

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase untuk siswa kelas XI SMK N 4 Yogyakarta. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Borg and Gall* yang sudah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov yang meliputi kegiatan melakukan analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba lapangan dan produk akhir. Berikut merupakan penjabaran data penelitian sesuai dengan tahap pengembangan Puslitjaknov:

##### **1. Analisis Kebutuhan Produk**

Analisis kebutuhan produk dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran desain busana di SMK N 4 Yogyakarta. Analisis kebutuhan produk multimedia dimulai dari tahap mengkaji kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.

###### **a. Mengkaji kurikulum**

Kurikulum yang berlaku perlu dikaji lebih dalam, hal ini bertujuan untuk menetapkan kompetensi yang akan dijadikan sebagai bahan ajar untuk pengembangan. Setelah mengkaji kurikulum di SMK N 4 Yogyakarta, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan pada kelas XI Tata Busana pada mata pelajaran Desain Busana mengacu pada kurikulum 2013. Berdasarkan analisis tersebut

didapatkan data sebagai berikut: 1) bidang keahlian pariwisata, 2) program keahlian tata busana, 3) kompetensi keahlian C3 mata pelajaran desain busana, 4) KD 3.2 menganalisis pembuatan rok sesuai dengan konsep kolase dan KD 4.2 membuat desain rok sesuai dengan konsep kolase. Diterapkannya kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat belajar secara mandiri. Oleh karena itu, media yang dikembangkan berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Multimedia yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu siswa kelas XI Tata Busana di SMK N 4 Yogyakarta. Menganalisis karakter peserta didik sangat penting karena siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa hampir 50% siswa belum mencapai batas nilai KKM. Hal tersebut dikarenakan siswa masih belum memahami materi yang diajarkan guru. Media yang diterapkan yaitu berupa *jobsheet*, namun ketertarikan siswa untuk belajar masih rendah karena siswa lebih tertarik dengan media yang bersifat interaktif. Hal tersebut yang mendasari peneliti mengembangkan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase berbasis adobe flash.

c. Analisis materi

Analisis materi bertujuan untuk menentukan sumber dan materi yang relevan untuk kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran desain busana kompetensi dasar pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Analisis materi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengidentifikasi kompetensi inti dan

kompetensi dasar berpedoman pada silabus dan RPP yang diterapkan di SMK N 4 Yogyakarta, sehingga didapat materi pembelajaran sebagai berikut: 1) pengertian desain busana, 2) pengertian kolase, 3) pengertian rok, 4) macam-macam rok, 5) alat dan bahan untuk membuat desain rok sesuai konsep kolase, dan 6) langkah kerja membuat desain rok sesuai konsep kolase.

d. Merumuskan tujuan

Berdasarkan pada silabus dan RPP mata pelajaran desain busana, KD 3.2 menganalisis pembuatan rok sesuai dengan konsep kolase dan KD 4.2 membuat desain rok sesuai dengan konsep kolase, dirumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut: 1) Melalui berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian rok sesuai sumber belajar dengan tepat, 2) Melalui berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan maca-macam rok dengan tanggungjawab, 3) Melalui berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik dapat menganalisis desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase dengan benar, 4) Disediakkannya alat dan bahan, peserta didik dapat menyiapkan alat dan bahan untuk membuat desain rok pada busana pesta sesuai dengan konsep colase, 5) Melalui berdiskusi dan menggali infomasi, peserta didik dapat menjelaskan langkah kerja membuat desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase, 6) Dengan diberikannya pemahaman dan fasilitas pembelajaran pada hand out, peserta didik dapat membuat desain rok pada busana pesta sesuai dengan colase.

## 2. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal merupakan proses pengembangan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Dalam proses pengembangan media ini menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6*. Adapun tahap-tahap pengembangan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase meliputi:

### a. Pra produksi

Pada tahap pra produksi dilakukan beberapa kegiatan antara lain melakukan *study literature*, pembuatan desain *flowchart* dan *story board*.

- 1) *Study literature*, merupakan tahap pengumpulan bahan atau materi untuk pembuatan multimedia pembuatan desain rok. *Study literature* dilakukan untuk menemukan referensi materi pembuatan desain rok dengan mempelajari berbagai buku atau sumber bacaan. Materi kemudian disusun yang nantinya akan dijadikan *contain* dalam pembuatan multimedia. Adapun materi pokok yang digunakan dalam mengembangkan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase dapat dilihat pada Tabel 9 berikut.

Tabel 1. Materi Pokok dalam Multimedia

Kompetensi Dasar		Materi Pokok
3.2	Menganalisis pembuatan rok sesuai dengan konsep kolase	Pengertian rok
		Macam-macam rok
		Analisis desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase
3.4	Membuat desain rok sesuai dengan konsep kolase	Alat dan bahan untuk membuat desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase
		Langkah kerja membuat desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase
		Pembuatan desain rok pada busana pesta sesuai konsep colase

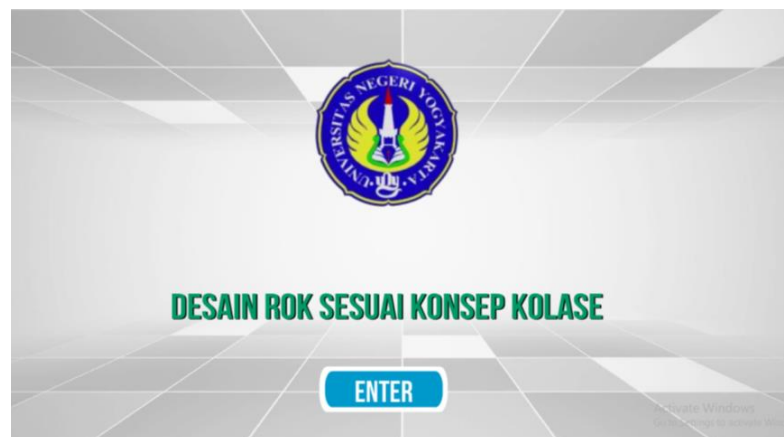
- 2) *Flowchart*, desain *flowchart* menggambarkan urutan proses jalannya data multimedia dan hubungan antar proses secara mendetail dalam suatu program yang akan diimplementasikan menjadi program atau bagian dari sistem sebenarnya. *Flowchart* dibuat untuk memudahkan urutan peristiwa yang akan disajikan dalam multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Pembuatan *flowchart* dilakukan pada bulan Januari 2019. Desain *flowchart* secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 3A.
- 3) *Story board*, desain *story board* menggambarkan uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita yang akan ada dalam multimedia mulai dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir. Pembuatan *story board* dilakukan pada bulan Januari 2019. Desain *story board* secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 3B.

#### b. Produksi

Produksi/Implementasi Program, yaitu tahap menerjemahkan desain multimedia ke tampilan sebenarnya. Program yang diimplementasi menggunakan program *Adobe Flash Professional CS6* berupa animasi, gambar, teks, dan video. Dalam implementasi program multimedia harus mengikuti alur yang telah dibuat sesuai dengan *flowchart* dan *story board*. Adapun langkah membuat multimedia pembelajaran pembuatan desain rok sesuai konsep kolase berbasis *Adobe Flash Professional CS6*, yaitu:

1) Membuat halaman intro

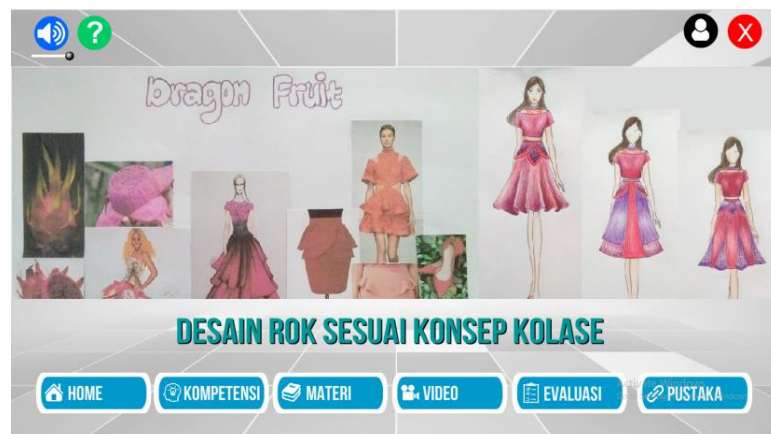
Halaman intro merupakan tampilan paling awal yang muncul ketika membuka multimedia pembuatan desain rok. Halaman ini berisi animasi berupa logo UNY dan judul materi pembuatan desain rok. Adapun tampilan dari halaman intro dapat dilihat pada Gambar 7 berikut.



Gambar 1. Tampilan Halaman Intro

2) Membuat halaman menu utama

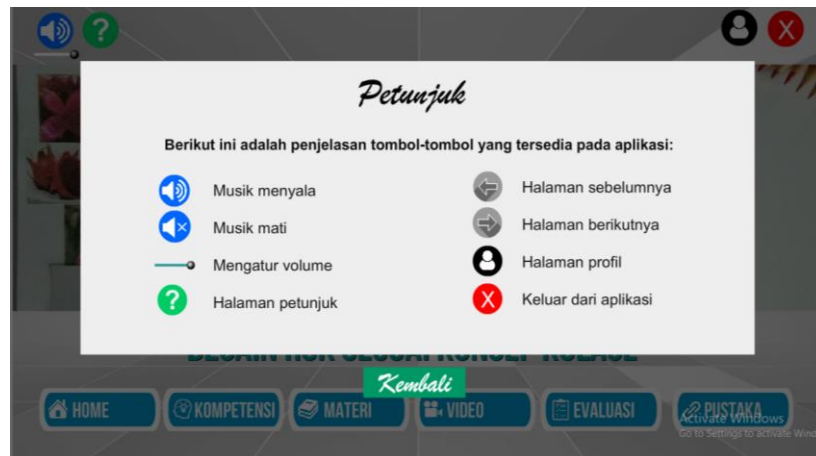
Halaman menu utama merupakan tampilan kedua setelah menekan tombol “*enter*” pada halaman intro. Halaman menu utama terdiri dari enam menu navigasi utama yaitu home, kompetensi, materi, video, dan evaluasi. Tampilan dari halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar 8 berikut.



Gambar 2. Tampilan Halaman Menu Utama

### 3) Membuat halaman petunjuk

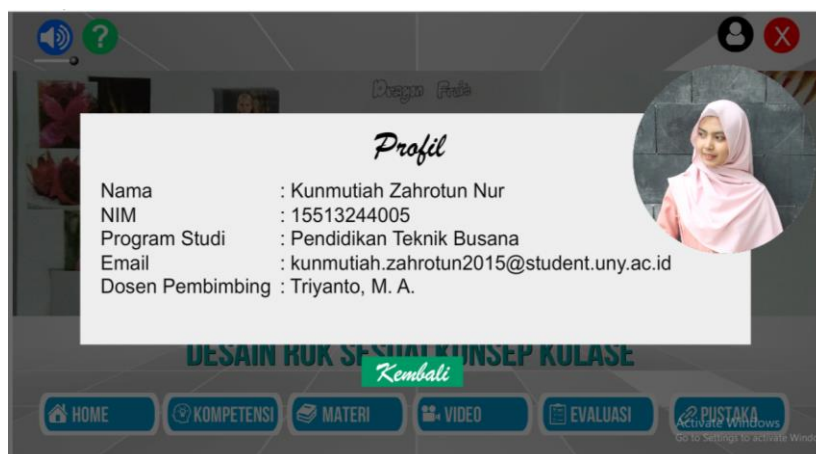
Halaman petunjuk berisi tentang petunjuk *button* yang ada pada multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Tampilan dari halaman petunjuk dapat dilihat pada Gambar 9 berikut.



Gambar 3. Tampilan Halaman Petunjuk

### 4) Membuat halaman profil pengembang

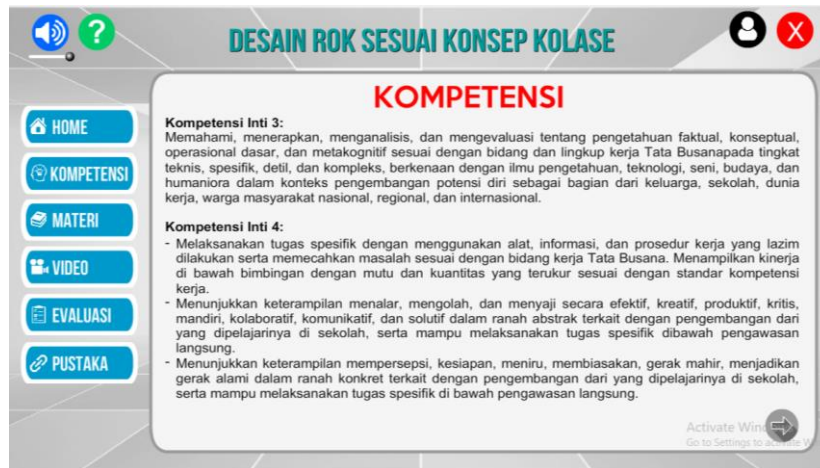
Halaman profil pengembang berupa profil pengembang multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Tampilan dari halaman profil pengembang dapat dilihat pada Gambar 10 berikut.



Gambar 4. Tampilan Halaman Profil Pengembang

5) Membuat halaman KI/KD

Halaman kompetensi berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang menjadi acuan utama pembelajaran. Tampilan dari halaman kompetensi dapat dilihat pada Gambar 11 berikut.



Gambar 5. Tampilan Halaman Kompetensi

6) Membuat halaman materi

Halaman materi berisi materi pembuatan desain rok, yaitu meliputi pengertian, macam-macam model rok, alat dan bahan membuat desain rok, dan langkah kerja membuat desain rok. Adapun tampilan dari halaman materi dapat dilihat pada Gambar 12 berikut.



Gambar 6. Tampilan Halaman Materi



7) Membuat halaman evaluasi

Halaman evaluasi berisi soal evaluasi pilihan ganda. Pada halaman tersebut terdapat petunjuk pengerjaan soal dan pada saat selesai mengerjakan soal siswa dapat mengetahui skor yang diperoleh. Tampilan halaman evaluasi dapat dilihat pada Gambar 13 berikut.



Gambar 7. Tampilan Halaman Evaluasi

8) Membuat halaman pustaka

Halaman pustaka berisi sumber referensi yang digunakan dalam pemilihan materi pembuatan desain rok. Adapun tampilan dari halaman pustaka dapat dilihat pada Gambar 14 berikut.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pustaka

- c. Pasca produksi yang merupakan kegiatan akhir, berisi kegiatan *editing*, *mixing* dan finalisasi hasil media pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan *flowchart* dan *story board*. Kegiatan ini dilakukan untuk meninjau produk multimedia pembelajaran apakah perlu dilakukan perbaikan dari kesalahan yang mungkin terjadi serta penyempurnaan produk akhir.

### **3. Validasi Ahli dan Revisi**

Tahap validasi dalam penelitian ini melalui dua tahap yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Ahli media menilai tentang aspek tampilan media, dan fungsi media yang digunakan dalam pengembangan multimedia. Ahli materi menilai tentang aspek materi dan aspek pembelajaran. Hasil data diperoleh dengan memberikan multimedia, kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian kepada validator. Selanjutnya validator akan memberikan komentar dan saran mengenai kesesuaian media dengan aspek penilaian yang telah disusun pada instrumen. Kemudian akan diperoleh hal-hal yang harus diperbaiki dalam multimedia tersebut untuk selanjutnya dilakukan perbaikan.

#### **a. Analisa Data Ahli Media**

Kelayakan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase diukur melalui hasil penilaian dari dua ahli media. Angket terdiri dari 20 butir pertanyaan, maka diperoleh skor minimum  $1 \times 20 = 20$  dan skor maksimum  $4 \times 20 = 80$ , jumlah kelas interval 4, panjang kelas 20.

### 1) Tampilan Media

Aspek tampilan media terdiri dari 14 butir pertanyaan diperoleh skor maksimal 56, skor minimum 14, rerata ideal 35 dan nilai simpangan baku ideal 7.

Konversi skor dari aspek tampilan media dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 2. Interval Penilaian dari Aspek Tampilan Media

<b>Interval Aspek Tampilan Media</b>	<b>Kategori penilaian</b>
47,7 – 56	Sangat Layak
39,3 – 47,6	Layak
30,9 – 39,2	Cukup Layak
22,5 – 30,8	Kurang Layak
14 – 22,4	Tidak Layak

Hasil skor untuk aspek tampilan media dari ahli materi 1 sebesar 48 dan ahli materi 2 sebesar 46 sehingga memiliki rerata skor 47. Rerata skor kemudian dicocokkan dengan Tabel 10 untuk mengetahui data kuantitatifnya. Hasil skor pengujian materi pada aspek kualitas materi mendapatkan rerata nilai 47 termasuk kategori “Layak”.

### 2) Fungsi Media

Aspek fungsi media terdiri dari 6 butir pertanyaan diperoleh skor ideal maksimal 24, skor ideal minimum 6, rerata ideal 15 dan nilai simpangan baku ideal 3. Konversi skor dari aspek fungsi media dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 3. Interval Penilaian dari Aspek Fungsi Media

<b>Interval Aspek Fungsi Media</b>	<b>Kategori penilaian</b>
20,5 – 24	Sangat Layak
16,9 – 20,4	Layak
13,3 – 16,8	Cukup Layak
9,7 – 13,2	Kurang Layak
6 – 9,6	Tidak Layak

Hasil skor untuk aspek tampilan media dari ahli materi 1 sebesar 48 dan ahli materi 2 sebesar 46 sehingga memiliki rerata skor 47. Rerata skor kemudian dicocokkan dengan Tabel 11 untuk mengetahui data kuantitatifnya. Hasil skor pengujian materi pada aspek kualitas materi mendapatkan rerata nilai 19 termasuk kategori “Layak”.

Secara keseluruhan kelayakan dari ahli media diperoleh skor ideal maksimal 80, skor ideal minimum 20, rerata ideal 50 dan nilai simpangan baku ideal 10. Konversi skor kelayakan ahli media dapat dilihat pada Tabel 12.

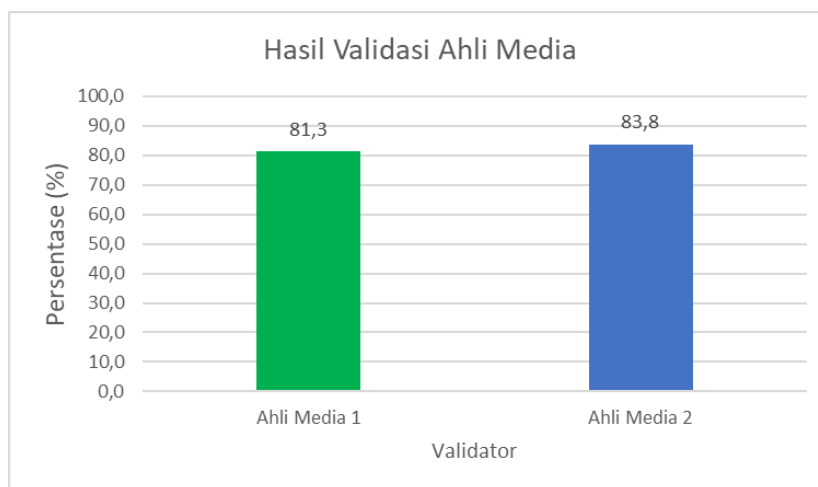
Tabel 4. Interval Penilaian dari Ahli Media

<b>Interval Nilai</b>	<b>Kategori penilaian</b>
68,1 – 80	Sangat Layak
56,1 – 68	Layak
44,1 – 56	Cukup Layak
32,1 – 44	Kurang Layak
20 – 32	Tidak Layak

Berdasarkan penilaian ahli media 1 diperoleh skor 65 termasuk kategori “Layak”, ahli media 2 diperoleh skor 67 termasuk kategori “Layak”.

Tabel 5. Penilaian dari Ahli Media

<b>No</b>	<b>Validator</b>	<b>Aspek</b>		<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
		<b>Tampilan Media</b>	<b>Fungsi Media</b>		
1.	Ahli Media 1	48	17	65	Layak
2.	Ahli Media 2	46	21	67	Layak



Gambar 9. Hasil Analisi Data Ahli Media

b. Analisi Data Ahli Materi

Kelayakan materi yang terdapat pada multimedia ini ditinjau 2 ahli materi dan diukur dengan menggunakan skala *Likert* dengan 4 alternatif jawaban. Angket terdiri dari 15 butir pertanyaan, sehingga diperoleh skor minimum 15 dan skor maksimum 60. Jumlah kelas interval 4, panjang kelas interval 15.

1) Kualitas Materi

Aspek kualitas materi terdiri dari 10 butir pertanyaan, dengan demikian diperoleh skor ideal maksimal 40, skor ideal minimum 10, rerata ideal 25 dan nilai simpangan baku ideal 5. Konversi skor dari aspek tampilan media dapat dilihat pada Tabel 14.

Tabel 6. Interval Penilaian dari Aspek Kualitas Materi

Interval Aspek Kualitas Materi	Kategori penilaian
34,1 – 40	Sangat Layak
28,1 – 34	Layak
22,1 – 28	Cukup Layak
16,1 – 22	Kurang Layak
10 – 16	Tidak Layak

Hasil skor untuk aspek kualitas materi dari ahli materi 1 sebesar 38 dan ahli materi 2 sebesar 35 sehingga memiliki rerata skor 36,5. Rerata skor kemudian dicocokkan dengan Tabel 14 untuk mengetahui data kuantitatifnya. Hasil skor pengujian materi pada aspek kualitas materi mendapatkan rerata nilai 36,5 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

## 2) Kualitas Pembelajaran

Aspek kualitas pembelajaran terdiri dari 5 butir pertanyaan, dengan demikian diperoleh skor ideal maksimal 20, skor ideal minimum 5, rerata ideal 12,5 dan nilai simpangan baku ideal 2,5. Konversi skor dari aspek kualitas pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 7. Interval Penilaian dari Aspek Kualitas Pembelajaran

<b>Interval Aspek Kualitas Pembelajaran</b>	<b>Kategori penilaian</b>
17,1 – 20	Sangat Layak
14,1 – 17	Layak
11,1 – 14	Cukup Layak
8,1 – 11	Kurang Layak
5 – 8	Tidak Layak

Hasil skor untuk aspek kualitas pembelajaran dari ahli materi 1 sebesar 19 dan ahli materi 2 sebesar 16 sehingga memiliki rerata skor 17,5. Rerata skor kemudian dicocokkan dengan Tabel 15 untuk mengetahui data kuantitatifnya. Hasil skor pengujian materi pada aspek kualitas materi mendapatkan rerata nilai 17,5 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Secara keseluruhan kelayakan dari ahli materi diperoleh skor ideal maksimal 60, skor ideal minimum 15, rerata ideal 37,5 dan nilai simpangan baku ideal 7,5. Konversi skor kelayakan ahli materi dapat dilihat pada Tabel 16.

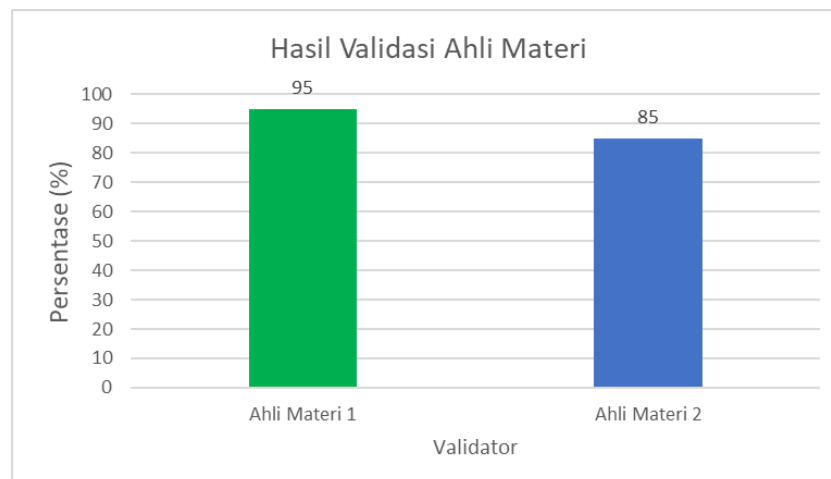
Tabel 8. Interval Penilaian dari Ahli Materi

Interval Nilai	Kategori penilaian
51,1 – 60	Sangat Layak
42,1 – 51	Layak
33,1 – 42	Cukup Layak
24,1 – 33	Kurang Layak
15 – 24	Tidak Layak

Berdasarkan penilaian ahli materi 1 diperoleh skor 57 termasuk kategori “Sangat Layak”, ahli materi 2 diperoleh skor 51 termasuk kategori “Layak”.

Tabel 9. Penilaian dari Ahli Materi

No	Validator	Aspek		Nilai	Kategori
		Kualitas Materi	Kualitas Pembelajaran		
1.	Ahli Materi 1	38	19	57	Sangat Layak
2.	Ahli Materi 2	35	16	51	Layak



Gambar 10. Hasil Analisis Data Ahli Materi

Setelah melakukan tahap validasi, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan produk pengembangan berdasarkan kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini, revisi yang dilakukan adalah revisi desain media dan materi pembelajaran sebelum uji coba produk. Sehingga hasil dari

tahap revisi ini adalah produk awal yang sudah tervalidasi. Agar produk awal dapat disebut layak digunakan oleh siswa, maka perlu diujicobakan pada subjek uji coba yang dijabarkan pada tahap uji coba.

#### 4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk

Setelah melakukan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya multimedia diujikan pada uji coba lapangan kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa kelas XI di SMK N 4 Yogyakarta. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Angket terdiri dari 27 butir pertanyaan, aspek media terdiri dari 11 butir pernyataan, aspek materi terdiri dari 9 butir pernyataan, dan aspek fungsi media terdiri dari 7 butir pernyataan.

Hasil uji coba lapangan skala kecil dengan jumlah 27 butir pertanyaan yaitu skor maksimum perolehan 97, skor minimum perolehan 79, dan skor median perolehan 89. Konversi skor untuk uji coba skala kecil dapat dilihat pada Tabel 18 berikut:

Tabel 10. Interval Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil

<b>Interval Nilai</b>	<b>Kategori penilaian</b>
91,9 - 108	Sangat Layak
75,7 – 91,8	Layak
59,5 – 75,6	Cukup Layak
43,3 – 59,4	Kurang Layak
27 – 43,2	Tidak Layak

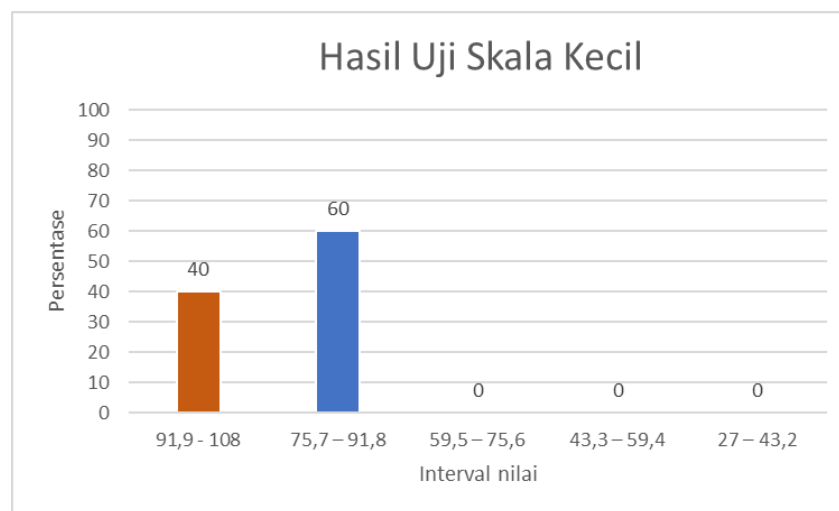
Hasil penilaian pada uji coba lapangan skala kecil mendapat skor rerata sebesar 89. Rerata skor kemudia dicocokkan pada tabel 18 untuk mengetahui data kuantitatifnya. Hasil skor uji coba skala kecil berdasarkan tabel di atas tergolong



dalam kategori “Layak” dengan nilai rerata 89. Secara keseluruhan hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada Tabel 19 Gambar 17.

Tabel 11. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Interval	Responden	Persentase
91,9 - 108	2	40%
75,7 – 91,8	3	60%
59,5 – 75,6	0	0
43,3 – 59,4	0	0
27 – 43,2	0	0



Gambar 11. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat hasil uji coba skala kecil menunjukkan sebanyak 2 responden dengan persentase 40% menyatakan sangat layak dan sebanyak 3 responden dengan persentase 60% menyatakan layak. Secara keseluruhan, multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase menunjukkan skor rerata keseluruhan responden adalah 89, apabila dilihat pada Tabel 18 maka nilai tersebut berada pada interval  $>75,7$  termasuk dalam kategori “Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

## **5. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir**

Setelah melakukan uji coba skala kecil dan melakukan perbaikan, selanjutnya adalah mengujikan kelayakan produk multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase yang dilakukan dengan uji coba lapangan kelompok besar dilakukan kepada 25 siswa kelas XI di SMK N 4 Yogyakarta. Uji coba lapangan kelompok besar dimaksudkan untuk menguji/mengetahui kelayakan multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Uji coba lapangan kelompok besar menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban “sangat setuju”, “setuju”, “tidak setuju”, dan “sangat tidak setuju”. Angket terdiri dari 27 butir pertanyaan, aspek media terdiri dari 11 butir pernyataan, aspek materi terdiri dari 9 butir pernyataan, dan aspek fungsi media terdiri dari 7 butir pernyataan. Hasil uji coba skala besar multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase oleh peserta didik kemudian dianalisis menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4, keterangan lebih detail akan dijelaskan pada bagian hasil uji coba produk.

### **B. Hasil Uji Coba Produk**

Setelah melakukan tahap validasi dan uji coba skala kecil, selanjutnya adalah uji coba skala besar. Produk multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase diujikan kepada 25 siswa kelas XI di SMK N 4 Yogyakarta. Angket terdiri dari 27 butir pertanyaan, dengan skor maksimum perolehan 102, skor minimum perolehan 85, skor modus perolehan 86, dan skor median perolehan 90. Konversi skor penilaian dapat dilihat pada Tabel 20 berikut:

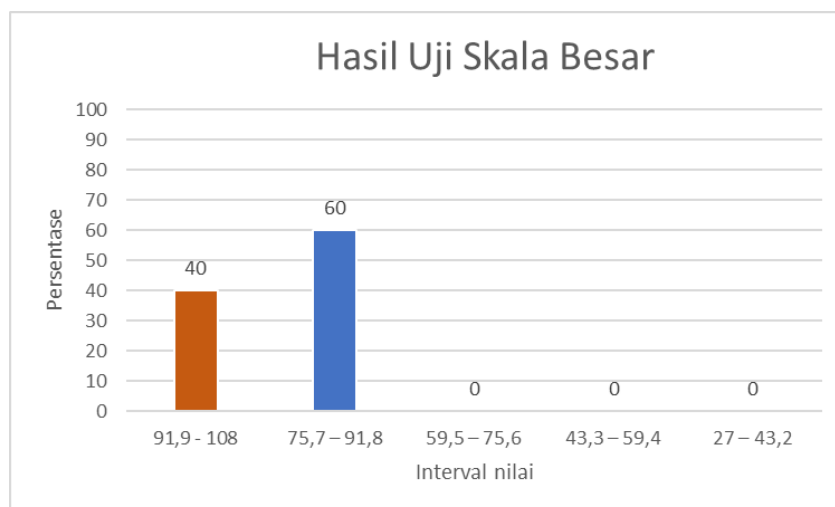
Tabel 12. Interval Penilaian Multimedia

<b>Interval Nilai</b>	<b>Kategori penilaian</b>
91,9 - 108	Sangat Layak
75,7 – 91,8	Layak
59,5 – 75,6	Cukup Layak
43,3 – 59,4	Kurang Layak
27 – 43,2	Tidak Layak

Hasil penilaian pada uji coba lapangan skala besar mendapat skor rerata sebesar 91. Rerata skor kemudia dicocokkan pada tabel 20 untuk mengetahui data kuantitatifnya. Hasil skor uji coba skala kecil berdasarkan tabel di atas tergolong dalam kategori “Layak” dengan nilai rerata 91. Secara keseluruhan hasil uji coba skala kecil dapat dilihat pada Tabel 21 dan Gambar 18.

Tabel 13. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

<b>Interval</b>	<b>Responden</b>	<b>Persentase</b>
91,9 - 108	10	40%
75,7 – 91,8	15	60%
59,5 – 75,6	0	0
43,3 – 59,4	0	0
27 – 43,2	0	0



Gambar 12. Hasil Uji Skala Besar

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat hasil uji coba skala besar menunjukkan sebanyak 10 responden dengan persentase 40% menyatakan sangat layak dan sebanyak 15 responden dengan persentase 60% menyatakan layak. Secara keseluruhan, multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase menunjukkan skor rerata keseluruhan responden adalah 91, apabila dilihat pada Tabel 20 maka nilai tersebut berada pada interval  $>75,7$  termasuk dalam kategori “Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif pembuatan desain rok sesuai konsep kolase, secara keseluruhan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran desain busana siswa kelas XI SMKN 4 Yogyakarta.

### **C. Revisi Produk**

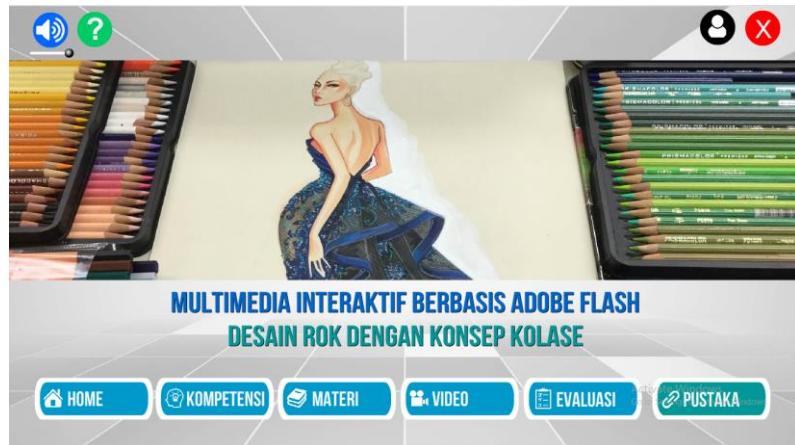
Untuk mendapatkan hasil produk multimedia interaktif pembuatan desain rok sesuai konsep kolase yang layak, maka terlebih dahulu harus melewati tahap revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi pada saat validasi. Adapun hasil revisi produk yang dilakukan selama tahap perbaikan adalah sebagai berikut:

#### **1. Revisi Ahli Media**

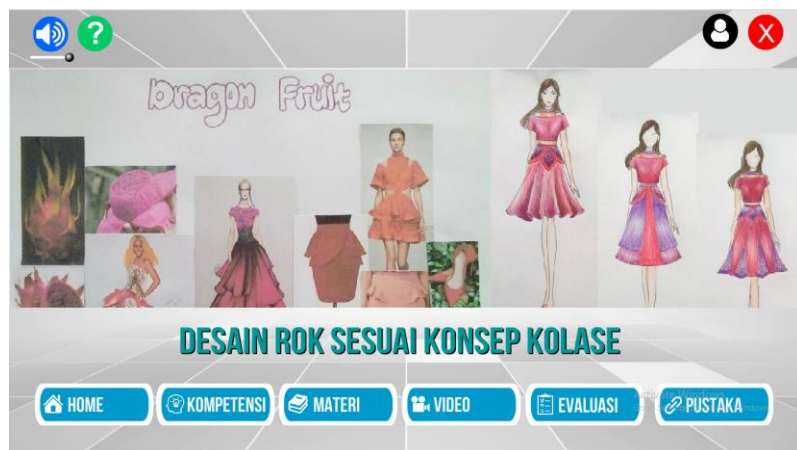
Revisi pertama yang dilakukan adalah revisi dari ahli media. Untuk mendapatkan produk multimedia pembelajaran yang layak maka dilakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan guru tata busana SMK N 4 Yogyakarta. Adapun bagian revisi yang dilakukan diantaranya:

- a. Contoh gambar pada halaman menu utama harus sesuai dengan judul materi pelajaran

Gambar yang ditampilkan pada halaman menu utama harus menunjukkan cakupan materi yang akan dibahas. Gambar yang ditampilkan sebelumnya lebih cenderung mengarah pada desain gaun, sehingga harus diganti dengan gambar konsep kolase dan desain rok.



Gambar 13. Contoh gambar pada halaman menu utama sebelum direvisi



Gambar 14. Contoh gambar pada halaman menu utama setelah direvisi

- b. Contoh gambar yang ditampilkan tidak terlalu jelas, sehingga harus diperbaiki

Media pembelajaran yang baik adalah media yang jika dilihat dari aspek gambar dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 15. Contoh kualitas gambar sebelum direvisi



Gambar 16. Contoh kualitas gambar setelah direvisi

c. Contoh video yang ditampilkan tidak terlalu jelas, sehingga harus diperbaiki

Kualitas video tutorial pada multimedia interaktif harus dapat terlihat dengan jelas sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran.



Gambar 17. Video sebelum direvisi



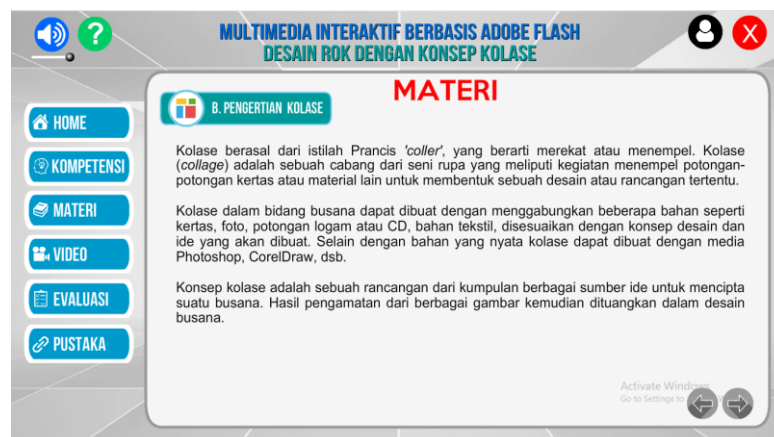
Gambar 18. Video setelah direvisi

## 2. Revisi Ahli Materi

Revisi kedua adalah revisi dari ahli materi. Untuk mendapatkan kualitas kedalaman materi pada produk multimedia pembelajaran yang layak maka dilakukan revisi sesuai saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan guru tata busana SMK N 4 Yogyakarta. Adapun bagian revisi yang dilakukan diantaranya:

### a. Menyesuaikan pengertian konsep kolase dengan kolase

Pengertian kolase dan konsep kolase perlu diperjelas agar siswa tidak mengalami kebingungan.



Gambar 19. Pengertian konsep kolase sebelum direvisi



Gambar 20. Pengertian konsep kolase sebelum direvisi

b. Memperbaiki contoh gambar konsep kolase

Contoh gambar konsep kolase yang ditampilkan kurang sesuai dengan materi sehingga harus diperbaiki.



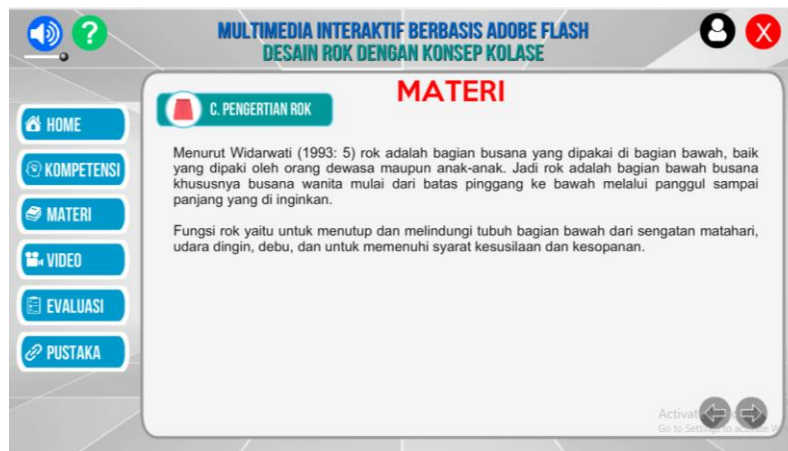
Gambar 21. Contoh gambar konsep kolase sebelum direvisi



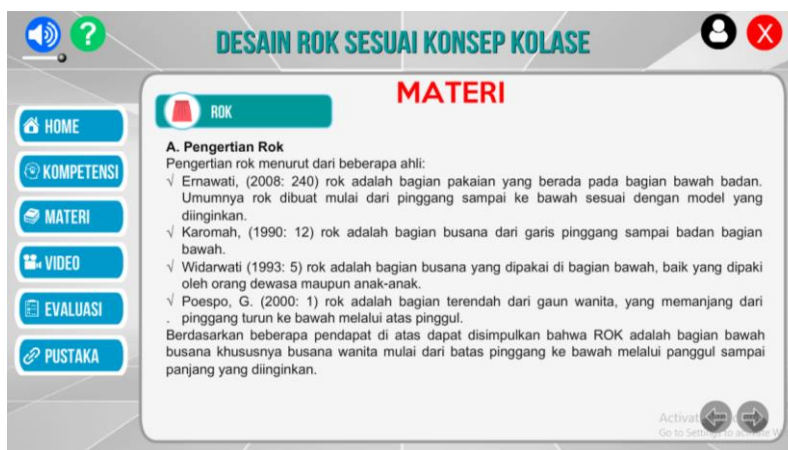
Gambar 22. Contoh gambar konsep kolase setelah direvisi



- c. Menambahkan pengertian desain rok menurut beberapa ahli



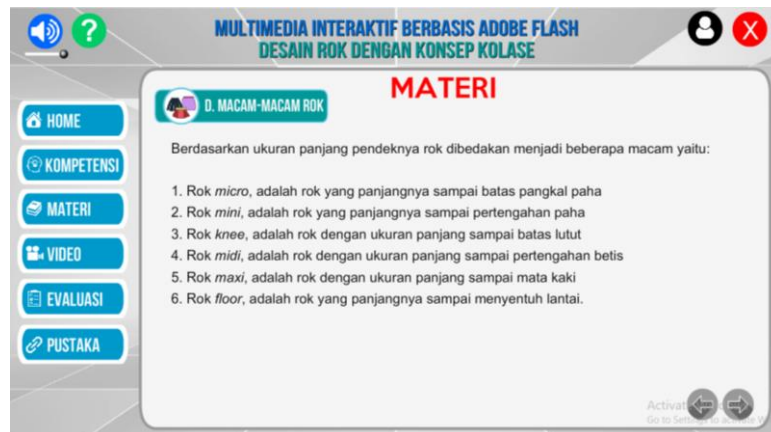
Gambar 23. Pengertian desain rok sebelum direvisi



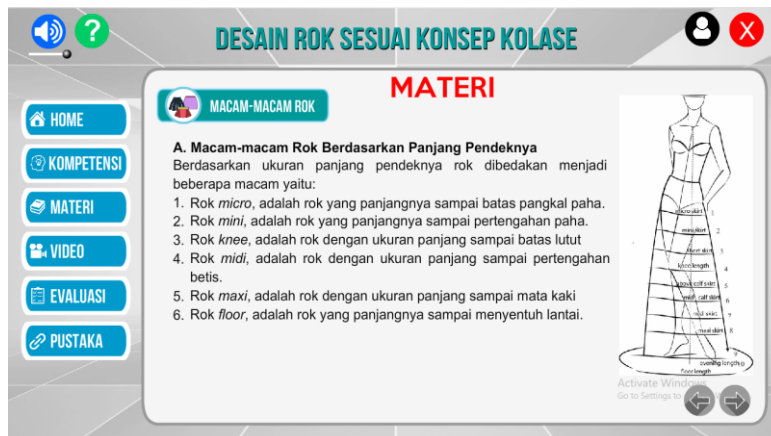
Gambar 24. Pengertian desain rok setelah direvisi

- d. Menambah contoh gambar pada materi macam-macam rok berdasarkan panjang pendeknya

Contoh gambar macam-macam rok berdasarkan Panjang pendeknya perlu ditampilkan dalam materi agar siswa tidak hanya menerka-nerka namun juga dapat melihat langsung contoh gambar yang disajikan.



Gambar 25. Materi macam-macam rok sebelum direvisi



Gambar 26. Materi macam-macam rok setelah direvisi

e. Memperbaiki beberapa pengertian dari macam-macam model rok

Menyesuaikan dan memperbaiki pengertian dari macam-macam rok berdasarkan beberapa sumber.



Gambar 27. Pengertian *godet skirt* sebelum direvisi



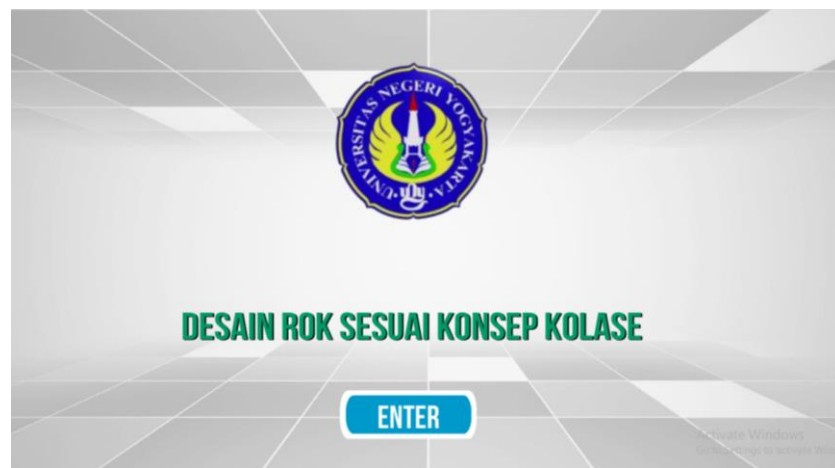
Gambar 28. Pengertian *godet skirt* setelah direvisi

#### D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir berisi tentang produk akhir yang telah dikembangkan. Produk yang dikembangkan berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase untuk siswa kelas XI SMK N 4 Yogyakarta. Program multimedia ini dapat dijalankan di laptop tanpa harus menginstal aplikasi, karena multimedia ini menggunakan penyimpanan file dalam bentuk \*.exe. Berikut ini produk pengembangan berupa multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase pada mata pelajaran desain busana untuk kelas XI SMK Tata Busana yang terdiri dari beberapa *scene* utama, yaitu: halaman intro, halaman menu utama, halaman petunjuk, halaman pustaka, halaman profil pengembang, halaman kompetensi, halaman materi, halaman evaluasi.

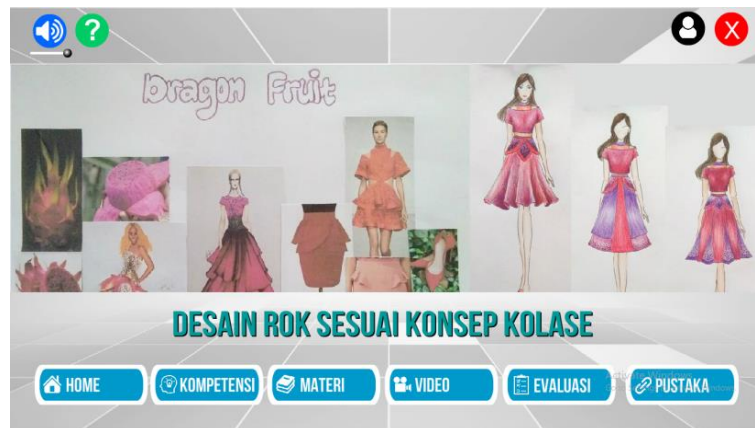
Halaman intro merupakan halaman awal ketika aplikasi multimedia dibuka berupa *contain* sebagai berikut: logo UNY, judul materi, tombol enter, dan *background* berwarna abu-abu. Logo UNY berada pada halaman intro bertujuan untuk menunjukkan instansi pengembang berasal dari Universitas Negeri

Yogyakarta. Kemudian di bawahnya terdapat judul materi, judul materi merupakan hal utama yang harus dicantumkan pada multimedia pembelajar, sehingga diketik menggunakan huruf kapital. Selanjutnya terdapat tombol enter yang berfungsi untuk masuk ke halaman menu utama. Pemilihan *background* menggunakan warna abu-abu muda, hal ini bertujuan agar warna dasar tidak mengalahkan poin utama yaitu logo, judul dan tombol enter. Berikut adalah tampilan halaman intro yang telah dikembangkan.



Gambar 29. Kajian Produk Halaman Intro

Halaman menu utama terdiri dari enam menu navigasi, tombol volume, tombol petunjuk, tombol profil pengembang dan *exit*. Selain itu terdapat gambar desain rok sesuai konsep kolase dengan background berwarna abu-abu muda. Penggunaan gambar desain rok dan konsep kolase pada halaman menu utama bertujuan agar menunjukkan materi utama yang dikembangkan dalam multimedia adalah materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Berikut adalah tampilan halaman menu utama yang telah dikembangkan.



Gambar 30. Kajian Produk Halaman Menu Utama

Halaman petunjuk bertujuan untuk membantu pengguna dalam memahami penggunaan tombol-tombol yang ada di dalam multimedia pembelajaran. Pada halaman petunjuk berisi gambar yang sesuai dengan penggunaannya, semisal gambar anak panah ke kanan menunjukkan lanjut ke halaman berikutnya. Penggunaan *font* dibuat berbeda antara judul dan penjelasan, pada bagian judul menggunakan *font* Brush Script MT agar lebih menarik. Sedangkan pada bagian penjelasan menggunakan *font* Arial, karena lebih sederhana dan mudah untuk dibaca. Latar belakang *background* dibuat transparan agar tidak monoton dengan *background* polos. Berikut adalah tampilan halaman petunjuk yang telah dikembangkan.



Gambar 31. Kajian Produk Halaman Profil Pengembang

Halaman materi terdiri enam menu yang berada di samping kiri layer, hal ini bertujuan agar memudahkan pengguna untuk pindah pada menu selanjutnya atau pilihan menu yang dikehendaki. Pada bagian inti, terdapat enam materi utama yang di dalamnya terdapat sub materi dan penjelasan. Pada masing-masing materi dilengkapi dengan gambar yang menunjukkan sub materi yang akan dibahas. Jenis *font* yang digunakan yaitu Arial. Berikut adalah tampilan halaman materi yang telah dikembangkan.



Gambar 32. Kajian Produk Halaman Materi

Halaman evaluasi terdiri enam menu yang berada di samping kiri layer, hal ini bertujuan agar memudahkan pengguna untuk pindah pada menu selanjutnya atau pilihan menu yang dikehendaki. Pada bagian inti, terdapat teks petunjuk, kolom nama, dan tombol mulai kuis. Kolom nama wajib diisi untuk mengetahui perolehan skor akhir pengguna, selanjutnya klik tombol “mulai kuis” untuk mengerjakan soal pilihan ganda. Berikut adalah tampilan halaman evaluasi yang telah dikembangkan.



Gambar 33. Kajian Produk Halaman Evaluasi

#### E. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini, produk multimedia pembuatan desain rok sesuai konsep kolase sudah dibuat semaksimal mungkin. Namun dalam pengembangan media pembelajaran ini masih terdapat keterbatasan diantaranya yaitu:

1. Pemilihan materi yang dikembangkan hanya terbatas pada materi pembuatan desain rok sesuai konsep kolase. Serta pengembangan media pembelajaran ini masih sedikit menyajikan video tutorial pembuatan desain rok dengan model yang lebih beragam dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti.
2. Subyek penelitian hanya dibatasi pada kelas XI tata busana dari seluruh siswa SMK N 4 Yogyakarta.
3. Penelitian pengembangan media ini hanya terbatas sampai uji kelayakan saja belum sampai pada uji efektifitasnya.