

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar (Suryani dkk., 2018: 2). Smaldino, dkk. (2008) dalam Suryadi, dkk. (2018) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2016: 2-3). Dengan demikian media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

Sedangkan kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu belajar. Jadi media pembelajaran diartikan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa (Wati, 2016: 3). Menurut Arsyad (2014: 6) dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*) komunikasi pandang dengar (*audio-visual communication*) pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas.

Menurut Sanaky (2009: 4) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Munadi (2013: 7-8) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Menurut Suryani, dkk. (2018: 5) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih

bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2014: 19). Adapun Sanaky (2009: 5) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar;
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar;
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri;
- 4) Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar;
- 5) Merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis;
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan;
- 7) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran.

Sedangkan menurut Daryanto (2013: 5) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran berdasarkan beberapa pendapat tersebut adalah untuk memperjelas penyajian, mempermudah pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membangkitkan motivasi belajar, mengatasi sikap pasif peserta didik, meningkatkan pemahaman terhadap materi.

c. Jenis Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari tampilan media yang disajikan. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Wati (2016: 4-8) mengemukakan dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran tersebut diantaranya yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2) Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3) Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan *software* atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

4) Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan

mudah dan cepat. Presentasi dengan *Microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide* yang menarik. Hal tersebut bertujuan mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video dan lain sebagainya.

5) Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa institusi, pebisnis, dan para ahli untuk berbagai kepentingan. Jadi, internet disini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas Negara.

6) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Menurut Arsyad (2014: 29-32) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil

teknologi audiovisual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Berikut penjelasannya:

- 1) Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang meliputi teks, grafik, foto atau representasi foto grafik dan reproduksi.
- 2) Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
- 3) Teknologi berbasis komputer adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor, materi yang dihasilkan berbentuk digital.
- 4) Teknologi gabungan adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini merupakan yang paling canggih.

Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) dalam Arsyad (2006: 36) mengklasifikasi media pembelajaran ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5)

media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan terdapat berbagai jenis media pembelajaran meliputi media berbasis manusia, media cetak, media visual, media audio-visual, media komputer, media internet, dan media teknologi gabungan atau multimedia. Pada kesempatan kali ini, media yang dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia berbasis *adobe flash* dimana media tersebut termasuk dalam jenis media teknologi gabungan atau multimedia yang dapat menampilkan teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Sanjaya (2012: 219) pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan (Sanjaya, 2012: 225). Mayer (2009: 3) mendefinisikan “multimedia” sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Kata disini berarti materi yang disajikan dalam *verbal form* atau bentuk verbal. Misalnya menggunakan teks yang tercetak atau yang terucapkan. Gambar berarti materi yang disajikan dalam *pictorial form* atau bentuk gambar. Hal ini

bisa menggunakan grafik statis (ilustrasi, grafik, foto dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (animasi dan video).

Secara sederhana, multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Media yang digunakan dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, video, slide, tape audio dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran (Arsyad, 2014: 162).

Menurut Prastowo (2014: 328) ketika mendengar kata “interaktif” satu hal yang mungkin langsung terbayang adalah sesuatu yang berhubungan dengan interaksi atau hubungan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “interaktif” mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif. Dengan demikian, bahan ajar interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya bahan ajar tersebut didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Jadi, bahan ajar ini tidak seperti bahan ajar cetak yang hanya pasif dan tidak bisa melakukan kendali terhadap penggunanya.

Menurut Daryanto (2013: 51) multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan video animasi.

Sedangkan menurut Suyitno (2016: 102) media pembelajaran Interaktif yang berwujud text, visual, dan simulasi dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media Pembelajaran interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat siswa mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dapat memberi interaksi berupa hubungan timbal balik (merangsang dan menanggapi) antara pengguna (siswa) dengan multimedia tersebut. Contoh penerapan multimedia interaktif pada media yakni adanya pilihan menu media, *button*, *option* dan menu evaluasi yang dapat memberi respon nilai yang didapat pengguna setelah mengerjakan soal.

b. Indikator Kelayakan Multimedia

Indikator kelayakan bahan ajar multimedia dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek media, aspek materi dan aspek pembelajaran. Menurut Wahono R. S, (2006) indikator kelayakan dari aspek materi terdiri dari:

- 1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

- 2) Ketepatan urutan penyajian materi
- 3) Kemutakhiran software aplikasi
- 4) Kemudahan untuk dipahami
- 5) Kejelasan aspek gambar, video, dan audio
- 6) Kejelasan uraian materi
- 7) Efektifitas contoh dalam menguasai kompetensi
- 8) Relevansi soal terhadap indikator kompetensi
- 9) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

Sedangkan menurut Sanjaya, (2012: 227-233) ragam media yang digunakan dalam multimedia dari aspek visual/tampilan media terdiri dari:

- 1) Teks, kemudahan dipahami sebagai media pembelajaran.
- 2) Audio (audio/sound effect, backsound, musik)
- 3) Media bergerak (animasi, movie)
- 4) Visual (layout design, typography, warna)
- 5) Bagan/grafik
- 6) Layout Interactive (ikon navigasi, konsistensi navigasi, konsistensi tombol previous, next, exit dan user control)
- 7) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran

Menurut Arifin, Z. dan Setiyawan, A. (2012: 133-134) dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, relevansi antara KD, Indikator, Materi, dan Evaluasi

- 2) Ketepatan untuk mendukung pembelajaran, kemenarikan sajian materi dan kedalaman materi yang harus dicapai
- 3) Keterlibatan interaksi media sesuai dengan karakteristik siswa dan guru
- 4) Adanya media yang dapat digunakan sebagai perbandingan
- 5) Kejelasan petunjuk belajar
- 6) Pemberian motivasi
- 7) Pemberian contoh dan latihan/evaluasi
- 8) Pemberian kesempatan berlatih secara mandiri

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek indikator kelayakan multimedia pembelajaran interaktif. Pada penelitian ini, ketentuan aspek multimedia pembelajaran digunakan sebagai acuan kisi-kisi instrumen penelitian yang kemudian akan dilakukan validasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

c. Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan pembelajaran mandiri (Suyitno, 2016: 102-103). Sedangkan menurut Daryanto (2013: 52) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran dengan multimedia interaktif yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi guru maupun peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar

peserta didik dapat ditingkatkan. Sedangkan menurut Sanjaya (2012: 226) terdapat beberapa keuntungan atau manfaat dari penggunaan multimedia interaktif di antaranya:

- 1) Multimedia interaktif lebih bersifat dinamis sehingga tidak membosankan
- 2) Multimedia interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa sebagai pengguna memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih disukainya.
- 3) Kajian materi pelajaran yang lebih lengkap memungkinkan multimedia interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami siswa.
- 4) Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Munir (2014: 184), keuntungan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan pengembangan multimedia yaitu kemampuan dalam mengintegrasikan berupa teks, grafik, gambar animasi dan video. Hal ini menyebabkan kemampuan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Kemudian dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia interaktif yaitu dapat mengurangi hambatan guru maupun siswa pada saat pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

d. Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash

1) Pengertian Adobe Flash Professional CS6

Menurut Iswara (2017: 1) Adobe Flash adalah salah satu produk/*software* dari Adobe (dahulu bernama Macromedia sebelum dibeli oleh perusahaan Adobe) yang digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil. Dahulu *Software* ini penggunaannya ditujukan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *online* (menggunakan koneksi internet), namun seiring dengan perkembangannya Adobe Flash digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat *offline* (tidak menggunakan koneksi internet). File yang dihasilkan dari *Software* ini menggunakan ekstension *.swf* serta dapat diplay atau diputar melalui Browser/Web dengan syarat sudah terinstall plugin Adobe Flash.

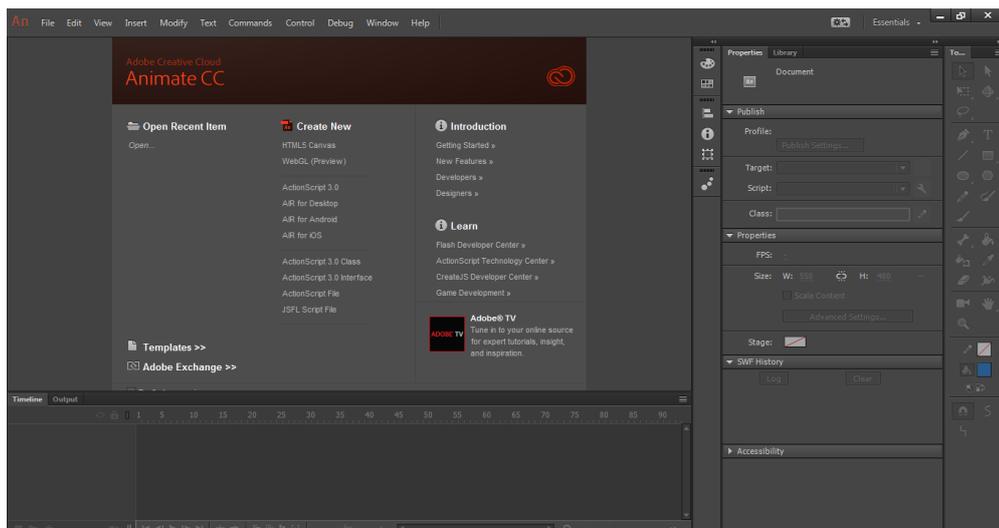
Menurut Macdoms (2012: 35) program Adobe Flash Pro CS6 terdapat fasilitas tombol untuk menggambar objek yang nantinya dapat digerakkan atau dianimasikan. Kemudahannya membuat program ini menjadi program animasi 2D yang semakin digemari oleh para animator. Bahkan bagi pemula akan merasakan kemudahan dalam menggambar objek seni yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpullkan bahwa Adobe Flash Professional adalah *software* grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan *software* grafis pendukung seperti *Illustrator* atau Photoshop. Kelebihan Adobe Flash Professional CS6 dibanding dengan Adobe Flash lainnya adalah karena dilengkapi dengan beberapa fitur yang

tidak dimiliki oleh Adobe Flash versi sebelumnya, seperti *bone tool* yang berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, *3D Rotation tool* yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian.

2) Tampilan Software Adobe Flash Professional CS6

Halaman awal adalah tampilan pertama kali yang tampil ketika mengakses program Adobe Flash Professional CS6. Adapun *template* dan tampilan awal Adobe Flash Professional CS6 dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



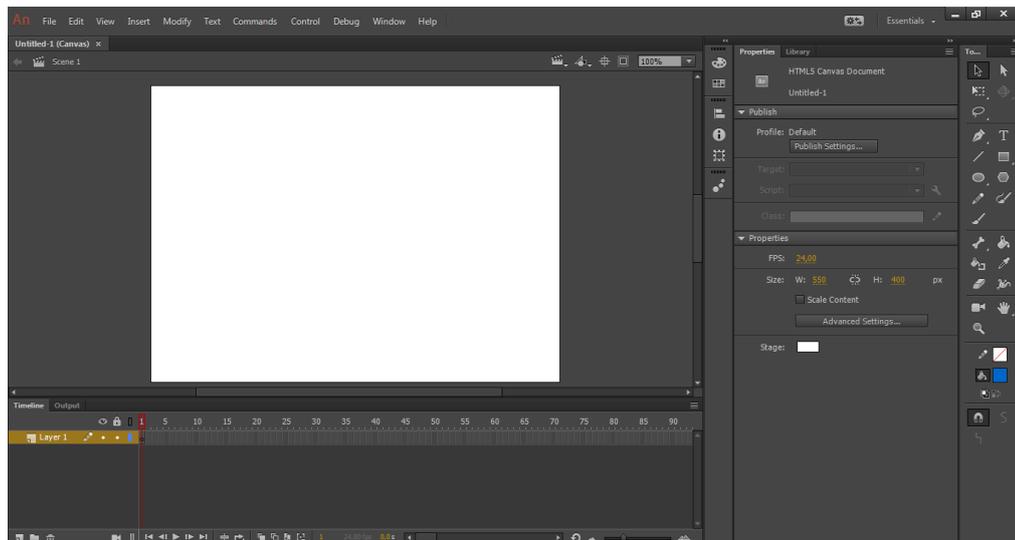
Gambar 1. Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Pada tampilan awal Adobe Flash Professional CS6 terdapat beberapa pilihan komponen yaitu *open a recent item*, *create new*, *icon learn*, *create from template*. Adapun fungsi dari keempat pilihan komponen tersebut yaitu:

- a) *Open a Recent Item*, berguna untuk membuka kembali file yang pernah anda simpan atau pernah anda buka sebelumnya.

- b) *Create from Template*, berguna untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program Adobe Flash Pro CS6.
- c) *Learn*, berguna untuk membuka jendela Help yang berguna untuk mempelajari suatu perintah.
- d) *Create New*, berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia.

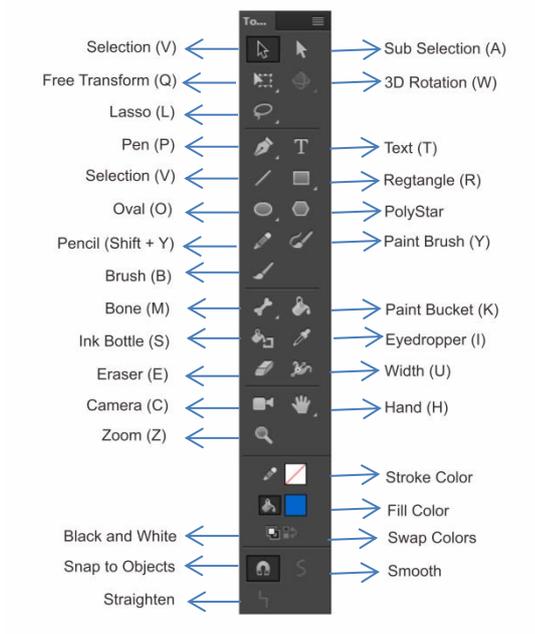
Berikut adalah Lembar Kerja Adobe Flash Professional CS6 yang dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Lembar Kerja Adobe Flash Professional CS6
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Untuk dapat menjalankan *software* Adobe Flash Professional CS6 perlu adanya komponen kerja untuk menjalankannya. Adapun Komponen yang terdapat pada lembar kerja Adobe Flash Professional CS6 yaitu *toolbox*, *timeline*, *stage*, dan *panel properties and library*.

Toolbox adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, *pen*, *pencil*, *text*, *3D Rotation*, *brush*, *bone* dan lain-lain. Tampilan *Toolbox* dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. *Toolbox* pada Adobe Flash Professional CS6
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, *frame*, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang dibuat akan diatur dan ditempatkan pada layer dalam *timeline*. Layer digunakan untuk menempelkan satu atau beberapa objek dalam *stage* agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari *frame-frame* yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan.

Stage adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat atau mendesain objek yang akan dianimasikan. Objek yang dibuat dalam lembar kerja dapat berupa objek Vektor, *Movie clip*, *Text*, *Button*, dan lain-lain. *Stage* disebut juga layar atau panggung. *Panel properties* berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut. Selain itu *panel properties* juga berguna untuk mengatur *setting stage*, *atribut objek*, penggunaan *filter*, hingga mempublikasikan *movie flash*. *Action Script* adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan *platform Adobe Flash Player*. *Action Script* diketikkan pada *panel actions* yang tersedia pada *software* Adobe Flash Professional CS6.

Berdasarkan pendapat diatas, terdapat beberapa fitur dalam *software* Adobe Flash Professional CS6 yaitu seperti *toolbox*, *Action Script*, *movie clips*, *scene*, *time line*, *masking*, *stage*, dan *panel properties*. Masing-masing fitur digunakan untuk menjalankan program flash, membuat pergerakan tampilan media, dan menjalankan perintah kode pemrograman media.

3) Kelebihan dan Kekurangan Adobe Flash Professional CS6

Adapun keunggulan dari program *software* Adobe Flash menurut Jibril, A (2011: 3-4) adalah sebagai berikut.

- a) Membuat tombol lebih dinamis dengan memaksimalkan *action script* 6.0.
- b) Dapat membuat objek tiga dimensi seperti logo tiga dimensi.
- c) Beberapa tool grafis yang terdapat pada *software* grafis Adobe diadaptasi dan dimaksimalkan di *software* Adobe Flash.

- d) Tampilan interface yang lebih simpel dan cukup mudah dicerna.
- e) Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.
- f) Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum di penggunaan software lain, seperti .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov dan lain sebagainya.

Sedangkan kekurangan dari Adobe Flash adalah terdapat pemrograman yaitu action scripts, dimana tidak semua orang dapat membuat media tersebut. Pembuatan media ini juga memerlukan waktu yang cukup lama dari segi desain dan biaya yang cukup mahal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari *software* Adobe Flash yaitu sangat cocok sebagai media pembelajaran yang dapat membuat tombol sebagai navigasi, dapat memunculkan efek animasi, dan dapat dikonversikan serta dipublikasikan ke dalam beberapa tipe *software* yang umum digunakan, misalnya *swf; html; gif; jpg; png; exe; mov*. Adapun kekurangannya yaitu sulit dalam pembuatannya dan memerlukan waktu yang cukup lama.

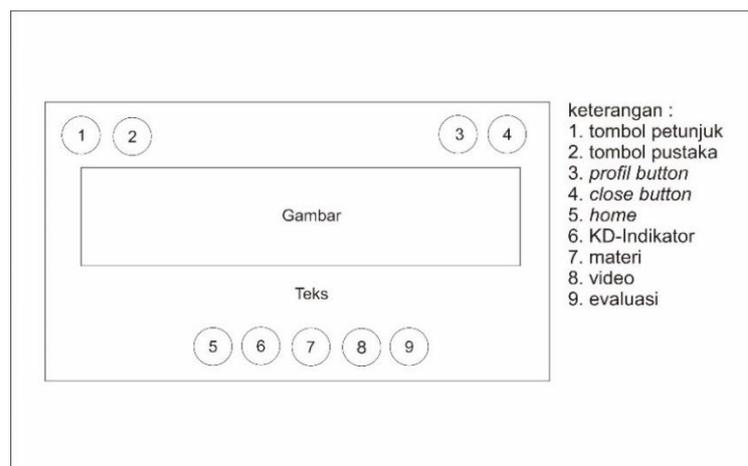
4) Langkah Membuat Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash

Professional CS6

Menurut Iswara (2017: 11) ada sepuluh langkah membuat multimedia pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS6, yaitu mempersiapkan alat dan bahan, membuat halaman intro, membuat halaman menu utama, membuat halaman KI/KD, membuat halaman materi, membuat halaman evaluasi, membuat

halaman profil pembuat, menambahkan musik pada media pembelajaran, menambahkan tombol keluar, dan mengekspor aplikasi media pembelajaran.

Adapun alat dan bahan yang harus dipersiapkan adalah (1) Alat: Laptop/komputer, Aplikasi Adobe Flash CS6; (2) Bahan: Judul Media Pembelajaran, KI/KD, materi pelajaran, soal evaluasi, profil pembuat, serta file-file gambar, musik, atau video yang diperlukan untuk mengisi media pembelajaran. Langkah kedua adalah membuat halaman intro yang terdiri dari gambar logo Universitas Negeri Yogyakarta, teks berupa judul mata pelajaran, dan tombol navigasi enter untuk masuk ke halaman menu utama. Ketiga adalah membuat halaman menu utama. Menu utama terdiri dari teks berupa judul mata pelajaran, gambar ilustrasi pembuatan desain rok, dan tombol navigasi berupa tombol petunjuk, tombol pustaka, *profil button*, *close button*, *home*, KD-Indikator, materi, video, evaluasi. Adapun gambar dari halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Menu Utama
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Langkah keempat adalah membuat halaman KI/KD. Adapun yang perlu dipersiapkan adalah KI dan KD serta tombol navigasi tambahan berupa *next button* dan *previous button*. Kelima adalah membuat halaman materi. Materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase terdiri dari pengertian kolase, pengertian rok, macam-macam desain rok, alat dan bahan untuk membuat desain rok, langkah kerja membuat desain rok sesuai konsep kolase, dan langkah penyelesaian pembuatan desain rok menggunakan teknik kering. Langkah keenam adalah membuat halaman evaluasi. Yang perlu dipersiapkan yaitu petunjuk pengerjaan soal, kisi-kisi soal pilihan ganda, dan kunci jawaban. Langkah ketujuh adalah membuat halaman profil pembuat. Yang perlu dipersiapkan yaitu nama, NIM, Universitas, dan foto pembuat. Langkah kedelapan adalah menambahkan musik pada media pembelajaran. Langkah kesembilan adalah menambahkan tombol keluar, dan langkah terakhir adalah mengeksport aplikasi multimedia pembelajaran interaktif.

3. Mata Pelajaran Desain Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta

a. Kompetensi Mata Pelajaran Desain Busana Kelas XI

Desain busana merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa SMK N 4 Yogyakarta program keahlian tata busana. Kompetensi tersebut tercantum dalam silabus kelas XI tata busana SMK N 4 Yogyakarta. Kompetensi dasar yang diajarkan dalam mata pelajaran desain busana kelas XI adalah menggambar beberapa jenis busana diantaranya desain busana anak, desain rok, desain busana rumah, desain blus, desain busana kerja wanita, desain kemeja,

desain celana, dan desain tunik yang semuanya dibuat berdasarkan konsep kolase.

Kompetensi desain busana dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kompetensi Pembelajaran Desain Busana

Kompetensi Dasar		Kompetensi Dasar	
3.1	Menerapkan desain busana anak sesuai dengan konsep colase	4.1	Membuat desain busana anak sesuai dengan konsep colase
3.2	Menganalisis pembuatan rok sesuai dengan konsep colase	4.2	Membuat desain rok sesuai dengan konsep colase
3.3	Menerapkan desain busana rumah sesuai dengan konsep colase	4.3	Membuat desain busana rumah sesuai dengan konsep colase
3.4	Menerapkan desain blus sesuai dengan konsep colase	4.4	Membuat desain blus sesuai dengan konsep colase
3.5	Menganalisis desain busana kerja wanita dengan proporsi ilustrasi (1:9 s/d 1:13) secara manual dan digital	4.5	Membuat desain busana kerja wanita dengan proporsi ilustrasi (1:9 s/d 1:13) secara manual dan digital
3.6	Menerapkan desain kemeja sesuai dengan konsep colase	4.6	Membuat desain kemeja sesuai dengan konsep colase
3.7	Menerapkan desain celana sesuai dengan konsep colase	4.7	Membuat desain celana sesuai dengan konsep colase
3.8	Menganalisis desain celana santai sesuai dengan konsep colase	4.8	Membuat desain celana santai sesuai dengan konsep colase
3.9	Menerapkan desain tunik sesuai dengan konsep colase	4.9	Membuat desain tunik sesuai dengan konsep colase

Terdapat salah satu materi pokok yang disampaikan dalam mata pelajaran ini yaitu pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Kegiatan pembelajaran dalam materi ini terdapat pada silabus kompetensi dasar desain busana KD 3.2 dan 4.2. Kedudukan materi pada kompetensi ini terdapat pada urutan kedua.

Materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase merupakan salah satu materi yang meliputi teori dan praktik, oleh karena itu pembelajarannya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase memiliki tingkat kesulitan tersendiri, yaitu siswa harus dapat membuat konsep kolase kemudian menuangkannya dalam sebuah desain rok. Pemahaman tentang materi ini harus dikuasai siswa terlebih dahulu sebelum melanjutkan pada materi yang tingkat kesulitannya lebih tinggi.

b. Pengertian Rok

Menurut Ernawati, (2008: 240) rok adalah bagian pakaian yang berada pada bagian bawah badan. Umumnya rok dibuat mulai dari pinggang sampai ke bawah sesuai dengan model yang diinginkan. Sedangkan menurut Karomah, (1990: 12) rok adalah bagian busana dari garis pinggang sampai badan bagian bawah. Widarwati (1993: 5) rok adalah bagian busana yang dipakai di bagian bawah, baik yang dipakai oleh orang dewasa maupun anak-anak. Menurut Poespo, G. (2000: 1) rok adalah bagian terendah dari gaun wanita, yang memanjang dari pinggang turun ke bawah melalui atas pinggul.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rok adalah bagian bawah busana khususnya busana wanita mulai dari batas pinggang ke bawah melalui panggul sampai panjang yang diinginkan.

c. Pengertian Kolase

Kolase berasal dari istilah Prancis '*coller*', yang berarti merekat atau menempel. Menurut West (1996: 24) kolase adalah teknik menempelkan suatu

unsur seperti kertas koran, pita, gambar, maupun hasil karya seni lainnya ke dalam suatu bidang sehingga tercipta satu kesatuan karya. Sedangkan menurut Sumanto (2006: 95) kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempel bahan-bahan tertentu. Kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari bermacam-macam bahan (kain, kertas, kayu) dan lainnya yang ditempelkan pada permukaan gambar (Depdiknas, 2001: 580).

Kolase dalam bidang busana dapat dibuat dengan menggabungkan beberapa bahan seperti kertas, foto, potongan logam atau cd, bahan tekstil, disesuaikan dengan konsep desain dan ide yang akan dibuat. Jadi kolase adalah sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan-potongan kertas atau material lain untuk membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan konsep kolase adalah sebuah rancangan dari kumpulan berbagai potongan-potongan gambar, maupun foto yang kemudian ditempelkan pada sebidang kertas, hasil pengamatan dari berbagai gambar kemudian dituangkan dalam sebuah desain busana. Tujuan konsep kolase adalah mengembangkan ide dari berbagai koleksi gambar atau foto yang kemudian diwujudkan menjadi sebuah desain busana.

d. Pengembangan Gambar

Menurut Siswoyo, (2016) gambar bentuk pengembangan adalah mengembangkan atau mengubah bentuk-bentuk yang nyata (realis) berdasarkan imajinasi, ide/gagasan serta kreativitas penggambar. Gambar bentuk seperti ini

disebut gambar imajinatif. Hasilnya benda yang kita lihat seakan tidak sama atau mirip dengan benda yang dijadikan acuan atau objek sumber ide. Pengembangan gambar tersebut dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Stilasi artinya menyederhanakan bentuk dengan tidak meninggalkan karakter bentuk aslinya.
2. Distorsi yaitu melebihkan atau menonjolkan bentuk-bentuk aslinya.
3. Deformasi adalah bentuk yg bersifat analitis dan memisahkan unsur-unsur benda dengan tidak meninggalkan komposisi, dan karakter bentuk asli.
4. Transformasi adalah menggabungkan atau memindahkan unsur-unsur bentuk benda benda yang satu dengan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, dalam membuat desain rok sesuai konsep kolase ini menggunakan cara transformasi, yaitu menggambar desain rok dengan cara menggabungkan atau memindahkan unsur-unsur yang terdapat pada kolase ke dalam suatu desain rok.

e. Proses Pembuatan Desain Rok Sesuai Konsep Kolase

Menurut Suciati (2008), cara membuat media mood board adalah:

1. Menentukan tema atau judul
2. Menyiapkan alat dan bahan.
3. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya.
4. Menggunting gambar-gambar sesuai dengan konsep yang akan di buat.
5. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar sesuai unsur dan prinsip desain

Adapun langkah-langkah untuk menggambar desain busana menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 43) adalah sebagai berikut:

1. Tentukan pose yang diinginkan. Kemudian, buatlah proporsi tubuh dengan garis tipis pada kertas gambar. Pastikan bahwa proporsi yang dibuat sudah benar perbandingan dan seimbang posenya.
2. Buatlah gambar desain busana pada proporsi tubuh mulai dari bagian atas busana kemudian bagian bawah busana. Selanjutnya, isilah gambar desain busana dengan efek volume dan lekukan pada bagian-bagian tertentu sesuai dengan bentuk busana dan pose. Lengkapi juga hiasan dan motif yang digunakan pada busana. Kemudian sempurnakan detail wajah dan rambut sesuai pose.
3. Hapus bagian-bagian yang tidak diperlukan, kemudian pertebal gambar desain dengan pensil.
4. Warnai gambar dengan menggunakan pensil warna yang sudah diraut ujungnya. Pewarnaan dimulai dari pewarnaan kulit, wajah, rambut. Setelah selesai baru mewarnai tekstur busana dan pelengkap busana.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan yaitu langkah membuat desain rok sesuai konsep kolase sama dengan pada saat membuat desain busana seperti umumnya. Adapun langkah kerja untuk membuat desain rok sesuai konsep kolase yaitu:

- 1) Membuat konsep kolase terlebih dahulu, caranya yaitu:
 - b) Menentukan sumber ide
 - c) Menyiapkan alat dan bahan

- d) Menggunting gambar
 - e) Menempelkan gambar pada kertas HVS.
- 2) Menentukan kriteria desain rok yang akan dibuat, meliputi style, jenis/model rok, opening, bahan, kesempatan pakai.
 - 3) Tentukan pose yang diinginkan, kemudian buatlah proporsi tubuh dengan garis tipis pada kertas gambar. Pastikan proporsi tubuh yang dibuat sudah benar perbandingan dan seimbang posenya.
 - 4) Selanjutnya, amati dan pahami kolase yang telah dibuat sebelum menuangkan dalam sebuah desain rok.
 - 5) Buatlah gambar desain rok sesuai konsep kolase pada proporsi tubuh kemudian buat juga busana bagian atasnya.
 - 6) Lengkapi dengan hiasan atau motif baik itu yang digunakan pada rok, busana bagian atas, maupun pelengkap busananya.
 - 7) Sempurnakan detail wajah atau kepala serta bagian rambut.
 - 8) Hapus bagian-bagian yang tidak diperlukan, kemudian pertebal sketsa desain menggunakan drawing pen.
 - 9) Yang terakhir, selesaikan gambar desain busana dengan pensil warna dengan ujung pensil yang tidak terlalu runcing dan juga tidak tumpul.
 - a. Warnai terlebih dahulu bagian kulit dan wajah
 - b. Warnai busana bagian dalam
 - c. Warnai busana bagian luar
 - d. Warnai detail busana beserta aksesorisnya
 - e. Warnai bagian rambut

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan pengembangan, multimedia interaktif dan desain busana dalam pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya kajian penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan masukan. Adapun relevansinya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian dari Haniatur Rosyidah (2018) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Penyelesaian Desain Busana Secara Kering kelas XI Program Keahlian Tata Busana SMK N 4 Surakarta. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif penyelesaian desain busana secara kering berdasarkan hasil validasi para ahli, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dalam kategori sangat layak. Kelayakan multimedia interaktif penyelesaian desain busana secara kering berdasarkan penilaian dari ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dengan penilaian rerata aspek kualitas materi 0,772, rerata aspek media adalah 0,793, rerata aspek fungsi adalah 0,788. Hasil nilai $>0,632$ sehingga instrumen dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan hasil 0,956 dalam kategori sangat reliabel. Uji coba skala kecil dari 10 siswa dengan total skor 89,9 termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba skala besar dari 30 siswa dengan total skor 86,3 dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi para ahli, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, menyatakan bahwa multimedia interaktif penyelesaian desain busana secara kering termasuk dalam kategori “layak”.

2. Penelitian dari Syfa Khoerunisa (2018) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak Kelas XII untuk Jurusan Multimedia di SMK N 1 Wonosari. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif pada materi teknik pengambilan gambar gerak berdasarkan hasil validasi para ahli, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dalam kategori sangat layak. Multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian dari ahli media termasuk dalam kategori sangat layak yaitu 91.5% sedangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak yaitu 89.075%. multimedia pembelajaran interaktif tersebut layak digunakan dengan penilaian tingkat kelayakan media berdasarkan aspek kandungan kognisi sebesar 81.6%, penyajian informasi 80.6%, kemudahan navigasi 82.6, artistik dan estetika sebesar 88.4%, dan Fungsi keseluruhan sebesar 78.9%. Dan untuk total rata-rata presentase dari 5 aspek tersebut adalah 82.4% termasuk dalam kategori Sangat Layak.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Diah Nurani Pratiwi (2012) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana dengan Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas X SMK. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Menggambar Busana dengan Menggunakan Macromedia Flash ditinjau dari aspek pembelajaran, kebenaran isi, tampilan pemrograman, penyajian materi dan karakter termasuk dalam kategori layak. Hasil peninjauan dan penilaian dari ahli media (skor 4,201), ahli materi (skor 4,6), guru (skor 4,360) dan pendapat

peserta didik tentang media pembelajaran menggambar busana menunjukkan bahwa pada kriteria baik dengan rerata skor 4,07.

Tabel 2. Perbedaan Penelitian yang Dilakukan

Uraian Penelitian		Haniatur R. (2018)	Syfa K. (2018)	Diah N. (2012)	Peneliti
Tujuan penelitian	Menghasilkan produk pengembangan	√	√	√	√
	Mengetahui Kelayakan	√	√	√	√
	mengetahui respon siswa			√	
Jenis penelitian	R & D	√	√	√	√
Materi	Penyelesaian desain busana	√			
	Teknik pengambilan gambar gerak		√		
	Menggambar busana			√	
	Pembuatan desain rok sesuai konsep kolase				√
Prosedur penelitian	Borg and Gall			√	
	Borg and Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov				√
	4D	√			
	ADDIE		√		
Tempat penelitian	SMK N 4 Surakarta	√			
	SMK N 4 Yogyakarta				√
	SMK N 1 Pringapus			√	
	SMK Negeri 1 Wonosari		√		
Software	macromedia flash			√	
	Adobe Flash Cs 3	√			
	Adobe Flash Cs 6		√		√
Teknik analisis data	Deskriptif kuantitatif	√	√	√	√

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Multimedia Pembuatan Desain Rok Sesuai Konsep Kolase Siswa Kelas XI SMK N 4 Yogyakarta”. Berdasarkan tabel di atas, perbedaan dari penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya adalah dari bentuk prosedur pengembangan yang dipakai, materi ajar yang diambil, tempat penelitian, dan jenis *software* yang digunakan. Pada Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan oleh Puslitjaknov pada mata pelajaran Desain Busana materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Keunggulan dari penelitian pengembangan ini adalah menggunakan software Adobe Flash yang terbaru yakni *CS6* yang mana memiliki keunggulan sebagai media pada materi pembuatan desain rok yaitu dalam penyampaian materi sangat terstruktur, contoh gambar dan desain terlihat lebih interaktif, dapat menampilkan video tutorial, serta tampilan yang disajikan lebih menarik secara visual. Selain itu, multimedia materi pembuatan desain rok juga menyajikan halaman evaluasi yang berisi soal-soal pilihan ganda dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif, serta pemberian skor/nilai sehingga setelah selesai mengerjakan soal siswa dapat mengetahui skor yang mereka peroleh.

Pengembangan media ini menekankan pada pembuatan media berbasis multimedia yang terdiri dari teks, gambar, animasi, *sound*, serta video tutorial pada materi pembuatan desain rok. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas terbukti bahwa multimedia pembelajaran berbasis Adobe Flash sangat efektif untuk media pembelajaran. Dari beberapa penelitian yang relevan tersebut, belum

ada yang melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pada materi pembuatan desain rok konsep kolase di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

C. Kerangka Pikir

Desain busana merupakan ilmu pengetahuan yang abstrak, dibutuhkan imajinasi dan logika untuk memahaminya terutama dalam materi pembelajaran membuat pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang dalam proses belajar. Berdasarkan keadaan di lapangan dan wawancara dengan guru pengampu, bahwa pada saat proses pembelajaran di SMK Negeri 4 Yogyakarta khususnya kelas XI Tata Busana pada materi pembuatan desain rok proses pembelajaran diajarkan dengan menggunakan media *jobsheet* dan benda jadi yang tidak dapat menampilkan proses pembuatan desain rok secara nyata. Hal tersebut mengakibatkan banyak peserta didik yang masih kurang paham dengan materi yang diajarkan oleh guru, karena siswa tidak dapat melihat secara langsung proses pembuatan desain busana tersebut. Selain itu, peserta didik juga cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kurang tertarik dalam membaca *jobsheet* yang diberikan tidak berwarna sehingga gambar yang ditampilkan tidak terlihat dengan jelas. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada Bab I sebelumnya, bahwa hasil nilai yang diperoleh siswa menunjukkan (hampir 50%) masih belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan kondisi tersebut, sangat penting memperhatikan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai kompetensi atau tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai serta bagaimana penyajiannya karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik. Di SMK Negeri 4 Yogyakarta khususnya mata pelajaran desain busana pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase belum memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif melainkan menggunakan media *jobsheet* dan benda jadi. Pada penelitian ini, multimedia dibuat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembuatan desain rok yang proses penyelesaiannya menggunakan teknik kering. Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan sebelumnya diketahui bahwa multimedia berbasis Adobe Flash CS6 sangat tepat digunakan dalam pembelajaran desain busana materi pembuatan desain rok karena menyediakan fasilitas yang cukup lengkap sebagai kebutuhan pembelajaran. Aplikasi ini didesain untuk membuat animasi satu dimensi maupun dua dimensi dengan berbagai bentuk yang berbasis vektor. Dengan Adobe Flash CS6 dapat dibuat bermacam karya yaitu presentasi, aplikasi, animasi dan konten video. Dengan adanya fasilitas tersebut jika dikemas dengan baik maka dapat membantu peserta didik untuk mengimajinasikan dalam membuat desain rok yang dimaksud. Selain memberi kemudahan belajar bagi peserta didik, multimedia ini juga memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan proses pembelajaran.

Multimedia memberikan variasi yang menarik dalam pembelajaran agar peserta didik tidak mudah jenuh, sehingga untuk mewujudkan multimedia yang layak digunakan perlu serangkaian kegiatan untuk mewujudkannya. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan oleh Puslitjaknov (2008: 11)

yang terdiri dari lima tahap yaitu: melakukan analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, dan uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Dari pernyataan tersebut, maka akan dikembangkan multimedia berbasis Adobe Flash CS6 yang nantinya akan bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 9 sebagai berikut.



Gambar 5. Bagan Kerangka Pikir
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana mengembangkan multimedia berbasis adobe flash pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase?
2. Bagaimana tingkat kelayakan produk multimedia pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase ditinjau dari aspek media dan aspek materi. Aspek media mencakup: tampilan media dan fungsi media. Aspek materi mencakup: isi/materi dan pembelajaran?