pembelajaran membuat pola gaun pesta. Guru juga menuturkan bahwa fasilitas LCD proyektor sudah tersedia di SMK Pius X Magelang.

Berdasarkan kajian dari hasil wawancara, peneliti dapat menyimpulkan permasalahan dalam membuat pola gaun pesta adalah masih terbatasnya bahan ajar dan bahan media yang digunakan adalah papan tulis dan lembar kerja dengan metode demonstrasi dan ceramah untuk pembelajaran praktek dan lembar kerja

pendamping yang diberikan oleh guru untuk kejelasan langkah perlangkah masih kurang lengkap sehingga tidak dapat membantu siswa dalam pembelajaran secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah sehingga siswa masih kurang dalam penguasaan terhadap materi membuat pola gaun pesta. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan materi membuat pola gaun pesta.

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi. Materi yang dikumpulkan meliputi dalam pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta adalah pengertian gaun pesta, alat dan bahan yang digunakan, tanda-tanda pola, dan proses pembuatan pola meliputi analisis desain, cara pengambilan ukuran, pola depan dan pola belakang. Materi yang sudah terkumpul dimasukkan ke dalam media, kemudian langkah selanjutnya adalah pemilihan jenis media pembelajaran. Sebelumnya peneliti harus terlebih dahulu mengkaji tentang jenis-jenis media yang meliputi karakteristik media pembelajaran serta melihat kelebihan dan kekurangan dari masing-masing media pembelajaran. Akhirnya peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6*. Alasan menggunakan pemilihan media karena a) tersedianya LCD proyektor di sekolah sehingga mendukung pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis multimedia, b) *Adobe Flash CS6* dapat dibuat file presentasi dengan menggabungkan gambar, animasi, gerak, suara serta tombol navigasi sehingga siswa akan tertarik dengan menggunakan media ini dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah khususnya membuat pola gaun pesta.

2. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal dimulai dengan mengumpulkan materi yang akan dibuat dalam media pembelajaran, kemudian menyusunnya secara sistematis, yaitu urutan penyajian mulai dari pengertian gaun pesta secara umum, alat dan bahan yang digunakan dalam membuat pola gaun pesta, tanda-tanda pola, langkah pembuatan pola yang meliputi analisis desain, cara mengambil ukuran, pola depan dan pola belakang.

Langkah selanjutnya setelah materi tersusun secara sistematis adalah mengumpulkan komponen pendukung untuk membuat media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta. Komponen pendukung tersebut antara lain terdiri dari animasi, gambar, musik kemudian mendesain alur pembuatan media sesuai dengan hasil pengembangan yaitu :

a. Pra Produksi

1) Merumuskan *Flowchart* (diagram alir)

Flowchart yang digunakan dalam perencanaan pengembangan media ini adalah HTA (Hierarchical Task Analysis) yaitu rencana yang menggambarkan urutan dan kondisi yang memungkinkan *sub task* berjalan. Adapun penjabaran diagram alir pada materi pembuatan pola gaun pesta adalah :

Langkah pembuatan media pembelajaran membuat gaun pesta ialah menu awal. Menu awal meliputi 1) pengertian, 2) alat dan bahan yang digunakan dalam membuat pola, 3) tanda-tanda pola, dan 4) pembuatan pola gaun pesta.

Menu pengertian meliputi pengertian gaun pesta, standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai, sedangkan untuk proses

pembuatan pola gaun pesta meliputi analisis desain yang digunakan, cara pengambilan ukuran, pola bagian depan dan pola bagian belakang. Skema diagram alir/flowchart dapat juga dilihat pada lampiran.

2) Menyusun *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa gambar dasar yang disusun secara berurutan sesuai dengan scene dari sebuah produk yang akan dibuat. *Storyboard* menggambarkan desain *layout*, desain grafis, dan desain navigasi. Desain layout terdiri dari halaman intro dari halaman intro, halaman petunjuk, halaman tujuan, halaman materi, halaman evaluasi. Desain grafis yaitu berupa *background* yang digunakan, animasi yang digunakan. Sedangkan desain navigasi yang ada pada media pembelajaran menggunakan tombol label.

Halaman intro merupakan menu utama dari media. Halaman intro meliputi a) logo Universitas Negeri Yogyakarta, judul materi "Media Pembelajaran Pembuatan Pola Gaun Pesta", gambar gaun digunakan untuk menegaskan materi yang dibuat, dan adanya *icon* menu yang terdiri dari: kompetensi, materi, rangkuman, evaluasi dan profil.

Halaman petunjuk digunakan untuk memberikan petunjuk dalam mengoperasikan media pembelajaran menggunakan *adobe flash*.

Halaman tujuan menjelaskan tentang indikator yang ingin dicapai sesuai dengan silabus, SK dan KD di sekolah Pius X Magelang.

Halaman materi menjelaskan materi tentang membuat pola gaun pesta baik dari segi pengertian gaun malam sampai dengan pembuatan pola gaun pesta.

Halaman evaluasi meliputi latihan unjuk kerja, dimana siswa disuruh kembali untuk mengulang kembali membuat pola gaun pesta. Evaluasi diberikan agar siswa bisa lebih memahami langkah-langkah proses membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* di SMK Pius X Magelang. *Storyboard* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

b. Produksi

Tahap produksi dilakukan dengan proses pembuatan menggunakan program *adobe flash CS6* sehingga media dapat ditampilkan dengan desain tampilan dalam bentuk animasi, gambar, efek tampilan, dan suara.

Desain tampilan pada media meliputi membuat *background*, merumuskan teks, memasukkan gambar, memasukkan musik, serta membuat tombol navigasi.

Background pada halaman pembukaan media pembelajaran membuat pola gaun pesta ini menggunakan warna gelap yaitu hitam. Pemilihan warna yang gelap ini dimaksudkan agar aspek visual yang ditampilkan pada halaman pembuka media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ini tidak mencolok mata. Sedangkan *background* halaman yang selanjutnya yaitu halaman menu utama dan penyajian materi menggunakan *background* papan tulis. pemilihan desain papan tulis pada tampilan ini dimaksudkan untuk menciptakan situasi pembelajaran agar tetap fokus.

Mendesain tampilan *background* selesai, langkah selanjutnya pemilihan jenis tulisan yang tepat digunakan untuk tampilan pada media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6*. Jenis huruf yang

digunakan harus mudah dibaca oleh siswa hingga jarak maksimal yang memungkinkan terbaca di dalam ruang kelas. Pada media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* menggunakan jenis huruf perpetua dengan ukuran huruf menyesuaikan.

Tahap pengembangan produk awal terdapat tahap pengumpulan macam-macam gambar yang digunakan pada materi membuat pola gaun pesta. Gambar-gambar yang dikumpulkan untuk tampilan pada media ini antara lain: gambar macam-macam alat dan bahan, gambar *background*, gambar gaun pesta, gambar logo UNY, dan tanda-tanda pola yang digunakan. Pada media ini terdapat musik yang dijadikan sebagai *backsound* selama media ini ditayangkan. Musik yang dipilih adalah musik instrumen dengan irama yang tidak terlalu keras sehingga tidak mengganggu konsentrasi siswa selama mengikuti pembelajaran membuat pola gaun pesta.

Komponen-komponen yang sudah terkumpul dijadikan bahan dalam membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6*. Pembuatan tampilan pada media harus sesuai dengan *draft* dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Jika proses tersebut sudah selesai maka media pembelajaran membuat pola gaun pesta sudah bisa digunakan dan dioperasikan. Media yang dikembangkan masih berupa media tahap awal yang selanjutnya harus divalidasi oleh ahli media sebelum diujikan kepada peserta didik.

c. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi terdiri dari *editing* dan *mastering* pada media pembelajaran ini. *Editing* baik isi, gambar, animasi, efek, warna, *background* dan

sebagainya menggunakan program *adobe flash CS6*. *Software* ini sangat sesuai untuk pembuatan pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta karena memiliki kemampuan dalam pembuatan animasi dan game sehingga media ini berbasis interaktif yang dapat diolah untuk menarik perhatian si pengguna.

Mastering pada media ini dibuat dengan program *application* dan FLA jika pada komputer telah memiliki program *adobe flash CS6* dan menggunakan program *swr* sedangkan komputer yang tidak memiliki program *adobe flash player* maka dapat diputar dengan menggunakan media pemutar video, misalnya *Media Player*, *Media Player Classic*, *Gom Player*, *VCL Player* dan sejenisnya.

3. Validasi Para Ahli dan Revisi

Tahapa ketiga adalah validasi ahli dan revisi. Validasi ahli bertujuan untuk menguji kelayakan sebelum produk diuji cobakan kepada subjek. Penentuan kelayakan uji coba media pengembangan membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash* dapat diukur melalui hasil pengukuran 1 dosen sebagai ahli instrumen, 2 sebagai ahli materi yaitu guru mata pelajaran membuat pola, 1 dosen jurusan tata busana dan 1 dosen sebagai ahli media. Data yang digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Saran yang diberikan oleh para ahli digunakan untuk bahan pertimbangan penyempurnaan produk.

4. Uji Coba Kelompok Kecil

Produk yang sudah direvisi diuji cobakan pada siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash*, dikatakan layak apabila dari segi aspek tampilan, pemograman, isi materi dan kemanfaatan sudah sesuai dengan kriteria dan dapat

dipergunakan pada mata pelajaran membuat pola gaun pesta. Uji coba ini melalui dua tahap yaitu: uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 5 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling/sample* bertujuan.

Pada uji coba kelompok kecil siswa mengisi angket penilaian kemudian memberikan saran terhadap media pembelajaran membuat pola gaun pesta. Saran yang diberikan oleh siswa digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash* sebelum di uji cobakan pada kelompok besar.

5. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada seluruh siswa kelas XI sejumlah 21 siswa. Data uji coba kelompok besar pada media pembelajaran membuat pola gaun pesta pada bulan mei 2018. Seluruh siswa diberikan angket untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta.

B. Revisi Produk

Media pembelajaran belum dikatakan layak untuk diuji cobakan karena masih harus dilakukan revisi demi penyempurnaan produk yang disesuaikan dengan saran dari para ahli dalam pengembangan produk media ini, yaitu:

1. Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran pada media pembelajaran membuat pola menggunakan program *adobe flash CS6* yang telah dilihat setelah ahli materi

melakukan penilaian. Penilaian pada ahli materi dilakukan oleh 2 ahli yaitu ibu Enny Zuhni Khayati dan ibu Rita Ayu Budiastuti, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Adapun revisi dari ahli materi yaitu :

- a) Tambahkan materi pada bahan pokok dan bahan tambahan yang digunakan untuk gaun pesta.
- b) Tambahkan penjelasan analisis desain busana pesta malam secara rinci.
- c) Tambahkan cara mengambil ukuran yang akurat pada busana pesta malam.
- d) Perlu menjelaskan secara runtun perlangkah agar materi yang disajikan bisa ditangkap dan dipahami oleh siswa.
- e) Gunakan bahasa yang mudah dipahami.

Beberapa revisi tersebut kemudian ditindak lanjuti sesuai dengan saran dari para ahli materi hingga materi pada media pembelajaran membuat pola gaun pesta sistem soen dinyatakan layak dan dapat digunakan.



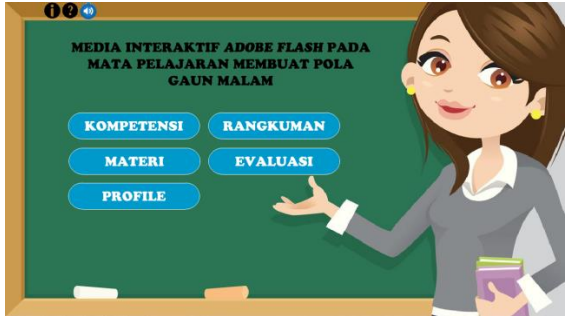
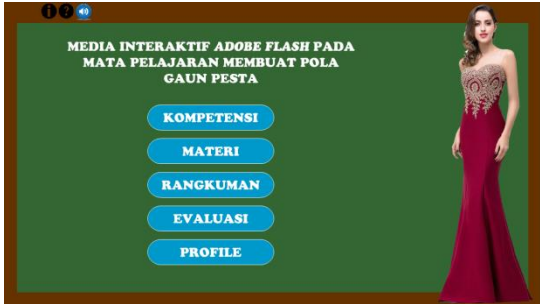
2. Ahli Media

Ahli media melakukan penilaian terhadap media pembelajaran membuat pola gaun malam sistem soen menggunakan *adobe flash CS6*. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi. Revisi dari ahli media, yaitu :

- a) Mengubah ukuran tulisan pada judul materi menjadi lebih besar
- b) Mengubah warna tulisan pada judul materi yang sesuai dengan warna *background*
- c) Mengubah tata letak *icon* materi pada media
- d) Mengubah *background* media yang lebih simple

- e) Menambahkan kalimat perintah pada evaluasi didalam media
- f) Menambahkan gambar gaun pada *background* media
- g) Mengubah warna tulisan pada materi media sehingga tulisan dapat dibaca dengan jelas

Tabel 14. Revisi Ahli Media

No	Revisi	Tindak Lanjut
1.	<p>Menu halaman utama pada judul tulisan kurang besar dan warna tulisan kurang sesuai dengan warna <i>background</i></p> 	<p>Pada menu halaman utama ukuran tulisan dan warna tulisan sudah diubah.</p> 
2.	<p>Menu <i>icon</i> pada media tidak berurutan dan warna pada tulisan tidak sesuai.</p> 	<p>Menu <i>icon</i> pada media dan warna tulisan sudah diubah.</p> 
3.	<p><i>Background</i> pada media kurang cocok dengan materi pola gaun.</p>	<p><i>Background</i> media sudah diubah dan ditambahkan gambar gaun pada posisi sebelah kanan sehingga tidak mengganggu materi pada media</p>

		
4.	<p>Menu pada evaluasi tidak memiliki kalimat perintah.</p> 	<p>Menu pada evaluasi sudah diubah dengan menambahkan kalimat perintah.</p> 

Beberapa revisi tersebut kemudian ditindak lanjuti sesuai dengan saran dari para ahli media hingga media pembelajaran membuat pola gaun pesta dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk uji coba.

C. Analisis Data Hasil Uji Coba Produk

1. Data Hasil Validasi Ahli

Setelah melakukan pengembangan produk, tahapan yang harus dilaksanakan adalah menganalisis data dari para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

a) Data Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian dari aspek isi materi. Berdasarkan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran dalam kategori layak dan tidak

layak. Kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis *adobe flash* dari ahli materi menggunakan angket non tes yang terdiri dari 12 butir pernyataan dengan jumlah responden 2 orang, maka nilai rata-rata ideal (M) = $(1+0) = 0,5$ dan simpangan baku ideal (S) = $(1-0) = 0,17$ sehingga pengkategorian yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 15. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta dari Ahli Materi

Kategori	Rerata Skor Jawaban
Layak	$0,75 \leq x < 1$
Tidak Layak	$0,25 \leq x < 0,75$

Tabel 16. Analisis Data Hasil Penelitian Ahli Materi

Responden	Rerata Skor Jawaban	Kategori
Ahli Materi 1	1	Layak
Ahli Materi 1	1	Layak

Berdasarkan validasi ahli materi dari 2 ahli diperoleh skor keseluruhan responden. Dilihat pada kategori kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis *adobe flash* ditinjau dari hasil validasi ahli materi termasuk dalam kategori layak.

b) Data Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Media bertugas memberikan penilaian dari aspek tampilan dan pemograman. Berdasarkan kategori penilaian kelayakan media pembelajaran menggunakan angket non tes yang terdiri dari 17 butir pernyataan dengan jumlah

responden 1 orang maka nilai rata-rata ideal (M) = $(1 - 0) = 0,5$ dan Simpangan baku ideal (S) = $(1 - 0) = 0,17$ sehingga pengkategorian yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 17. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta dari Ahli Media

Kategori	Rerata Skor Jawaban
Layak	$0,75 \leq x < 1$
Tidak Layak	$0,25 \leq x < 0,75$

Tabel 18. Analisis Data Hasil Penelitian Ahli Media

Responden	Rerata Skor Jawaban	Kategori
Ahli Materi 1	1	Layak
Ahli Materi 1	1	Layak

Berdasarkan validasi ahli media dari 1 ahli diperoleh skor keseluruhan responden. Dilihat pada kategori kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash* ditinjau dari hasil validasi ahli media termasuk kategori layak.

2. Hasil Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta sebelum diuji cobakan pada siswa. Hasil data diperoleh dari 5 siswa kelas XI dengan cara memberikan

angket penilaian kelayakan media dengan total 17 butir pernyataan. Berdasarkan klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dalam tabel 19 sebagai berikut :

Tabel 19. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Menggunakan

Adobe Flash dari Hasil Uji Coba Kelompok kecil

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > X_i + 1,8 \times sbi$	$>4,2$	Sangat layak
$X_i + 0,6 \times sbi < X \leq X_i + 1,8 \times sbi$	$>3,4 - 4,2$	Layak
$X_i + 0,6 \times sbi < X \leq X_i + 0,8 \times sbi$	$>2,6 - 3,4$	Cukup Layak
$X_i - 1,8 \times sbi < X \leq X_i - 0,6 \times sbi$	$>1,8 - 2,6$	Tidak Layak
$X \leq X_i - 1,8 \times sbi$	$\leq 1,8$	Sangat Tidak Layak

Tabel 20. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek				Rerata	Kategori
	Tampilan	Pengoprasian	Isi Materi	Kemanfaatan		
1	4,33	4,00	4,24	4,00	4,19	Layak
2	4,33	4,00	4,41	4,50	4,31	Sangat Layak
3	4,00	4,50	4,00	3,50	4,00	Layak
4	4,00	3,50	4,00	4,00	3,85	Layak
5	4,17	4,50	3,83	4,50	4,25	Sangat Layak
Rerata						
	4,16	4,10	4,06	4,10	4,12	Layak

Tabel 20 menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 4,12 dan dalam klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran skor tersebut berada dalam rerata skor $>3,4$ sehingga termasuk dalam klasifikasi baik yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran dan uji coba kelompok besar.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui tahap akhir dari tingkat kelayakan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *adobe flash CS6*. Uji coba kelompok besar dilakukan pada 21 siswa kelas XI dengan 17 butir pernyataan. Sesuai klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dalam tabel skala lima diketahui nilai rerata uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut :

Tabel 21. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash CS6* dari hasil Uji Coba Kelompok Besar

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$>4,2$	Sangat Layak
$X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$	$>3,4 - 4,2$	Layak
$X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 0,8 \times s_{bi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup Layak
$X_i - 1,8 \times s_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times s_{bi}$	$>1,8 - 2,6$	Tidak Layak
$X \leq X_i - 1,8 \times s_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Tidak Layak

Tabel 22. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek				Rerata	Kategori
	Tampilan	Pengoprasiaaan	Isi Materi	Kemanfaatan		
1	4,67	4,50	4,24	4,00	4,35	Sangat Layak
2	4,17	5,00	4,41	4,00	4,35	Sangat Layak
3	4,50	4,50	4,41	5,00	4,65	Sangat Layak
4	4,17	4,50	4,41	4,50	4,08	Layak
5	4,50	3,50	4,24	3,50	3,95	Layak
6	4,33	4,50	4,24	4,00	4,25	Sangat Layak
7	4,33	4,00	4,41	4,50	4,31	Sangat Layak
8	4,17	4,50	4,24	4,50	4,35	Sangat Layak
9	4,17	4,50	4,41	4,00	4,27	Sangat Layak
10	4,67	4,50	4,24	4,50	4,45	Sangat Layak
11	4,50	4,00	4,24	4,00	4,15	Layak
12	4,50	4,50	4,59	4,00	4,35	Sangat Layak
13	3,83	4,50	4,41	4,50	4,31	Sangat Layak
14	4,50	4,50	4,17	4,50	4,45	Sangat Layak
15	4,67	4,50	4,24	4,00	4,35	Sangat Layak
16	4,33	4,50	4,59	4,00	4,19	Layak
17	4,67	3,50	4,41	4,50	4,27	Sangat Layak
18	4,33	4,50	4,41	4,50	4,45	Sangat Layak
19	4,67	4,50	4,41	4,00	4,19	Layak
20	4,67	4,50	4,59	4,50	4,55	Sangat Layak
21	4,50	4,50	4,17	4,00	4,25	Sangat Layak
Rerata						
	4,49	4,32	4,17	4,25	4,36	Sangat Layak

Tabel 21 menunjukkan bahwa hasil uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata 4,36 dan dalam klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dengan skor berada dalam rerata $>4,2$ sehingga termasuk dalam klasifikasi sangat baik artinya media sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Kajian Produk

Kajian produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* adalah sebagai berikut :

1. Tampilan Pembuka (Menu Utama)

Tampilan pembuka memuat tentang logo universitas, judul, nama pengembang, dan nama pembimbing serta musik klasik sebagai pengiring. Apabila pengguna sudah pernah menggunakan media ini dan merasa tidak perlu lagi melihat halaman pembuka, maka bisa mengklik tombol "masuk".

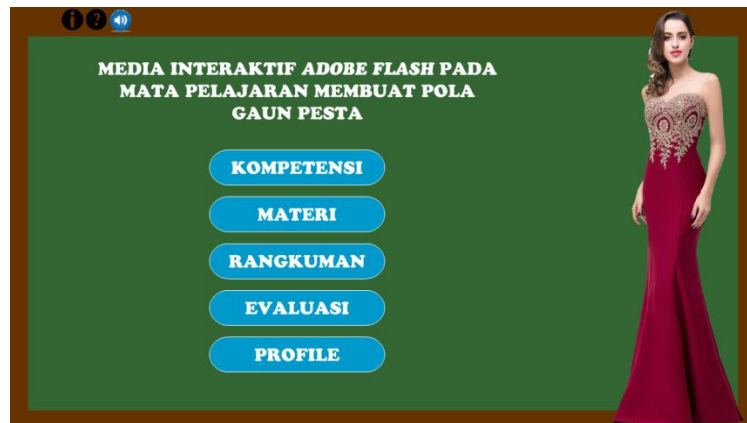


Gambar 10. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan menu *home*

Tampilan ini merupakan halaman pertama yang muncul setelah halaman pembuka. Halaman pembuka menyajikan 5 menu pilihan yang telah dikelompokkan sesuai dengan materi yang disajikan, diantaranya yaitu kompetensi, materi, rangkuman, evaluasi, profil, *credit*, bantuan dan *mute/unmute* musik. Pada masing-masing menu pilihan disertakan tombol *next*, *back* materi dan

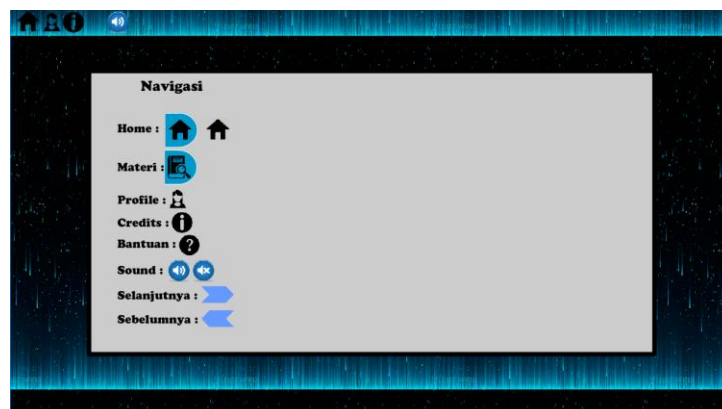
tombol *home* untuk kembali pada menu utama. Tampilan media menggunakan *background* dengan warna hijau tua karena hijau tua memiliki makna menenangkan, sehingga enak untuk dilihat. Tampilan pembuka dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 11. Tampilan Halaman Home

3. Tampilan Menu Petunjuk

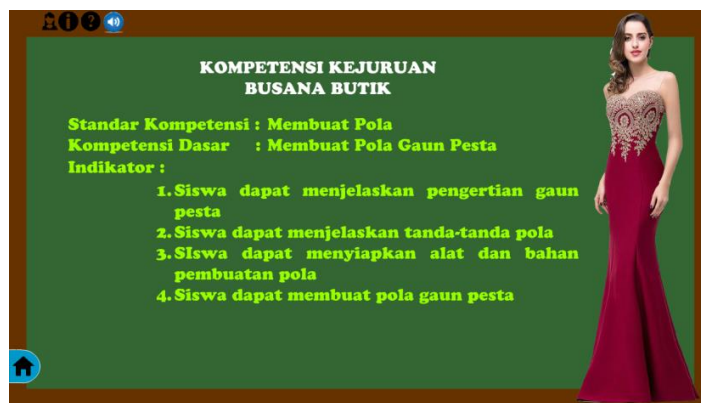
Tampilan menu petunjuk berisi tentang kegunaan masing-masing tombol



Gambar 12. Tampilan Halaman Petunjuk

4. Tampilan menu Standart Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator

Pada tampilan ini menyajikan tentang kompetensi kejuruan busana butik di SMK Pius X Magelang yang terdiri dari standart kompetensi, kompetensi dasar, kode kompetensi, indikator dan tujuan. Tampilan menu Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 13. Tampilan Standart Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator

5. Tampilan Menu Materi

Tampilan menu materi ini berisi tentang pengertian, desain gaun, alat dan bahan, tanda pola, analisis desain, mengukur, badan depan dan badan belakang.



Gambar 14. Tampilan Menu Materi

a) Pengertian Gaun Pesta

Pengertian gaun pesta berisi tentang pengertian gaun pesta dan terdapat jenis-jenis pola.

Pengertian Busana Pesta

Gaun malam adalah Gaun yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998).

Jenis Pola

Pola Kontruksi	Pola Standart	Pola Cetak
----------------	---------------	------------




Pengertian Busana Pesta

Gaun malam adalah Gaun yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998).

Jenis Pola

Pola Kontruksi	Pola Standart	Pola Cetak
----------------	---------------	------------

Pola konstruksi adalah pola yang dibuat sesuai dengan ukuran tubuh model sesungguhnya. Pola konstruksi digunakan pada busana seperti busana gaun, busana kerja, busana santai, dll.




Pengertian Busana Pesta

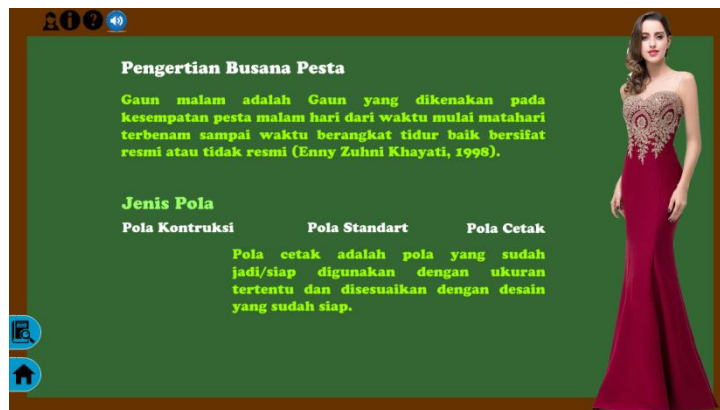
Gaun malam adalah Gaun yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998).

Jenis Pola

Pola Kontruksi	Pola Standart	Pola Cetak
----------------	---------------	------------

Pola standart adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran yang sudah baku, seperti ukuran Small (S), Medium (M), Large (L). Penerapan pola standart sering digunakan untuk pembuatan pola kemeja.

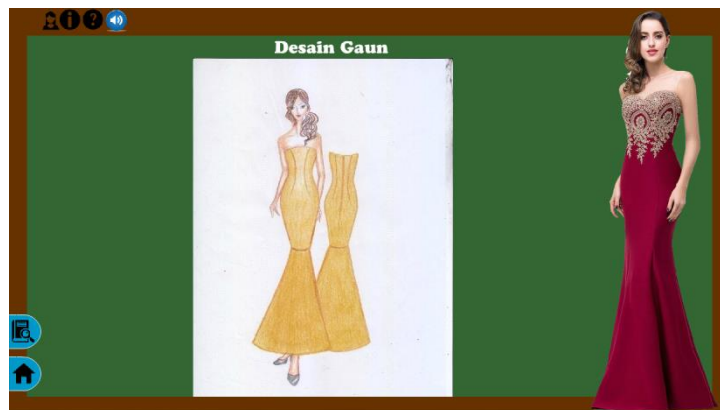




Gambar 15. Tampilan Pengertian Gaun Pesta

b) Desain Gaun

Tampilan menu ini berisi desain gaun



Gambar 16. Tampilan Menu Desain Gaun

c) Alat dan Bahan

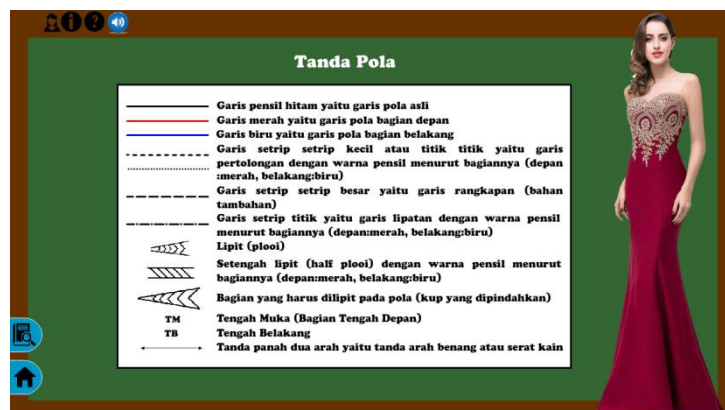
Tampilan menu ini berisi alat dan bahan dalam pembuatan pola, dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 17. Tampilan Menu Alat dan Bahan

d) Tanda Pola

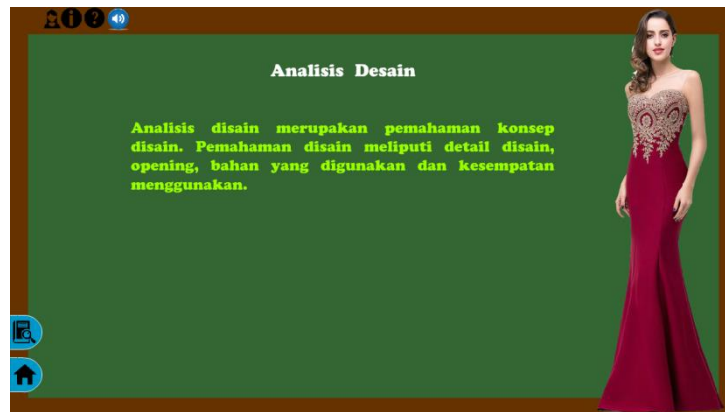
Tampilan menu ini dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 18. Tampilan Menu Tanda Pola

e) Analisis Desain

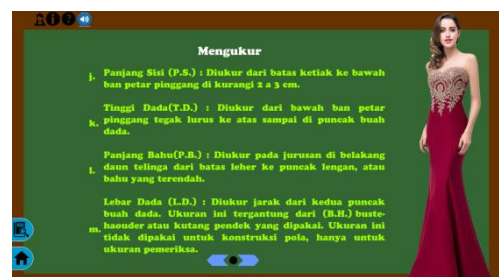
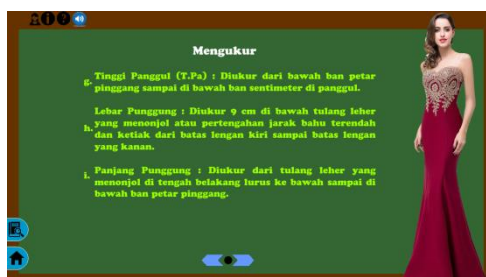
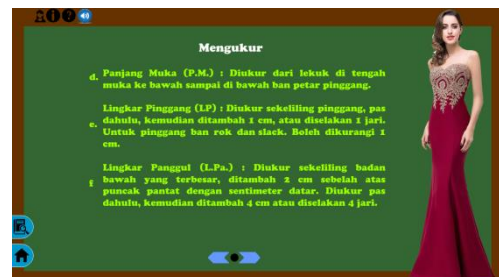
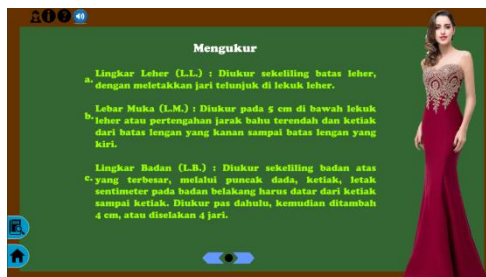
Tampilan menu analisis desain dapat dilihat sebagai berikut:

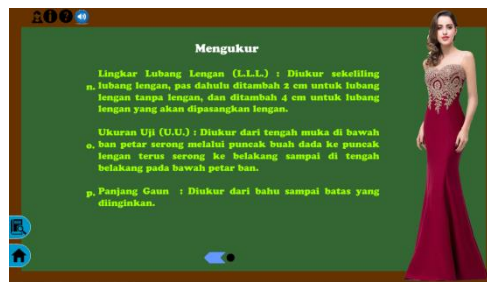


Gambar 19. Tampilan Menu Analisis Desain

f) Mengukur

Tampilan menu ini berisi tentang cara mengambil ukuran pada bagian-bagian tubuh wanita yang diperlukan dalam pembuatan pola gaun pesta, dapat dilihat sebagai berikut:

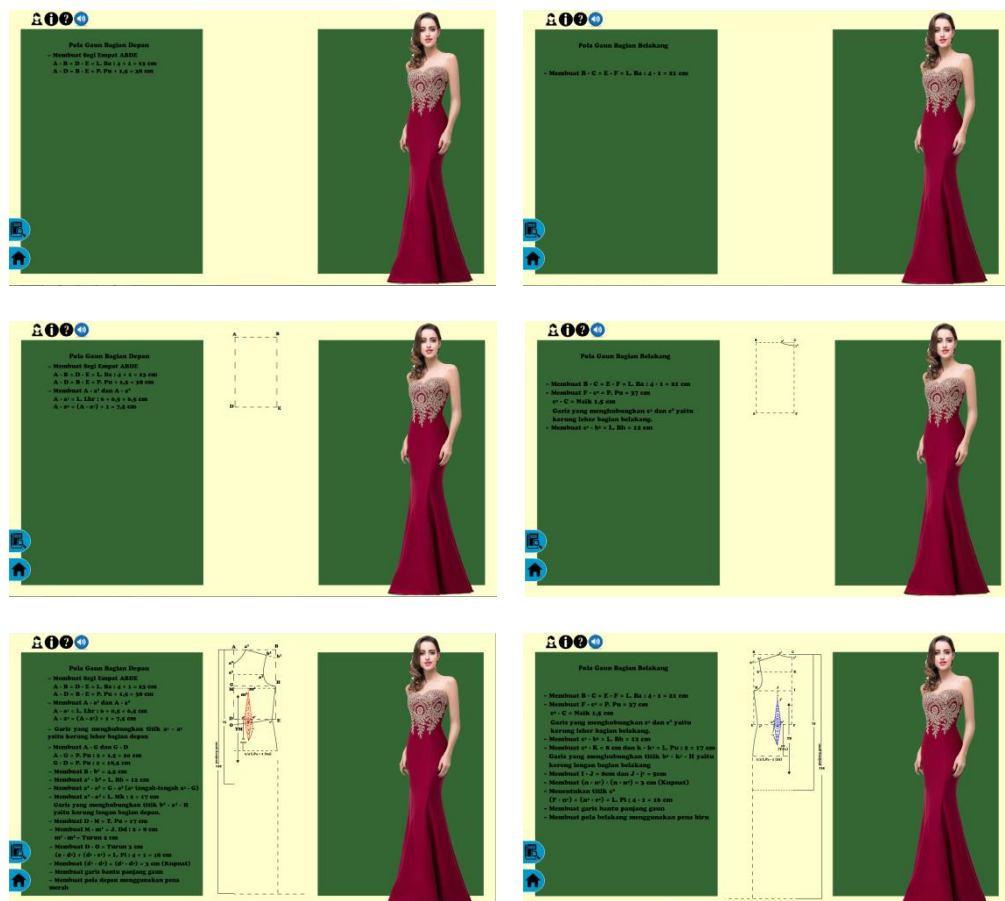




Gambar 20. Tampilan menu Cara Mengukur

g) Badan Depan dan Badan Belakang

Tampilan menu ini memuat pola badan bagian depan dan pola badan bagian belakang. pada masing-masing pola disertakan keterangan sebagai berikut:





Gambar 21. Tampilan Menu Badan Depan dan Belakang

6. Tampilan Menu Rangkuman

Tampilan ini berisi tentang rangkuman materi yang disajikan dalam pembuatan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash*. Dengan adanya menu rangkuman ini dimaksudkan agar siswa dapat mempelajari ulang materi yang disajikan terutama pada materi pokok yang terdapat dalam media ini. Tampilan menu dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 22. Tampilan Menu Rangkuman

7. Tampilan Menu Evaluasi

Tampilan menu evaluasi ini adalah menyajikan soal essay untuk materi membuat pola agar siswa langsung dapat memahami pembuatan pola dan langsung praktek dalam membuat pola gaun pesta. Tampilan menu ini dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 23. Tampilan Menu Evaluasi

8. Tampilan Menu Profile Peneliti

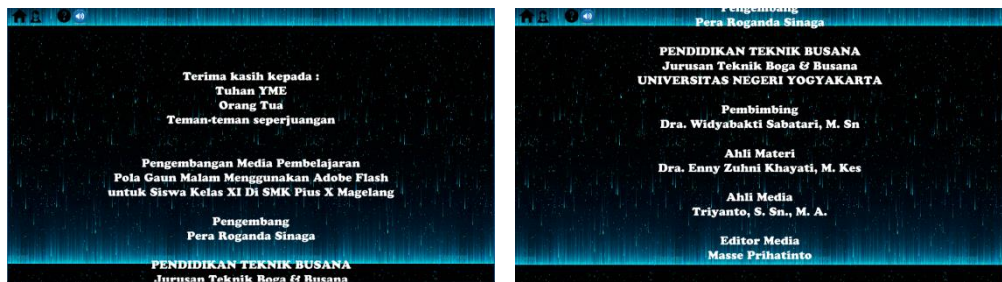
Tampilan menu ini berisi biodata yaitu nama, nim, prodi, instansi dan jurusan. Tampilan menu dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 24. Tampilan Menu Profil

9. Tampilan Menu Penutup

Tampilan menu ini berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya media ini, judul skripsi, nama pengembang media, nama pembimbing, ahli materi, ahli media, editor, referensi, dan tahun produksi. Tampilan menu dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 25. Tampilan Menu Penutup

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran dengan judul Membuat Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk Siswa Kelas XI Di SMK Pius X Magelang. Adapun hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta *Adobe Flash CS6*

Kegiatan dan proses untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang valid dan layak digunakan untuk pembelajaran materi membuat pola gaun pesta, diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran materi membuat pola gaun pesta di SMK Pius X Magelang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran membuat pola dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan belum optimal, dibuktikan dengan masih digunakan media pembelajaran seperti papan tulis, *job sheet* dan modul pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa baik dalam penyajian materi maupun belajar secara mandiri, sehingga dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ini meliputi identifikasi kebutuhan pembuatan media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS6* yang disesuaikan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran membuat pola berdasarkan standar kompetensi yaitu membuat pola, sedangkan kompetensi dasarnya yaitu membuat pola gaun pesta merumuskan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) membuat pola gaun pesta dan membuat identifikasi program media pembelajaran materi membuat pola gaun pesta yang akan dikembangkan. Kemudian membuat rancangan dan draft sebagai alur pembuatan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan dalam perencanaan tersebut merupakan dasar untuk proses pengembangan produk.

Pengembangan produk media pembelajaran materi membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* diawali dengan pra produksi yaitu penyusunan materi pembelajaran dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Materi yang disusun dan dikembangkan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan untuk dikembangkan. Adapun materi yang dikembangkan terdiri atas tujuan pembelajaran, pengertian gaun pesta, cara mengambil ukuran, alat dan bahan serta tanda-tanda pola yang digunakan dalam membuat pola gaun pesta dan prose/langkah membuat pola. Materi-materi

tersebut dikembangkan dan dibuat dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Kegiatan pengembangan produk dilanjutkan dengan validasi naskah oleh ahli materi dan ahli media (*judgment expert*).

Adapun proses pembuatan media pembelajaran dalam pengembangan ini meliputi tiga tahap yaitu pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Pada tahap produksi sering terjadi perbaikan karena hasil banyak mengalami gangguan teknis. Seluruh rangkaian kegiatan pembuatan media pembelajaran ini menggunakan beberapa peralatan dan *software* yaitu komputer dengan spesifikasi *Windows 7*, dan *software Corel Draw* serta *Adobe Flash CS6*.

2. Kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* yang dikembangkan

Kelayakan media pembelajaran materi diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ditinjau dari ahli materi sejumlah 2 orang validator maka didapat rerata skor jawaban 1 dan dikategorikan “layak” dengan skor maksimal 1. Dari hasil validasi 2 ahli materi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ini layak digunakan untuk proses pembelajaran, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran para ahli materi.

b. Ahli Media

Berdasarkan kriteri kelayakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash* CS6 ditinjau oleh ahli media sejumlah 1 orang validator maka didapat rerata skor jawaban 1 dan dikategorikan “layak” dengan skor maksimal 1. Dari validasi 1 ahli media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ini layak digunakan untuk proses pembelajaran, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran para ahli media.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 orang siswa dengan jumlah keseluruhan 17 butir pernyataan, dilihat dari aspek tampilan pembelajaran diperoleh skor 4,16 dari skor maksimal 5 dengan kategori “layak”, pengoperasian dalam pembelajaran diperoleh skor 4,10 dari skor maksimal 5 dengan kategori “layak”, isi materi dalam pembelajaran diperoleh skor 4,06 dari skor maksimal 5 dengan kategori “layak”, dan kemanfaatan dalam pembelajaran diperoleh skor 4,10 dari skor maksimal 5 dengan kategori “layak”. Secara keseluruhan pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat pola gaun pesta dapat dikatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. dari hasil yang ada, dapat disimpulkan bahwa dari aspek tampilan, pengoperasian, isi materi dan kemanfaatan pada media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ini sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

d. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 21 siswa dengan jumlah keseluruhan 17 butir pernyataan, dilihat dari aspek tampilan pembelajaran diperoleh skor 4,49 dari skor maksimal 21 dengan kategori “sangat layak”, pengoperasian dalam pembelajaran diperoleh skor 4,32 dari skor maksimal 21 dengan kategori “sangat layak”, isi materi dalam pembelajaran diperoleh skor 4,17 dari skor maksimal 21 dengan kategori “layak”, dan kemanfaatan dalam pembelajaran diperoleh skor 4,25 dari skor maksimal 21 dengan kategori “sangat layak”. Hasil yang ada, dapat disimpulkan bahwa dari aspek tampilan sampai kemanfaatan pada media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* ini sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *adobe flash CS6* sudah sesuai dengan kriteria penyusunan media pembelajaran membuat pola gaun pesta dari segi pembelajaran, isi, tampilan dan pemrograman termasuk dalam kategori sangat layak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta dengan program *adobe flash CS6* pada siswa kelas XI di SMK Pius X Magelang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta dengan menggunakan *adobe flash CS6* dibuat sesuai model pengembangan Brog & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi) yang meliputi 5 tahapan yaitu: tahap analisis kebutuhan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Hasil yang didapat adalah media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *Adobe Flash CS6*. Media tersebut dibuat berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*. Hasilnya berisi standar kompetensi, materi membuat pola gaun pesta meliputi pengertian, alat dan bahan pembuatan pola, tanda-tanda pola pembuatan pola gaun pesta, proses pembuatan pola, dan evaluasi. Demikian media pembelajaran materi membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil kelayakan media pembelajaran materi membuat pola gaun pesta yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas XI di SMK Pius X Magelang diperoleh berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media yang

terdiri dari 2 validator termasuk dalam kategori layak dengan rerata skor 1. Uji kelompok kecil dengan nilai rerata 4,12 pada semua aspek termasuk dalam kategori “layak”. Sedangkan uji kelompok besar berdasarkan analisis deskriptif, dapat diketahui nilai rerata dari 21 siswa menunjukkan bahwa aspek tampilan 4,49, aspek pengoperasian 4,32, aspek isi materi 4,17 dan aspek kemanfaatan 4,25 termasuk dalam kategori “sangat layak”

Hasil dari validasi para ahli uji coba kecil dan uji coba kelompok besar menyatakan bahwa media pembelajaran membuat pola gaun pesta menggunakan *adobe flash CS6* layak digunakan sebagai media pembelajaran, meskipun dengan revisi sesuai dengan saran para ahli.

B. Keterbatasan Produk

Produk media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI di SMK Pius X Magelang sudah dibuat semaksimal mungkin, namun pada media ini masih terdapat keterbatasan produk, yaitu: media ini hanya dapat digunakan pada personal komputer, *laptop*, atau *notebook* sehingga bagi yang belum memiliki tidak bisa menggunakan media ini secara maksimal dan hanya bisa dibuka dengan menggunakan program *windows 7* dan 8

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Melalui penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta pada Mata Pelajaran Membuat Pola

Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI di SMK Pius X Magelang diharapkan bisa dikembangkan lebih lanjut dengan standar kompetensi lain, supaya kegiatan belajar mengajar pada membuat pola gaun pesta bisa lebih menarik dan memotivasi siswa. Selain itu peneliti lain bisa meneliti pengaruh, atau peningkatan hasil belajar menggunakan media ini.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media *adobe flash CS6* dalam pembelajaran membuat pola gaun pesta pada mata pelajaran membuat pola, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran membuat pola gaun pesta, sebaiknya perlu dipersiapkan lebih matang mulai dari analisis kebutuhan, serta perlunya pembuatan rancangan dan draft secara cepat dan benar agar pada proses produksi berjalan lancar dengan hasil pengembangan yang lebih maksimal.
2. Produk media pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *adobe flash CS6* yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran pembuatan pola dimaksudkan agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta meningkatkan daya tarik dan kemandirian belajar siswa.
3. Produk diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, baik untuk siswa dan guru sehingga akan mendapatkan wawasan tentang materi pembuatan pola gaun pesta secara benar. Harapan selanjutnya, guru lebih mudah menjelaskan tentang materi pembuatan pola gaun pesta dan siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

4. Perlunya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar agar siswa siswi tidak merasa bosan dan bisa lebih cepat memahami atas materi yang disampaikan melalui media pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Alessi, S.M., dan Trollip, S.R. (2001). *Multimedia For Learning: Methods and Development (3rd Edition)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Aaron JIbril. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana untuk SMK/SMTK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan. (Pendekatan Praktik Teknologi Multi Media dan Pembelajaran Online)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press (Anggota IKAPI).
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Eko Putro Widoyoko. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hujair A, H Sanaky. (2011). *Media Pembealajaran*. Yogayakarta: Safiria Insania.
- Istiana. (2012). Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Menggunakan *Adobe Flash CS4* Untuk Siswa Kelas X Busana SMK Negeri 3 Klaten. *Skripsi*. Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusminarko Warno. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Celana Pria Berbasis *Adobe Flash* PadaSiswa Kelas XI Busana Butik Di SMK Negeri 3 Godean. *Skripsi*. Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Marlina & Mila Karmila. (2010). *Bahan Perkuliahan Konstruksi Pola Busana*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Madcoms. (2008). *Panduan Lengkap Adobe Flash Professional*. Yogyakarta: Andi.
- Nana Syaodif. (2013) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nazarudin, 2007, *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Yogyakarta: Teras.
- Nana Sudjana. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Alumni.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Sanny Poespo. (2003). *Gaya Busana Pesta*. Yogyakarta: Kanisius.
- Soekarno. (2009) *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Terampil*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wina Sanjaya. (2009) *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Borg & Gall. (1983). *Educational Research:an introduction*.
<http://adipwahyudi.blogspot.com/2011/01/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>. Diakses pada tanggal 6 September 2017. Jam 20.10 WIB.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN I

- a. Hasil Observasi
- b. Hasil Wawancara

Hasil Observasi Dan Wawancara Di SMK Pius X Magelang

A. Hasil Observasi

Observasi dilaksanakan pada

Hari / tanggal : Selasa / 20 Februari 2018

Waktu : 09.30-11.15

(pada pembelajaran membuat pola gaun)

Tempat : Ruang Kelas Praktik Busana Butik II SMK Pius X
Magelang

Adapun hasil observasi adalah sebagai berikut :

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Penggunaan media			
	a. Papan tulis	✓		Digunakan guru untuk hal-hal penting dan terbatas saja
	b. Modul		-	
	c. Gambar / Chart		-	
	d. <i>Joobsheet</i>	✓		
	e. LCD / Komputer	✓		Ada tapi jarang digunakan
2	Penggunaan Metode			
	a. Ceramah	✓		Apabila teori
	b. Tanya jawab	✓		
	c. Diskusi	✓		
	f. Demostrasi	✓		
	g. Pemberian tugas	✓		
3	Sikap Siswa			
	a. Memperhatikan penjelasan guru	✓		Sebagian besar memperhatikan penjelasan guru
	b. Bertanya pada guru	✓		Sebagian kecil saja yang berani bertanya pada guru
	c. Ngobrol sendiri	✓		Saat mengerjakan tugas cenderung ramai
	d. Main HP	✓		Beberapa siswa bermain HP saat guru menjelaskan, atau saat ditugaskan praktik
	e. Semangat		-	Kurang bersemangat dalam pembelajaran

B. Hasil Wawancara

Wawancara dilaksanakan pada

Hari / tanggal : Selasa / 20 Februari 2018

Waktu : 09.30 - 11.15

(pada pembelajaran membuat pola gaun)

Tempat : Ruang Kelas Praktik Busana Butik II SMK Pius X
Magelang

Adapun hasil wawancara adalah sebagai berikut :

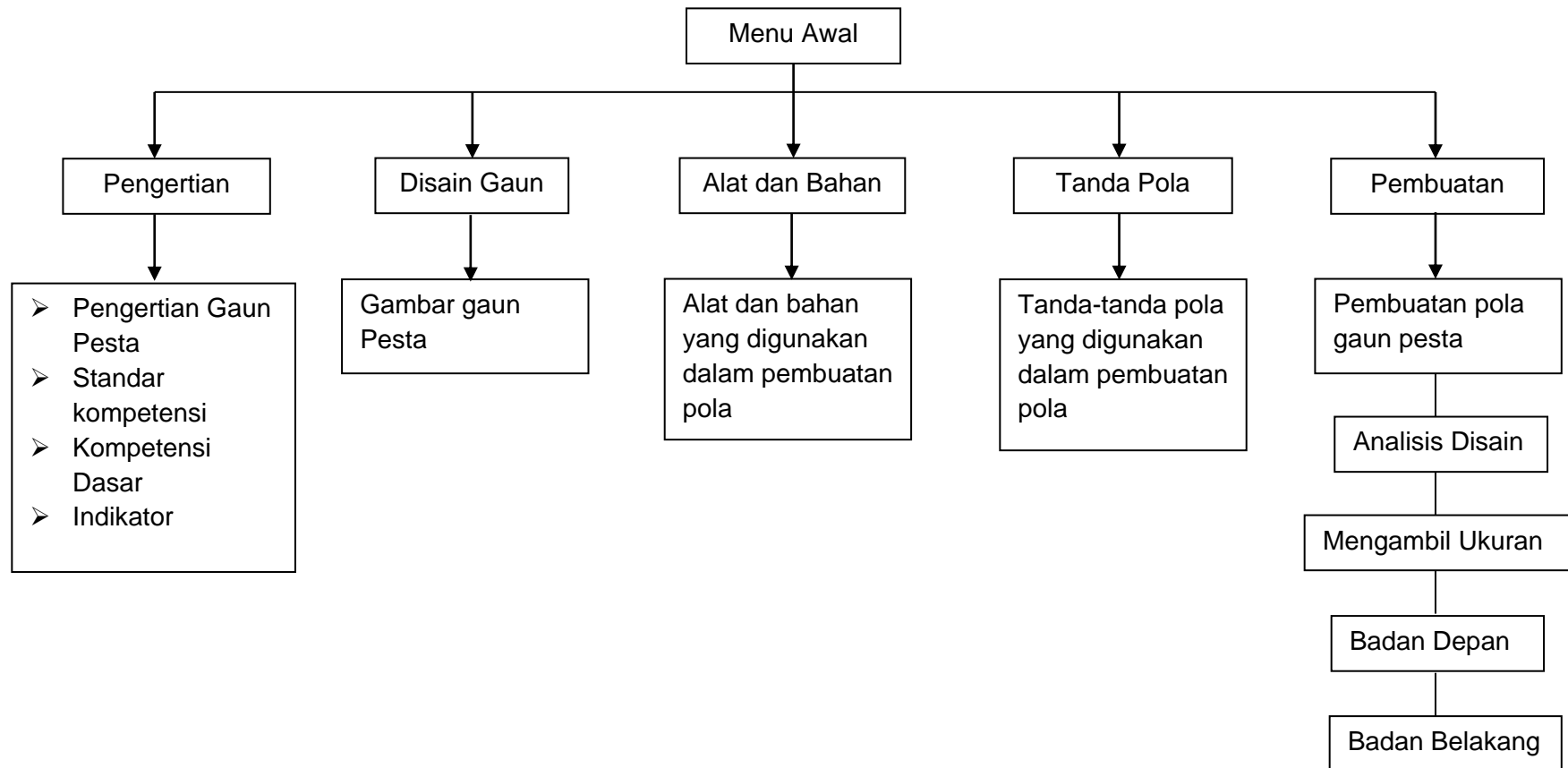
No	Pertanyaan	Jawaban	Responden
1	Dalam menyampaikan materi Membuat Pola Gaun, ibu menggunakan media apa saja?	Biasanya saya memberi penjelasan diawal dengan ceramah,kemudian menunjukkan contoh gambar-gambar gaun yang akan dibuat dan siswa juga diberikan <i>jobsheet</i> .	Guru
2	Apakah dengan metode dan media itu siswa sudah dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Apakah siswa tidak mengalami kebingungan saat praktek berlangsung bu?	Belum semua siswa mbak, DTM praktik membuat Pola Gaun ini awal mereka belajar dengan kemampuan mereka berbeda-beda. Kalau <i>jobsheet</i> saya berikan agar siswa lebih mudah dalam mengerjakan dan saya juga melakukan demonstrasi. Tapi dengan demonstrasi langsung ini sebenarnya juga kurang efektif mbak. Permasalahan lainnya siswa sering telat dan molor dari waktu yang saya tetapkan untuk mengumpulkan tugas.	Guru
3	Mengenai antusias atau sikap siswa sendiri bagaimana bu? Apakah mereka sangat tertarik dengan pembelajaran ini?	Sepertinya masih kurang mbak, kadang pas praktik yah mereka ada yang sembunyi-sembunyi main hp kalau tidak ketahuan saya atau menidurkan kepala dimeja.	Guru
4	Apa yang ibu harapkan terhadap pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran ini ?	Media yang bisa menarik perhatian siswa membuat siswa senang dalam membuat pola khususnya pola gaun walaupun mereka merasa bosan dalam pembuatan pola tetap antusias tapi yang terpenting yang bisa menjelaskan lebih detail tentang langkah-langkah membuat pola gaun.	Guru
5	Bagaimana pendapat	Langkah-langkahnya belum jelas mbak.	Siswa

	anda mengenai mata pelajaran membuat pola gaun ?	Capek banyak tugas praktik. Masih bingung dalam mengerjakan polanya.	
6	Apakah guru sudah pernah memakai LCD dalam mengajar?	Pas teori saja mbak kalau praktik belum pernah.	Siswa
7	Apakah kalian pernah melihat video pembelajaran atau animasi pembelajaran?Apakah kalian suka?	Pernah mbak di youtube tapi bukan membuat pola kalau membuat pola belum pernah mbak yang animasi? Suka mbak kalau dapat menyampaikan lebih jelas.	Siswa
8	Apakah kalian memiliki laptop atau notebook?	Sebagian punya mbak. 50% memiliki laptop / computer mbak walaupun milik ayah/ibu / kakaknya.	Siswa
9	Dalam mengumpulkan tugas bagaimana? Apakah tepat waktu?	banyak yang tidak tepat waktu karena kalau membuat pola dirumah sendiri bingung mbak. Jadi kita mengerjakannya cuma pas disekolahan.	

LAMPIRAN II


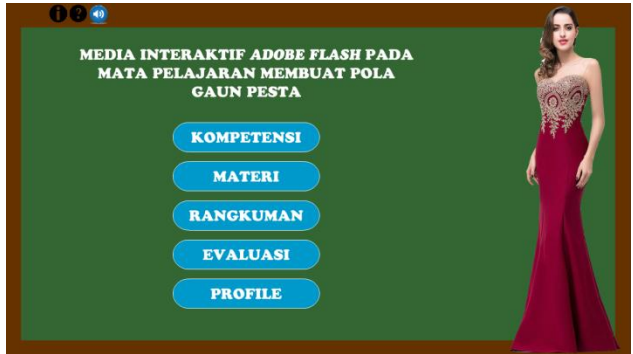
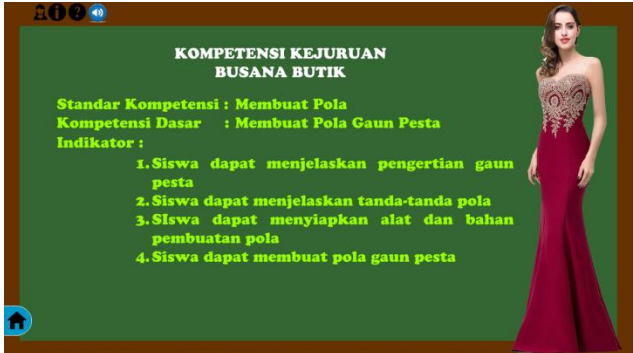
- a. Diagram Alir
- b. Story board


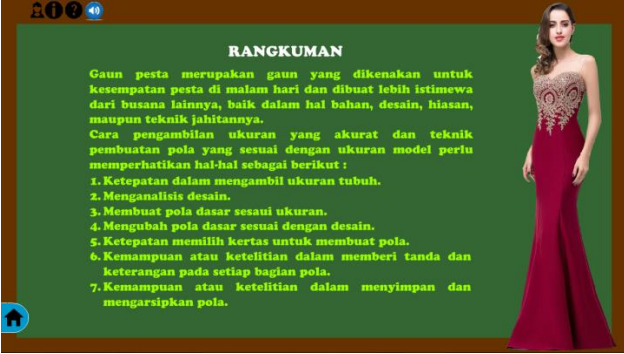
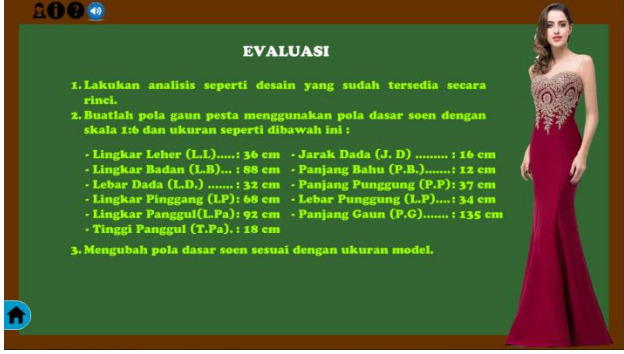

DIAGRAM ALIR



STORY BOARD MEDIA PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA

GAUN PESTA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

	<p>Laayer 1 berisi :</p> <p>Menu Pembuka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Universitas Negeri Yogyakarta 2. Judul Materi “Membuat Pola Gaun Pesta” 3. Nama dan Nim Mahasiswa 4. Nama dosen pembimbing Skripsi 5. <i>Icon</i> masuk ke menu utama
	<p>layer 2 berisi:</p> <p>Menu Utama terdiri dari</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi 2. Materi 3. Profil 4. Rangkuman 5. Evaluasi
	<p>Layer 3 berisi:</p> <p>Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menu ini menjelaskan tentang standart kompetensi dan kompetensi dasar serta indicator pencapaian kompetensi 2. Terdapat tombol <i>home</i> untuk kembali ke menu utama.

	<p>Layer 4 berisi: Menu Materi pada menu ini terdiri dari</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menu pengertian 2. Menu disain gaun 3. Menu alat dan bahan 4. Menu Tanda pola 5. Menu Analisis disain 6. Menu mengukur 7. Menu Badan depan 8. Menu badan belakang 9. Terdapat tombol kembali untuk ke menu utama.
	<p>Layer 5 berisi: Menu Rangkuman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada menu ini berisi rangkuman gaun malam 2. Terdapat <i>icon next</i> untuk melanjutkan pembahasan dari menu rangkuman 3. Terdapat tombol kembali untuk ke menu utama.
	<p>Layer 6 berisi: Menu Evaluasi, terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul evaluasi 2. Pilihan evaluasi (soal essay) 3. Terdapat tombol kembali untuk ke menu utama.
	<p>Layer 7 berisi: Menu Profil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada menu ini dijelaskan profil mahasiswa 2. Terdapat tombol untuk ke materi dan tombol kembali ke menu utama.

LAMPIRAN III

Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA KELAS XI
DI SMK PIUS X MAGELANG**

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejururan
Kelas/semester : XI / Ganjil
Standart Kompetensi : Membuat Pola
Peneliti : Pera Roganda Sinaga
Ahli Media : Enny Zuhni Khayati

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari aspek materi.
3. Jawaban biasa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

Contoh:

No.	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1.	Dapat memperjelas materi		√
2.	Kesesuaian tampilan warna. Pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	

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

**Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Materi Pembelajaran Membuat Pola Gaun
Pesta Menggunakan *Adobe Flash* oleh ahli Materi**

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penelitian	No Item
Materi Membuat Pola Gaun Pesta	b. Isi materi pembelajaran	3. Kualitas materi	13. Kelengkapan materi	1,2,3,4,5 ,6,7,8,9, 10
			14. Kejelasan materi	
			15. Evaluasi pembelajaran	
			16. Kejelasan Alat dan Bahan	
			17. Kejelasan proses pembuatan pola gaun pesta	
			18. Kejelasan motivasi belajar	
			19. Kesesuaian penyajian materi dengan kurikulum, KI dan KD	
			20. Kejelasan bahasa	
			21. Kesesuaian gambar	
			22. Kejelasan langkah membuat pola	
		4. Kesesuaian tujuan pembelajaran	23. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi belajar	11,12
			24. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
A.	ISI MATERI PEMBELAJARAN		
1.	Sajian materi dapat membuat pengguna berinteraksi langsung secara aktif		
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami		
3.	Evaluasi pembelajaran/hasil belajar yang disajikan sesuai materi yang disajikan		
4.	Gambar alat dan bahan yang dibutuhkan jelas		
5.	Tahap-tahap membuat pola gaun pesta menggunakan <i>adobe flash</i> mudah dipahami dalam bentuk animasi		
6.	Media pembelajaran <i>adobe flash</i> pembuatan pola gaun pesta dapat memberi motivasi siswa untuk belajar mandiri		
7.	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung kompetensi dasar (KD) dan kurikulum		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
9.	Contoh gambar yang digunakan sudah sesuai		
10.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar		
11.	Langkah pembuatan pola gaun pesta mudah dipahami		
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		

Kriteria Penilaian Kelayakan Materi Pembelajaran

Kategori	Skor	Interpretasi
Layak	1	Ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis <i>adobe flash</i> layak digunakan untuk pembelajaran.
Tidak Layak	0	Ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis <i>adobe flash</i> tidak layak digunakan untuk pembelajaran.

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN POLA GAUN
PESTA PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes

NIP : 19600427198503 2 001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Pera Roganda Sinaga

NIM : 15513247003

Programa Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun
Pesta Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa
Kelas XI Di Smk Pius X Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat
dinyatakan:

☐

Layak digunakan untuk penelitian

☐

Layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Validator,

Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes

NIP. 19600427198503 2 001

catatan :

☐

Beri tanda √

Hasil Validasi Materi Pembuatan Pola Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Pera Roganda Sinaga

NIM : 15513247003

Judul TAs : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas XI
Di Smk Pius X Magelang

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, Maret 2018

Validator,

Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes
NIP. 19600427198503 2 001

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA KELAS XI
DI SMK PIUS X MAGELANG**

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejururan
 Kelas/semester : XI / Ganjil
 Standart Kompetensi : Membuat Pola
 Peneliti : Pera Roganda Sinaga
 Ahli Media : Rita Ayu Budiastuti, S. Pd

B. Petunjuk Pengisian

6. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
7. Validasi terdiri dari aspek materi.
8. Jawaban biasa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

Contoh:

No.	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1.	Dapat memperjelas materi		√
2.	Kesesuaian tampilan warna. Pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	

9. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : Tidak Layak 1 : Layak

10. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

**Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Materi Pembelajaran Membuat Pola Gaun
Pesta Menggunakan *Adobe Flash* oleh ahli Materi**

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penelitian	No Item
Materi Membuat Pola Gaun Pesta	c. Isi materi pembelajaran	5. Kualitas materi	25. Kelengkapan materi	1,2,3,4,5 ,6,7,8,9, 10
			26. Kejelasan materi	
			27. Evaluasi pembelajaran	
			28. Kejelasan Alat dan Bahan	
			29. Kejelasan proses pembuatan pola gaun pesta	
			30. Kejelasan motivasi belajar	
			31. Kesesuaian penyajian materi dengan kurikulum, KI dan KD	
			32. Kejelasan bahasa	
			33. Kesesuaian gambar	
			34. Kejelasan langkah membuat pola	
		6. Kesesuaian tujuan pembelajaran	35. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi belajar	11,12
			36. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
A.	ISI MATERI PEMBELAJARAN		
1.	Sajian materi dapat membuat pengguna berinteraksi langsung secara aktif		
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami		
3.	Evaluasi pembelajaran/hasil belajar yang disajikan sesuai materi yang disajikan		
4.	Gambar alat dan bahan yang dibutuhkan jelas		
5.	Tahap-tahap membuat pola gaun pesta menggunakan <i>adobe flash</i> mudah dipahami dalam bentuk animasi		
6.	Media pembelajaran <i>adobe flash</i> pembuatan pola gaun pesta dapat memberi motivasi siswa untuk belajar sendiri		
7.	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung kompetensi dasar (KD) dan kurikulum		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		
9.	Contoh gambar yang digunakan sudah sesuai		
10.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar		
11.	Langkah pembuatan pola gaun pesta mudah dipahami		
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		

Kriteria Penilaian Kelayakan Materi Pembelajaran

Kategori	Skor	Interpretasi
Layak	1	Ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis <i>adobe flash</i> layak digunakan untuk pembelajaran.
Tidak Layak	0	Ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis <i>adobe flash</i> tidak layak digunakan untuk pembelajaran.

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN POLA GAUN
PESTA PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rita Ayu Budiastuti, S. Pd

NIK : 1999. 04. 0131

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Pera Roganda Sinaga

NIM : 15513247003

Programa Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun
Pesta Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa
Kelas XI Di Smk Pius X Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat
dinyatakan:

☐

Layak digunakan untuk penelitian

☐

Layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang,

Validator,

Rita Ayu Budiastuti, S. Pd

1999. 04. 0131

catatan :

☐

Beri tanda ✓

Hasil Validasi Materi Pembuatan Pola Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Pera Roganda Sinaga

NIM : 15513247003

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Pesta
Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas XI

Di Smk Pius X Magelang

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Magelanag, Maret 2018

Validator,

Rita Ayu Budiastuti, S. Pd
NIK. 1999. 04. 0131

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA KELAS XI
DI SMK PIUS X MAGELANG**

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejururan
Kelas/semester : XI / Ganjil
Standart Kompetensi : Membuat Pola
Peneliti : Pera Roganda Sinaga
Ahli Media : Triyanto

C. Petunjuk Pengisian

11. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media pembelajaran.
12. Validasi terdiri dari aspek media.
13. Jawaban biasa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

Contoh:

No.	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1.	Dapat memperjelas materi		√
2.	Kesesuaian tampilan warna. Pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	

14. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : Tidak Layak 1 : Layak

15. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media Pembelajaran Membuat Pola

Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash* oleh ahli Media

Variable Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Item butir
Media pembuatan pola gaun pesta menggunakan <i>Adobe Flash</i>	a. Tampilan	9. Kualitas teks	18. Pemilihan jenis huruf	1,2,3
			19. Pemilihan ukuran huruf	
			20. Pemilihan warna huruf	
		10. Kualitas <i>Background</i> / warna	21. Kesesuaian <i>background</i> / warna	4,5
			22. Kemenarikan <i>background</i> / warna	
		11. Kualitas audio/sound	23. Kejelasan audio	6,7
			24. Kesesuaian audio dan music	
		12. Kualitas animasi	25. Kejelasan animasi	8, 9
			26. Ketetapan dalam timing/kemunculan gerakan	
		13. Kualitas gambar	27. Ukuran gambar	10,11
			28. Kejelasan gambar	
	b. Pemrograman	14. Petunjuk penggunaan	29. Kemudahan petunjuk pengoperasian	12,13
			30. Kejelasan petunjuk pengeporasian	
		15. Navigasi	31. Kecepatan kinerja navigasi	14,15
			32. Ketepatan reaksi navigasi	
		16. Sistem operasional	33. Kemudahan penggunaan	16,17
			34. Kejelasan penggunaan	

Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta

Menggunakan *Adobe Flash* oleh ahli Media

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
A	TAMPILAN		
1.	Jenis huruf yang digunakan jelas sehingga dapat dibaca dengan baik		
2.	Ukuran huruf dalam pembuatan pola gaun pesta menggunakan <i>adobe flash</i> sesuai/profesional dan jelas sehingga dapat dibaca		
3.	Warna pada teks kontras dengan background sehingga lebih jelas dibaca		
4.	Background yang digunakan tidak mengganggu pada sajian materi		
5.	Background yang dipakai membuat pengguna lebih terfokus		
6.	<i>Sound</i> pada media berbasis <i>adobe flash</i> terdengar jelas		
7.	Musik instrumen yang digunakan tidak mengganggu dalam media pembelajaran ini		
8.	Animasi yang dipakai menarik sehingga termotivasi bagi pengguna		
9.	Timing/gerakan animasi sangat tepat		
10.	Gambar pada pembuatan pola gaun pesta terlihat jelas		
11.	Ukuran gambar yang disajikan tidak terlalu besar/proposional sehingga gambar terlihat jelas		
B.	PEMOGRAMAN		
12.	Petunjuk pengoperasian memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media		
13.	Petunjuk pengoperasian yang disajikan mudah dimengerti dan dipahami		
14.	Penempatan tombol navigasi konsisten		
15.	Secara teknis tidak mengganggu saat penyampaian materi		
16.	Pembuatan pola gaun pesta menggunakan <i>adobe flash</i> menyampaikan materi dengan mudah		
17.	Sistem operasional yang digunakan sudah sangat jelas		

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN POLA GAUN
PESTA PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, S. Sn., M.A.
NIP : 19720208 199802 1 001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Pera Roganda Sinaga
NIM : 15513247003
Programa Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun
Pesta Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa
Kelas XI Di Smk Pius X Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat
dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Validator,

Triyanto, S. Sn., M.A.
NIP. 19720208 199802 1 001

catatan :

☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Materi Pembuatan Pola Gaun Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Pera Roganda Sinaga

NIM : 15513247003

Judul TAs : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas XI
Di Smk Pius X Magelang

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, Maret 2018

Validator,

Triyanto, S. Sn., M.A.
NIP. 19720208 199802 1 001

Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun

Pesta Menggunakan Program *Adobe Flash* oleh Ahli Siswa

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	Item Butir
Media pembuatan pola gaun pesta menggunakan <i>Adobe Flash</i>	d. Tampilan	Kejelasan teks	1,2,3,4,5,6
		Kejelasan narasi	
		Kejelasan audio	
		Kemenarikan <i>background</i>	
		Kejelasan warna gambar	
		Pemilihan Warna <i>background</i>	
	e. Penggunaan/ pengoperasian	Kejelasan petunjuk pengoperasian	7,8
		Kemudahan penggunaan	
	f. Isi materi	Kejelasan tujuan pembelajaran	9,10,11,12,13,14
		Kejelasan pengertian gaun pesta	
		Kejelasan alat dan bahan	
		Kejelasan tanda pola	
		Kejelasan proses pembuatan pola	
		Evaluasi pembelajaran	
	g. Kemanfaatan	Fokus perhatian	15,16,17
		Kemenarikan	
		Penggunaan mandiri	

ANGKET PENILAIAN SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Pesta Menggunakan

***Adobe Flash* untuk Siswa kelas XI Di SMK PIUS X Magelang**

Identitas Responden

Mata Pelajaran : Membuat Pola

Nama Siswa :

No. Absen :

Kelas :

Peneliti : Pera Roganda Sinaga

Tanggal :

PETUNJUK JAWABAN DAN PENELITIAN:

1. Lembar Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat saudara selaku siswa terhadap kelayakan pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *adobe flash*.
2. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon saudara membaca dan menjawab semua pertanyaan dengan teliti dan seksama pada setiap butir pertanyaan yang ada.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat setuju (SS), setuju

(S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS)

4. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai dengan pendapat penilaian anda secara objektif.
5. Setiap pertanyaan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Hasil dari angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai Anda. Identitas responden hanya digunakan untuk mempermudah pengolahan data.
7. Atas partisipasi anda, saya ucapkan terima kasih banyak.

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda!

No	Indikator	SS	S	KS	TS
1	Jenis huruf yang digunakan terlihat jelas sehingga teks dapat dibaca dengan mudah.				
2	Warna teks sesuai dengan <i>background</i> .				
3	Musik/ <i>sound effect</i> tidak mengganggu dalam media pembelajaran ini.				
4	<i>Background</i> yang digunakan tidak mengganggu materi yang disajikan.				
5	Gambar yang disajikan terlihat jelas				
6	<i>Background</i> yang digunakan membuat pengguna lebih terfokus				
7	Petunjuk pengoperasian mudah dipahami dengan mudah.				
8	Secara teknis pengguna tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media ini.				
9	Dalam media ini dipaparkan tujuan pembelajaran sehingga pengguna mengetahui capaian yang harus dikuasai.				
10	Pengertian gaun pesta mudah dipahami dan dimengerti oleh pengguna.				
11	Analisis disain gaun pesta mudah dipahami dengan menggunakan teks dan gambar pada media ini.				
12	Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola gaun				

	pesta mudah dimengerti dengan teks, gambar dan suara pada media ini.				
13	Penjelasan tanda pola dapat dimengerti dan dipahami.				
14	Penjelasan membuat pola gaun pesta mudah dipahami dengan menggunakan teks, animasi, gambar dan suara dalam media ini.				
15	Media ini dilengkapi dengan evaluasi belajar dalam bentuk unjuk kerja sesuai dengan materi yang disajikan.				
16	Media pembelajaran ini meningkatkan fokus perhatian pengguna pada pembelajaran.				
17	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.				

Saran:

.....

.....

.....

LAMPIRAN IV

Validasi Instrumen Media

- a. Ahli Materi
- b. Ahli Media
- c. Angket Siswa

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN POLA GAUN
MALAM PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes
NIP : 19600427198503 2 001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Pera Roganda Sinaga
NIM : 15513247003
Programa Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun
Malam Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa
Kelas XI Di Smk Pius X Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

☒

Layak digunakan untuk penelitian

☐

Layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,4-6-018

Validator,



Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes
NIP. 19600427198503 2 001

catatan :

☐

Beri tanda ✓

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA KELAS XI
DI SMK PIUS X MAGELANG**

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejururan
Kelas/semester : XI / Ganjil
Standart Kompetensi : Membuat Pola
Peneliti : Pera Roganda Sinaga
Ahli Media : Enny Zuhni Khayati

D. Petunjuk Pengisian

16. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
17. Validasi terdiri dari aspek materi.
18. Jawaban biasa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

Contoh:

No.	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1.	Dapat memperjelas materi		√
2.	Kesesuaian tampilan warna. Pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	

19. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : Tidak Layak 1 : Layak

20. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

**Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Materi Pembelajaran Membuat Pola Gaun
Pesta Menggunakan *Adobe Flash* oleh ahli Materi**

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penelitian	No Item
Materi Membuat Pola Gaun Pesta	h. Isi materi pembelajaran	7. Kualitas materi	37. Kelengkapan materi	1,2,3,4,5 ,6,7,8,9, 10
			38. Kejelasan materi	
			39. Evaluasi pembelajaran	
			40. Kejelasan Alat dan Bahan	
			41. Kejelasan proses pembuatan pola gaun pesta	
			42. Kejelasan motivasi belajar	
			43. Kesesuaian penyajian materi dengan kurikulum, KI dan KD	
			44. Kejelasan bahasa	
			45. Kesesuaian gambar	
			46. Kejelasan langkah membuat pola	
		8. Kesesuaian tujuan pembelajaran	47. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi belajar	11,12
			48. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
A.	ISI MATERI PEMBELAJARAN		
1.	Sajian materi dapat membuat pengguna berinteraksi langsung secara aktif	✓	
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓	
3.	Evaluasi pembelajaran/hasil belajar yang disajikan sesuai materi yang disajikan	✓	
4.	Gambar alat dan bahan yang dibutuhkan jelas	✓	
5.	Tahap-tahap membuat pola gaun pesta menggunakan <i>adobe flash</i> mudah dipahami dalam bentuk animasi	✓	
6.	Media pembelajaran <i>adobe flash</i> pembuatan pola gaun pesta dapat memberi motivasi siswa untuk belajar mandiri	✓	
7.	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung kompetensi dasar (KD) dan kurikulum	✓	
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
9.	Contoh gambar yang digunakan sudah sesuai	✓	
10.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	✓	
11.	Langkah pembuatan pola gaun pesta mudah dipahami	✓	
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓	

Kriteria Penilaian Kelayakan Materi Pembelajaran

Kategori	Skor	Interpretasi
Layak	1	Ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis <i>adobe flash</i> layak digunakan untuk pembelajaran.
Tidak Layak	0	Ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis <i>adobe flash</i> tidak layak digunakan untuk pembelajaran.

Hasil Validasi Materi Pembuatan Pola Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Pera Roganda Sinaga

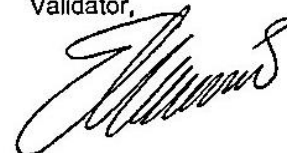
NIM : 15513247003

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Malam Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas XI
Di Smk Pius X Magelang

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	<i>Sudah diperbaiki sesuai dengan saran validator I</i>

Yogyakarta, 4-6-018,

Validator,



Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes
NIP. 19600427198503 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN POLA GAUN
MALAM PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rita Ayu Budiastuti, S. Pd

NIK : 1999. 04. 0131

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Pera Roganda Sinaga

NIM : 15513247003

Programa Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun
Malam Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa
Kelas XI Di Smk Pius X Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat
dinyatakan:



Layak digunakan untuk penelitian



Layak digunakan dengan perbaikan



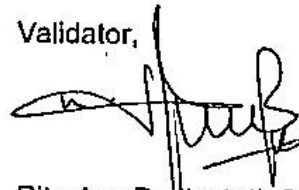
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 23 Maret 2018

Validator,



Rita Ayu Budiastuti, S. Pd
1999. 04. 0131

catatan :



Beri tanda ✓

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA KELAS XI
DI SMK PIUS X MAGELANG**

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejururan
Kelas/semester : XI / Ganjil
Standart Kompetensi : Membuat Pola
Peneliti : Pera Roganda Sinaga
Ahli Media : Rita Ayu Budiastuti, S. Pd

E. Petunjuk Pengisian

21. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli materi pembelajaran.
22. Validasi terdiri dari aspek materi.
23. Jawaban biasa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

Contoh:

No.	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1.	Dapat memperjelas materi		√
2.	Kesesuaian tampilan warna. Pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	

24. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : Tidak Layak 1 : Layak

25. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

**Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Materi Pembelajaran Membuat Pola Gaun
Pesta Menggunakan *Adobe Flash* oleh ahli Materi**

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penelitian	No Item
Materi Membuat Pola Gaun Pesta	i. Isi materi pembelajaran	9. Kualitas materi	49. Kelengkapan materi	1,2,3,4,5 ,6,7,8,9, 10
			50. Kejelasan materi	
			51. Evaluasi pembelajaran	
			52. Kejelasan Alat dan Bahan	
			53. Kejelasan proses pembuatan pola gaun pesta	
			54. Kejelasan motivasi belajar	
			55. Kesesuaian penyajian materi dengan kurikulum, KI dan KD	
			56. Kejelasan bahasa	
			57. Kesesuaian gambar	
			58. Kejelasan langkah membuat pola	
		10. Kesesuaian tujuan pembelajaran	59. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi belajar	11,12
			60. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
A.	ISI MATERI PEMBELAJARAN		
1.	Sajian materi dapat membuat pengguna berinteraksi langsung secara aktif	✓	
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓	
3.	Evaluasi pembelajaran/hasil belajar yang disajikan sesuai materi yang disajikan	✓	
4.	Gambar alat dan bahan yang dibutuhkan jelas	✓	
5.	Tahap-tahap membuat pola gaun pesta menggunakan <i>adobe flash</i> mudah dipahami dalam bentuk animasi	✓	
6.	Media pembelajaran <i>adobe flash</i> pembuatan pola gaun pesta dapat memberi motivasi siswa untuk belajar sendiri	✓	
7.	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung kompetensi dasar (KD) dan kurikulum	✓	
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
9.	Contoh gambar yang digunakan sudah sesuai	✓	
10.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	✓	
11.	Langkah pembuatan pola gaun pesta mudah dipahami	✓	
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓	

Kriteria Penilaian Kelayakan Materi Pembelajaran

Kategori	Skor	Interpretasi
Layak	1	Ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis <i>adobe flash</i> layak digunakan untuk pembelajaran.
Tidak Layak	0	Ahli materi menyatakan media pembelajaran membuat pola gaun pesta berbasis <i>adobe flash</i> tidak layak digunakan untuk pembelajaran.

Hasil Validasi Materi Pembuatan Pola Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Pera Roganda Sinaga

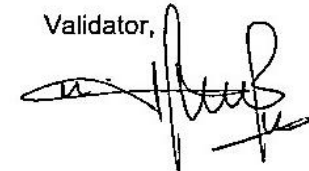
NIM : 15513247003

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Malam Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas XI
Di Smk Pius X Magelang

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain:	Sudah di perbaiki sesuai dengan Saran validasi

Magelang, 23 Maret 2016

Validator,



Rita Ayu Budiastuti, S. Pd
NIK. 1999. 04. 0131

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN POLA GAUN
MALAM PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, S. Sn., M.A.
NIP : 19720208 199802 1 001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Pera Roganda Sinaga
NIM : 15513247003
Programa Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun
Malam Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa
Kelas XI Di Smk Pius X Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

☒
☐
☐

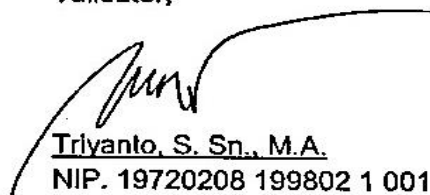
Layak digunakan untuk penelitian
Layak digunakan dengan perbaikan
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Validator,


Triyanto, S. Sn., M.A.
NIP. 19720208 199802 1 001

catatan :

☐ Beri tanda ✓

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN PESTA
MENGUNAKAN *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA KELAS XI
DI SMK PIUS X MAGELANG**

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas/semester : XI / Ganjil
Standart Kompetensi : Membuat Pola
Peneliti : Pera Roganda Sinaga
Ahli Media : Triyanto

F. Petunjuk Pengisian

26. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli media pembelajaran.

27. Validasi terdiri dari aspek media.

28. Jawaban biasa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda “√”.

Contoh:

No.	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
1.	Dapat memperjelas materi		√
2.	Kesesuaian tampilan warna. Pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	

29. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 : Tidak Layak 1 : Layak

30. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media Pembelajaran Membuat Pola

Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash* oleh ahli Media

Variable Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Item butir
Media pembuatan pola gaun pesta menggunakan <i>Adobe Flash</i>	a. Tampilan	17. Kualitas teks	35. Pemilihan jenis huruf	1,2,3
			36. Pemilihan ukuran huruf	
			37. Pemilihan warna huruf	
		18. Kualitas <i>Background</i> / warna	38. Kesesuaian <i>background</i> / warna	4,5
			39. Kemenarikan <i>background</i> / warna	
		19. Kualitas audio/sound	40. Kejelasan audio	6,7
			41. Kesesuaian audio dan music	
		20. Kualitas animasi	42. Kejelasan animasi	8, 9
			43. Ketetapan dalam timing/kemunculan gerakan	
		21. Kualitas gambar	44. Ukuran gambar	10,11
			45. Kejelasan gambar	
	b. Pemrograman	22. Petunjuk penggunaan	46. Kemudahan petunjuk pengoperasian	12,13
			47. Kejelasan petunjuk pengeporasian	
		23. Navigasi	48. Kecepatan kinerja navigasi	14,15
			49. Ketepatan reaksi navigasi	
		24. Sistem operasional	50. Kemudahan penggunaan	16,17
			51. Kejelasan penggunaan	

Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Pola Gaun Pesta

Menggunakan *Adobe Flash* oleh ahli Media

No	Indikator	Kriteria	
		Layak	Tidak Layak
A	TAMPILAN		
1.	Jenis huruf yang digunakan jelas sehingga dapat dibaca dengan baik	✓	
2.	Ukuran huruf dalam pembuatan pola gaun pesta menggunakan <i>adobe flash</i> sesuai/profesional dan jelas sehingga dapat dibaca	✓	
3.	Warna pada teks kontras dengan background sehingga lebih jelas dibaca	✓	
4.	Background yang digunakan tidak mengganggu pada sajian materi	✓	
5.	Background yang dipakai membuat pengguna lebih terfokus	✓	
6.	<i>Sound</i> pada media berbasis <i>adobe flash</i> terdengar jelas	✓	
7.	Musik instrumen yang digunakan tidak mengganggu dalam media pembelajaran ini	✓	
8.	Animasi yang dipakai menarik sehingga termotivasi bagi pengguna	✓	
9.	Timing/gerakan animasi sangat tepat	✓	
10.	Gambar pada pembuatan pola gaun pesta terlihat jelas	✓	
11.	Ukuran gambar yang disajikan tidak terlalu besar/proposional sehingga gambar terlihat jelas	✓	
B.	PEMOGRAMAN	✓	
12.	Petunjuk pengoperasian memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media	✓	
13.	Petunjuk pengoperasian yang disajikan mudah dimengerti dan dipahami	✓	
14.	Penempatan tombol navigasi konsisten	✓	
15.	Secara teknis tidak mengganggu saat penyampaian materi	✓	
16.	Pembuatan pola gaun pesta menggunakan <i>adobe flash</i> menyampaikan materi dengan mudah	✓	
17.	Sistem operasional yang digunakan sudah sangat jelas	✓	

Hasil Validasi Materi Pembuatan Pola Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Pera Roganda Sinaga

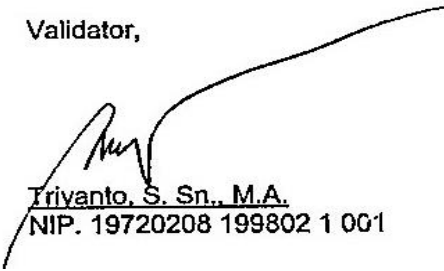
NIM : 15513247003

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Malam Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas XI
Di Smk Pius X Magelang

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain: Sudah di perbaiki sesuai dengan saran validasi	

Yogyakarta,

Validator,


Triyanto, S. Sn., M.A.
NIP. 19720208 199802 1 001

ANGKET PENILAIAN SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Pesta Menggunakan
Adobe Flash untuk Siswa kelas XI Di SMK PIUS X Magelang

Identitas Responden

Mata Pelajaran : Membuat Pola
Nama Siswa : Puji Narmiyati
No. Absen : 19
Kelas : XI BB
Peneliti : Pera Roganda Sinaga
Tanggal : 23 Maret 2018

PETUNJUK JAWABAN DAN PENELITIAN:

1. Lembar Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat saudara selaku siswa terhadap kelayakan pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *adobe flash*.
2. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon saudara membaca dan menjawab semua pertanyaan dengan teliti dan seksama pada setiap butir pertanyaan yang ada.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (S)
4. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai dengan pendapat penilaian anda secara objektif.

5. Setiap pertanyaan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Hasil dari angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai Anda. Identitas responden hanya digunakan untuk mempermudah pengolahan data.
7. Atas partisipasi anda, saya ucapkan terima kasih banyak.

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda!

No	Indikator	SS	S	KS	TS
1	Jenis huruf yang digunakan terlihat jelas sehingga teks dapat dibaca dengan mudah.		✓		
2	Warna teks sesuai dengan <i>background</i> .		✓		
3	Musik/ <i>sound effect</i> tidak mengganggu dalam media pembelajaran ini.	✓			
4	<i>Background</i> yang digunakan tidak mengganggu materi yang disajikan.		✓		
5	Gambar yang disajikan terlihat jelas		✓		
6	<i>Background</i> yang digunakan membuat pengguna lebih terfokus	✓			
7	Petunjuk pengoperasian mudah dipahami dengan mudah.	✓			
8	Secara teknis pengguna tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media ini.		✓		
9	Dalam media ini dipaparkan tujuan pembelajaran sehingga pengguna mengetahui capaian yang harus dikuasai.	✓			
10	Pengertian gaun pesta mudah dipahami dan dimengerti oleh pengguna.	✓			
11	Analisis disain gaun pesta mudah dipahami dengan menggunakan teks, gambar pada media ini.			✓	

12	Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola gaun pesta mudah dimengerti dengan teks, gambar dan suara pada media ini.		✓		
13	Penjelasan tanda pola dapat dimengerti dan dipahami.		✓		
14	Penjelasan membuat pola gaun pesta mudah dipahami dengan menggunakan teks, animasi, gambar dan suara dalam media ini.	✓			
15	Media ini dilengkapi dengan evaluasi belajar dalam bentuk unjuk kerja sesuai dengan materi yang disajikan.		✓		
16	Media pembelajaran ini meningkatkan fokus perhatian pengguna pada pembelajaran.		✓		
17	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.		✓		

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

ANGKET PENILAIAN SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Pesta Menggunakan *Adobe Flash* untuk Siswa kelas XI Di SMK PIUS X Magelang

Identitas Responden

Mata Pelajaran : Membuat Pola
Nama Siswa : ELiana Dwi P.
No. Absen : 10
Kelas : X1 BB
Peneliti : Pera Roganda Sinaga
Tanggal : 23 Maret 2018

PETUNJUK JAWABAN DAN PENELITIAN:

1. Lembar Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat saudara selaku siswa terhadap kelayakan pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *adobe flash*.
2. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon saudara membaca dan menjawab semua pertanyaan dengan teliti dan seksama pada setiap butir pertanyaan yang ada.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (S)
4. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang tersedia, seusai dengan pendapat penilaian anda secara objektif.

5. Setiap pertanyaan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Hasil dari angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai Anda. Identitas responden hanya digunakan untuk mempermudah pengolahan data.
7. Atas partisipasi anda, saya ucapkan terima kasih banyak.

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda!

No	Indikator	SS	S	KS	TS
1	Jenis huruf yang digunakan terlihat jelas sehingga teks dapat dibaca dengan mudah.	✓			
2	Wama teks sesuai dengan <i>background</i> .		✓		
3	Musik/ <i>sound effect</i> tidak mengganggu dalam media pembelajaran ini.		✓		
4	<i>Background</i> yang digunakan tidak mengganggu materi yang disajikan.	✓			
5	Gambar yang disajikan terlihat jelas		✓		
6	<i>Background</i> yang digunakan membuat pengguna lebih terfokus	✓			
7	Petunjuk pengoperasian mudah dipahami dengan mudah.	✓			
8	Secara teknis pengguna tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media ini.		✓		
9	Dalam media ini dipaparkan tujuan pembelajaran sehingga pengguna mengetahui capaian yang harus dikuasai.	✓			
10	Pengertian gaun pesta mudah dipahami dan dimengerti oleh pengguna.	✓			
11	Analisis disain gaun pesta mudah dipahami dengan menggunakan teks, gambar pada media ini.			✓	

12	Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola gaun pesta mudah dimengerti dengan teks, gambar dan suara pada media ini.		✓		
13	Penjelasan tanda pola dapat dimengerti dan dipahami.		✓		
14	Penjelasan membuat pola gaun pesta mudah dipahami dengan menggunakan teks, animasi, gambar dan suara dalam media ini.	✓			
15	Media ini dilengkapi dengan evaluasi belajar dalam bentuk unjuk kerja sesuai dengan materi yang disajikan.		✓		
16	Media pembelajaran ini meningkatkan fokus perhatian pengguna pada pembelajaran.		✓		
17	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.		✓		

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

ANGKET PENILAIAN SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Pesta Menggunakan
Adobe Flash untuk Siswa kelas XI Di SMK PIUS X Magelang

Identitas Responden

Mata Pelajaran : Membuat Pola
Nama Siswa : Dita Pebriani
No. Absen : 08
Kelas : X BB
Peneliti : Pera Roganda Sinaga
Tanggal : 23 Maret 2018

PETUNJUK JAWABAN DAN PENELITIAN:

1. Lembar Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat saudara selaku siswa terhadap kelayakan pembelajaran pembuatan pola gaun pesta berbasis *adobe flash*.
2. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon saudara membaca dan menjawab semua pertanyaan dengan teliti dan seksama pada setiap butir pertanyaan yang ada.
3. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (S)
4. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai dengan pendapat penilaian anda secara objektif.

5. Setiap pertanyaan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Hasil dari angket ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai Anda. Identitas responden hanya digunakan untuk mempermudah pengolahan data.
7. Atas partisipasi anda, saya ucapkan terima kasih banyak.

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda!

No	Indikator	SS	S	KS	TS
1	Jenis huruf yang digunakan terlihat jelas sehingga teks dapat dibaca dengan mudah.	✓			
2	Warna teks sesuai dengan <i>background</i> .		✓		
3	Musik/ <i>sound effect</i> tidak mengganggu dalam media pembelajaran ini.		✓		
4	<i>Background</i> yang digunakan tidak mengganggu materi yang disajikan.	✓			
5	Gambar yang disajikan terlihat jelas	✓			
6	<i>Background</i> yang digunakan membuat pengguna lebih terfokus		✓		
7	Petunjuk pengoperasian mudah dipahami dengan mudah.	✓			
8	Secara teknis pengguna tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media ini.		✓		
9	Dalam media ini dipaparkan tujuan pembelajaran sehingga pengguna mengetahui capaian yang harus dikuasai.		✓		
10	Pengertian gaun pesta mudah dipahami dan dimengerti oleh pengguna.		✓		
11	Analisis desain gaun pesta mudah dipahami dengan menggunakan teks, gambar pada media ini.	✓			

12	Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola gaun pesta mudah dimengerti dengan teks, gambar dan suara pada media ini.	✓			
13	Penjelasan tanda pola dapat dimengerti dan dipahami.	✓			
14	Penjelasan membuat pola gaun pesta mudah dipahami dengan menggunakan teks, animasi, gambar dan suara dalam media ini.		✓		
15	Media ini dilengkapi dengan evaluasi belajar dalam bentuk unjuk kerja sesuai dengan materi yang disajikan.		✓		
16	Media pembelajaran ini meningkatkan fokus perhatian pengguna pada pembelajaran.	✓			
17	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.	✓			

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN V

Data Penelitian

- a. Ahli Materi
- b. Ahli Media
- c. Uji Coba Skala Kecil
- d. Uji Coba Skala Besar

PENILAIAN AHLI MATERI DAN AHLI MEDIA

AHLI MATERI													Jml
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12

AHLI MEDIA																		Jml
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17

RUMUS PERHITUNGAN AHLI MEDIA

AHLI MEDIA							
Skor Max	1	x	17	=		17	
Skor Min	0	x	17	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	17			17	
Rentang				=		17	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		8.5	
Panjang Kelas 1	17	/	17	=		100.0%	
Panjang Kelas 0	0	/	17	=		0.0%	
Sangat Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase
Sangat Layak	:	8.50	\leq	S	\leq	17.00	100.0%
Layak	:	0.00	\leq	S	\leq	7.50	0.0%
Total							100.0%

RUMUS PERHITUNGAN AHLI MATERI I

AHLI MATERI I							
Skor Max	1	x	12	=		12	
Skor Min	0	x	12	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	12			12	
Rentang				=		12	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		6.0	
Panjang Kelas 1	12	/	12	=		100.0%	
Panjang Kelas 0	0	/	12	=		0.0%	
Sangat Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase
Sangat Layak	:	6.00	\leq	S	\leq	12.00	100.0%
Layak	:	0.00	\leq	S	\leq	5.00	0.0%
Total							100.0%

RUMUS PERHITUNGAN AHLI MATERI II

AHLI MATERI II							
Skor Max	1	x	12	=		12	
Skor Min	0	x	12	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	12			12	
Rentang				=		12	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		6.0	
Panjang Kelas 1	12	/	12	=		100.0%	
Panjang Kelas 0	0	/	12	=		0.0%	
Sangat Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase
Sangat Layak	:	6.00	\leq	S	\leq	12.00	100.0%
Layak	:	0.00	\leq	S	\leq	5.00	0.0%
Total							100.0%

DATA VALIDITAS DAN RELIABILITAS

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	JML
1	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	72
2	4	4	5	3	3	5	2	3	3	5	4	3	3	5	4	3	4	63
3	3	4	5	4	3	5	4	4	3	5	4	4	4	5	3	3	4	67
4	3	3	5	4	4	5	4	5	3	5	4	3	4	5	4	4	4	69
5	3	3	5	3	4	5	4	3	3	5	4	2	3	5	4	3	4	63

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	5	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	5	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.992	17

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir_1	49.4000	218.300	.969	.992
Butir_2	49.2000	227.200	.981	.991
Butir_3	49.2000	227.200	.981	.991
Butir_4	49.2000	227.200	.981	.991
Butir_5	49.2000	227.200	.981	.991
Butir_6	49.0000	234.500	.931	.992
Butir_7	49.0000	236.500	.854	.992
Butir_8	49.0000	234.500	.931	.992
Butir_9	49.8000	227.200	.940	.992
Butir_10	49.0000	234.500	.931	.992
Butir_11	49.4000	231.300	.937	.991
Butir_12	49.4000	231.300	.937	.991
Butir_13	49.6000	236.300	.925	.992
Butir_14	49.6000	236.300	.925	.992
Butir_15	49.2000	227.200	.981	.991
Butir_16	49.6000	236.300	.925	.992
Butir_17	49.6000	236.300	.925	.992

RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI VALIDITAS

Tampilan			
Skor Max		3.20	
Skor Min		1.10	
Sangat Layak	: $X \geq M + 1.8 \text{ SD}$		
Layak	: $M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$		
Cukup	: $M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$		
Kurang	: $M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$		
Sangat Kurang	: $X < M - 1.8 \text{ SD}$		
Kategori		Skor	
Sangat Layak	:	$X \geq$	5.18
Layak	:	$3.86 \leq$	$X < 5.18$
Cukup	:	$2.54 \leq$	$X < 3.86$
Kurang	:	$1.55 \leq$	$X < 2.54$
Sangat Kurang	:	$X <$	1.55

Penggunaan Pengoperasian			
Skor Max		3.40	
Skor Min		0.82	
Sangat Layak	: $X \geq M + 1.8 \text{ SD}$		
Layak	: $M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$		
Cukup	: $M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$		
Kurang	: $M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$		
Sangat Kurang	: $X < M - 1.8 \text{ SD}$		
Kategori		Skor	
Sangat Layak	:	$X \geq$	4.88
Layak	:	$3.89 \leq$	$X < 4.88$
Cukup	:	$2.91 \leq$	$X < 3.89$
Kurang	:	$2.17 \leq$	$X < 2.91$
Sangat Kurang	:	$X <$	2.17

RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI VALIDITAS

Isi Materi				
Skor Max				2.90
Skor Min				0.90
Sangat Layak	: $X \geq M + 1.8 \text{ SD}$			
Layak	: $M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$			
Cukup	: $M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$			
Kurang	: $M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$			
Sangat Kurang	: $X < M - 1.8 \text{ SD}$			
Kategori		Skor		
Sangat Layak	:	$X \geq$	4.52	
Layak	:	$3.44 \leq$	$X <$	4.52
Cukup	:	$2.36 \leq$	$X <$	3.44
Kurang	:	$1.55 \leq$	$X <$	2.36
Sangat Kurang	:	$X <$	1.55	

Kemanfaatan				
Skor Max				2.80
Skor Min				0.87
Sangat Layak	: $X \geq M + 1.8 \text{ SD}$			
Layak	: $M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$			
Cukup	: $M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$			
Kurang	: $M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$			
Sangat Kurang	: $X < M - 1.8 \text{ SD}$			
Kategori		Skor		
Sangat Layak	:	$X \geq$	4.36	
Layak	:	$3.32 \leq$	$X <$	4.36
Cukup	:	$2.28 \leq$	$X <$	3.32
Kurang	:	$1.50 \leq$	$X <$	2.28
Sangat Kurang	:	$X <$	1.50	

RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI VALIDITAS

ASPEK KESELURUHAN				
Skor Max				3.08
Skor Min				0.95
Sangat Layak	:	$X \geq M + 1.8 \text{ SD}$		
Layak	:	$M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$		
Cukup	:	$M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$		
Kurang	:	$M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$		
Sangat Kurang	:	$X < M - 1.8 \text{ SD}$		
Kategori		Skor		
Sangat Layak	:	X	\geq	4.79
Layak	:	3.65	\leq	$X < 4.79$
Cukup	:	2.51	\leq	$X < 3.65$
Kurang	:	1.66	\leq	$X < 2.51$
Sangat Kurang	:	X	$<$	1.66

HASIL UJI KATEGORISASI VALIDITAS

No	Tampilan						Jml	KTG	Penggunaan Pengoperasian		Jml	KTG	Isi Materi							Jml	KTG	Kemanfaatan		JML	KTG	Aspek	KTG
	1	2	3	4	5	6			7	8			9	10	11	12	13	14	15			16	17			Keseluruhan	
1	4	4	5	4	4	5	4,33	Sangat Baik	4	4	4.00	Baik	4	5	4	4	4	5	4	4,24	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4,19	Baik
2	4	4	5	3	3	5	4,33	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	3	5	4	5	5	5	4	4,41	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4,31	Baik
3	3	4	5	4	3	5	4,00	Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	3	5	4	4	4	5	3	4,00	Baik	3	4	3,50	Baik	4,00	Baik
4	3	3	5	4	4	5	4,00	Baik	4	3	3,50	Baik	3	5	4	3	4	5	4	4,00	Baik	4	4	4,00	Baik	3,85	Baik
5	4	4	5	3	4	5	4,17	Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	3	5	4	2	4	5	4	3,83	Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4,25	Baik

HASIL UJI KATEGORISASI VALIDITAS

Frequency Table

Tampilan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	3	60.0	60.0	60.0
	Kurang	2	40.0	40.0	100.0
	Total	5	100.0	100.0	

Penggunaan_Pengoperasian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	3	60.0	60.0	60.0
	Kurang	2	40.0	40.0	100.0
	Total	5	100.0	100.0	

Isi_Materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	2	40.0	40.0	40.0
	Cukup	1	20.0	20.0	60.0
	Kurang	2	40.0	40.0	100.0
	Total	5	100.0	100.0	

Kemanfaatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	2	40.0	40.0	40.0
	Cukup	1	20.0	20.0	60.0
	Kurang	2	40.0	40.0	100.0
	Total	5	100.0	100.0	

Aspek_Keseluruhan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	2	40.0	40.0	40.0
	Cukup	1	20.0	20.0	60.0
	Kurang	2	40.0	40.0	100.0
	Total	5	100.0	100.0	

DATA PENELITIAN

N o	Hasil Penilaian Siswa																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	JML
1	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	71
2	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	77
3	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	78
4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	80
5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	76
6	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	77
7	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	76
8	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	76
9	5	5	4	5	2	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	73
10	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	79
11	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	2	4	5	5	5	76
12	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	73
13	4	5	4	5	4	3	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	5	74
14	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	83
15	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	77
16	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	77
17	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	77
18	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	5	75
19	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	78
20	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	76
21	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	77

HASIL UJI DESKRIPTIF

Statistics

		Tampilan	Penggunaan _Pengopera sian	Isi_Materi	Kemanfaatan	Aspek_ Keseluruhan
N	Valid	21	21	21	21	21
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		3.1114	3.0952	3.1038	2.7614	3.0452
Median		3.1700	3.0000	3.1700	3.0000	3.0600
Mode		3.17	3.00	3.00 ^a	3.00	2.94
Std. Deviation		.23232	.33982	.27573	.31958	.13710
Minimum		2.67	2.00	2.67	2.33	2.76
Maximum		3.67	3.50	3.50	3.33	3.29

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI

Tampilan			
Skor Max		3.11	
Skor Min		0.23	
Sangat Layak	: $X \geq M + 1.8 \text{ SD}$		
Layak	: $M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$		
Cukup	: $M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$		
Kurang	: $M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$		
Sangat Kurang	: $X < M - 1.8 \text{ SD}$		
Kategori		Skor	
Sangat Layak	:	$X \geq$	3.53
Layak	:	$3.25 \leq$	$X < 3.53$
Cukup	:	$2.97 \leq$	$X < 3.25$
Kurang	:	$2.76 \leq$	$X < 2.97$
Sangat Kurang	:	$X <$	2.76

Penggunaan Pengoperasian			
Skor Max		3.10	
Skor Min		0.34	
Sangat Layak	: $X \geq M + 1.8 \text{ SD}$		
Layak	: $M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$		
Cukup	: $M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$		
Kurang	: $M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$		
Sangat Kurang	: $X < M - 1.8 \text{ SD}$		
Kategori		Skor	
Sangat Layak	:	$X \geq$	3.71
Layak	:	$3.30 \leq$	$X < 3.71$
Cukup	:	$2.89 \leq$	$X < 3.30$
Kurang	:	$2.59 \leq$	$X < 2.89$
Sangat Kurang	:	$X <$	2.59

RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI

Isi Materi	
Skor Max	3.10
Skor Min	0.28
Sangat Layak	: $X \geq M + 1.8 \text{ SD}$
Layak	: $M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$
Cukup	: $M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$
Kurang	: $M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$
Sangat Kurang	: $X < M - 1.8 \text{ SD}$
Kategori	Skor
Sangat Layak	: $X \geq 3.60$
Layak	: $3.27 \leq X < 3.60$
Cukup	: $2.94 \leq X < 3.27$
Kurang	: $2.69 \leq X < 2.94$
Sangat Kurang	: $X < 2.69$

Kemanfaatan	
Skor Max	2.76
Skor Min	0.32
Sangat Layak	: $X \geq M + 1.8 \text{ SD}$
Layak	: $M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$
Cukup	: $M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$
Kurang	: $M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$
Sangat Kurang	: $X < M - 1.8 \text{ SD}$
Kategori	Skor
Sangat Layak	: $X \geq 3.34$
Layak	: $2.95 \leq X < 3.34$
Cukup	: $2.57 \leq X < 2.95$
Kurang	: $2.28 \leq X < 2.57$
Sangat Kurang	: $X < 2.28$

RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI

ASPEK KESELURUHAN				
Skor Max				3.04
Skor Min				0.14
Sangat Layak	:	$X \geq M + 1.8 \text{ SD}$		
Layak	:	$M + 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 1.8 \text{ SD}$		
Cukup	:	$M - 0.6 \text{ SD} \leq X < M + 0.6 \text{ SD}$		
Kurang	:	$M - 1.8 \text{ SD} \leq X < M - 0.6 \text{ SD}$		
Sangat Kurang	:	$X < M - 1.8 \text{ SD}$		
Kategori		Skor		
Sangat Layak	:	X	\geq	3.29
Layak	:	3.13	\leq	$X < 3.29$
Cukup	:	2.96	\leq	$X < 3.13$
Kurang	:	2.84	\leq	$X < 2.96$
Sangat Kurang	:	X	$<$	2.84

DATA PENELITIAN

PENILAIAN SISWA PER ASPEK

N o	Tampilan						Jml	KTG	Penggunaan Pengoperasian		Jml	KTG	Isi Materi						Jml	KTG	Kemanfaat an		JML	KTG	Aspek Keseluruha n	KTG	
	1	2	3	4	5	6			7	8			9	10	11	12	13	14			15	16					17
1	5	4	5	5	4	5	4,67	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	4	4	5	5	4	3	5	4,24	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4,35	Sangat Baik
2	4	5	3	4	5	4	4,17	Baik	5	5	5,00	Sangat Baik	5	4	5	4	4	5	4	4,41	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4,35	Sangat Baik
3	5	4	4	5	5	4	4,50	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4	4	5	5	5	4	4	4,41	Sangat Baik	5	5	5,00	Sangat Baik	4,65	Sangat Baik
4	4	4	5	4	4	4	4,17	Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4	4	5	5	5	4	4	4,41	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4,39	Sangat Baik
5	5	4	4	5	5	4	4,50	Sangat Baik	4	3	3,50	Baik	4	4	4	4	5	5	4	4,24	Sangat Baik	3	4	3,50	Baik	3,95	Baik
6	4	4	3	5	5	5	4,33	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4	4	4	5	5	4	4	4,24	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4,25	Sangat Baik
7	4	5	5	4	4	4	4,33	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4	5	4	4	5	5	4	4,41	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	4,31	Sangat Baik
8	4	4	4	5	4	4	4,17	Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4	5	4	4	4	5	4	4,24	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	4,35	Sangat Baik
9	4	5	5	2	4	5	4,17	Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	5	4	4	5	4	4	5	4,41	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4,27	Sangat Baik
10	5	4	5	5	5	4	4,67	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	5	4	4	5	4	4	4	4,24	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4,45	Sangat Baik
11	5	5	4	4	4	5	4,50	Sangat Baik	5	3	4,00	Baik	5	4	4	4	4	5	4	4,24	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4,15	Baik
12	5	4	5	5	4	4	4,50	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	5	4	5	5	5	4	4	4,59	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4,35	Sangat Baik
13	4	5	4	2	4	4	3,83	Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4	4	5	4	5	5	4	4,41	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4,31	Sangat Baik
14	4	4	5	5	5	4	4,50	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4	4	4	4	4	5	4	4,17	Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4,45	Sangat Baik
15	5	4	5	4	5	5	4,67	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4	5	4	5	4	4	4	4,24	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4,35	Sangat Baik
16	4	5	4	5	4	4	4,33	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	5	5	4	4	5	4	5	4,59	Sangat Baik	4	4	4,00	Baik	4,35	Sangat Baik
17	5	5	5	4	5	4	4,67	Sangat Baik	4	3	3,50	Baik	4	5	5	4	4	4	5	4,41	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	4,27	Sangat Baik
18	5	5	4	5	4	5	4,33	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	4	4	5	5	4	5	4	4,41	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	4,45	Sangat Baik
19	5	5	4	5	5	4	4,67	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	4	4	5	4	5	5	4	4,41	Sangat Baik	4 4 4	4	4,00	Baik	4,35	Sangat Baik
20	5	4	5	5	4	5	4,67	Sangat Baik	5	4	4,50	Sangat Baik	5	4	5	4	5	5	4	4,59	Sangat Baik		5	4,50	Sangat Baik	4,55	Sangat Baik
21	4	5	4	5	5	4	4,50	Sangat Baik	4	5	4,50	Sangat Baik	5	4	3	5	4	4	4	4,17	Baik		4	4,00	Baik	4,25	Sangat Baik

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequency Table

Tampilan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Layak	1	4.8	4.8	4.8
	Layak	4	19.0	19.0	23.8
	Cukup	11	52.4	52.4	76.2
	Kurang	4	19.0	19.0	95.2
	Sangat Kurang	1	4.8	4.8	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Penggunaan_Pengoperasian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	6	28.6	28.6	28.6
	Cukup	14	66.7	66.7	95.2
	Sangat Kurang	1	4.8	4.8	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Isi_Materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	6	28.6	28.6	28.6
	Cukup	10	47.6	47.6	76.2
	Kurang	2	9.5	9.5	85.7
	Sangat Kurang	3	14.3	14.3	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Kemanfaatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Layak	11	52.4	52.4	52.4
	Cukup	4	19.0	19.0	71.4
	Kurang	6	28.6	28.6	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Aspek_Keseluruhan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Layak	1	4.8	4.8	4.8
	Layak	4	19.0	19.0	23.8
	Cukup	9	42.9	42.9	66.7
	Kurang	6	28.6	28.6	95.2
	Sangat Kurang	1	4.8	4.8	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

LAMPIRAN VI

Dokumentasi



Gambar 1. Salam Pembuka



Gambar 2. Menjelaskan Materi Pada Kelompok Kecil Menggunakan Media



Gambar 3. Siswa Kelompok Kecil Mengisi Angket Yang Diberikan



Gambar 4. Penjelasan Proses Pembuatan Pola Gaun Pada Kelompok Besar



Gambar 5. Pengisian Angket Pada Kelompok Besar



Gambar 6. Pengamatan Siswa Pada Proses Pembelajaran Dimulai

LAMPIRAN VII

- a. Surat Penelitian
- b. Kartu Bimbingan



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

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 986/UN34.15/LT/2017
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

7 November 2017

Yth .
1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi Jawa Tengah
3. Walikota Kota Magelang c.q. Kepala Badan Kesbangpolimas Kota Magelang
4. SMK PIUS X Magelang, Jl. A. Yani No. 20, Magelang Tengah, Kota Magelang, Jawa Tengah

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Pera Roganda Sinaga
NIM : 15513247003
Program Studi : Pend. Teknik Busana - S1
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa Kelas XI Di SMK Pius X Magelang
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : 30 Januari - 30 Maret 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan Fakultas Teknik

Drs. Widarto, M.Pd.
NIP.19631230 198812 1 001

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 23 Januari 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/0847/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Dinas Penanaman
Modal dan Pelayanan Terpadu Satu
Pintu Provinsi Jawa Tengah

Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 986/UN34.15/LT/2017
Tanggal : 7 November 2017
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul proposal: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS XI SMK PIUS X MAGELANG" kepada:

Nama : PERA ROGANDA SINAGA
NIM : 15513247003
No.HP/Identitas : 082243428495 / 1571076502940081
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana / Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas/PT : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK PIUS X Magelang, Provinsi Jawa Tengah
Waktu Penelitian : 30 Januari 2018 s.d 30 Maret 2018 (Perpanjangan 1)

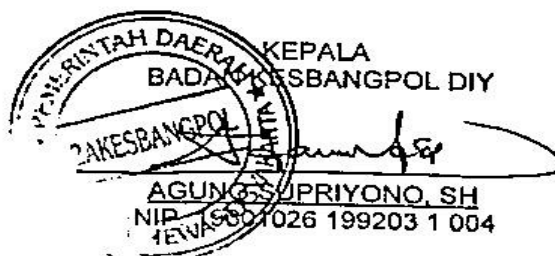
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan;
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Mgr. Sugiyopranoto Nomor 1 Semarang Kode Pos 50131 Telepon : 024 – 3547091, 3547438,
3541487 Faksimile 024-3549560 Laman hup : dpmptsp.jatengprov.go.id Surat Elektronik
dpmptsp@jatengprov.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/4892/04.5/2018

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 72 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah;
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 074/0847/Kesbangpol/2018 Tanggal : 23 Januari 2018 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : PERA ROGANDA SINAGA
2. Alamat : Perum Kotabaru Indah No 147 RT. 19, Kenali Besar, Kecamatan Kota Baru, Provinsi Jambi
3. Pekerjaan : Mahasiswa

Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

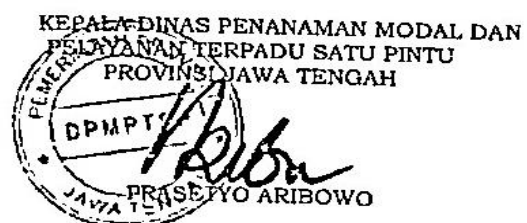
- a. Judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN MALAM MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS XI DI SMK PIUS X MAGELANG
- b. Tempat / Lokasi : SMK Pius X Magelang
- c. Bidang Penelitian : Teknik
- d. Waktu Penelitian : 13 Februari 2018 sampai 30 Maret 2018
- e. Penanggung Jawab : Dra. Widyabakti Sabatari, M.SN
- f. Status Penelitian : Perpanjangan
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 13 Pebruari 2018





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Mgr. Sugiyopranoto Nomor 1 Semarang Kode Pos 50131 Telepon : 024 – 3547091, 3547438,
3541487 Faksimile 024-3549560 Laman <http://dpmpptsp.jatengprov.go.id> Surat Elektronik
dpmpptsp@jatengprov.go.id

Semarang, 13 Februari 2018

Nomor : 070/1515/2018
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan
Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah
Di Semarang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Penelitian Nomor 070/4892/04.5/2018 Tanggal 13 Februari 2018 atas nama PERA ROGANDA SINAGA dengan judul proposal PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN MALAM MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS XI DI SMK PIUS X MAGELANG, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
PROVINSI JAWA TENGAH



PRASETYO ARIBOWO, SH, Msoc, SC.
DWA TEN Pembina Utama Madya
NIP.19611115 198603 1 010

Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah;
2. Sekertaris Daerah Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Keshangpol Provinsi Jawa Tengah;
4. Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta;
5. Dekan Fakultas TeknIk Universitas Negeri Yogyakarta;
6. Sdri. PERA ROGANDA SINAGA.



**PEMERINTAH KOTA MAGELANG
BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK
DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT**

Jl. Pangeran Diponegoro Nomor 61 Kota Magelang Telp. (0293) 364873 dan 364708

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / II.029/ 450/ 2018

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.
- II. MEMBACA : Surat dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah Nomor : 070/4892/04.5/2018 tanggal 13 Februari 2018 perihal Permohonan Ijin Penelitian
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kota Magelang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
- | | |
|-----------------------------|---|
| Nama | : PERA ROGANDA SINAGA |
| Kebangsaan | : Indonesia |
| Alamat | : Perum. Kota Baru Indah No. 147 /19 Kel. Kenali Besar Kec. Kota Baru Kota Jambi Prov. Jambi |
| Pekerjaan | : Mahasiswa |
| Nomor Telp/HP | : 082243428495 |
| Institusi | : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA |
| Penanggung Jawab | : Dra. WIDYABAKTI SABATARI, M.Sn |
| Judul Penelitian / Proposal | : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA GAUN MALAM MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS XI DI SMK PIUS X MAGELANG |
| Lokasi | : Kota Magelang |

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat/Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Rekomendasi ini.
2. Pelaksanaan survey/riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati/mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey/riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbang Pol dan Linmas Kota Magelang.
5. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari Februari s/d Mei 2018

Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum

Magelang, 21 Februari 2018

a.n. WALIKOTA MAGELANG
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS


Ir. ERI WIDYO SARTO KO, M.Si
Pembina Utama Muda
NIP.19620914 199007 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281



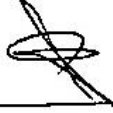










FORMULIR BIMBINGAN TA


Nama Mahasiswa : Pera Roganda Sinaga
Dosen Pembimbing : Dra. Widyabakti Sabatari, M. Sn.

NIM : 15513247003
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Pola Gaun Pesta Menggunakan
Adobe Flash Untuk Siswa Kelas XI Di SMK Pius X Magelang

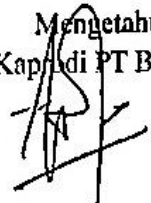
No	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Jumat, 24-03-2017	BAB I	Latar belakang, Batasan Masalah ditambah lagi, perbaiki identifikasi masalah dan rumusan masalah	
2	Senin, 03-04-2017	BAB II	Perdalam teori tentang media	
3	Selasa, 23-05-2017	BAB I, BAB II	Perbaiki tata tulis serta ditambah kalimat lagi, pada Latar belakang dan kajian teori	
4	Kamis, 27-07-2017	BAB II	Teori tentang media ditambah	
5	Selasa, 08-08-2017	BAB III	Perbaiki susunan metode penelitian	
6	Jumat, 13-10-2017	BAB III	Perbaiki teknik pengumpulan data	
7	Kamis, 26-10-2017	BAB III	Perbaiki instrumen dan teknik analisis data	
8	Jumat, 03-11-2017	BAB I, BAB II, BAB III	Perkuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka berpikir, perdalam pembuatan pola, populasi dan sampel penelitian	

9	Selasa, 07-11-2017	BAB II	Penelitian relevan disajikan dalam bentuk tabel agar mudah dipahami	
10	Kamis, 23-11-2017	BAB III	Penggunaan kalimat dalam instrumen diperbaiki.	
11	Kamis, 13-02-2018	BAB I	Batasan masalah diperjelas	
12	Rabu, 07-03-2018	BAB II	Perbaiki penulisan kutipan	
13	Senin, 12-03-2018	BAB I, BAB II, BAB III	Perbaiki tata tulis, tujuan penelitian, metode penelitian	
14	Kamis, 22-03-2018	BAB IV	Hasil penelitian dijelaskan secara ringkas.	
15	Kamis, 31-05-2018	BAB IV	Ditambah bagian pembahasan	
16	Senin, 4-06-2018	BAB IV	Hasil penelitian diperuntut	
17	Kamis, 14-06-2018	BAB V	Kesimpulan di Perbaiki	
18	Rabu, 27-06-2018	BAB IV	Pembahasan dijelaskan dengan lebih rinci	
19	Jumat, 20-07-2018	BAB I, II, III	Cek ulang tata tulis, dan bahasa penulisan	
20	Rabu, 25-07-2018	BAB V	Perbaiki penulisan daftar pustaka	
21	Senin, 30-07-2018	BAB III, BAB V	Cek ulang tata tulis, dan bahasa penulisan	

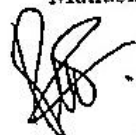
22	Kamis, 2-08-2018	Media <i>Adobe Flash</i>	Perbaiki tata tulis dan urutan menu media	
----	------------------	--------------------------	---	---

Yogyakarta, Agustus 2018

Mengetahui,
Kapdi PT Busana


Dr. Widiastuti, S.Pd, M.Pd
NIP. 1972 1115 20000 3 2 001

Mahasiswa,


Pera Roganda Sinaga
NIM. 1513247003