

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS4 UNTUK SISWA KELAS X BUSANA SMK
NEGERI 3 KLATEN**

ISTIANA
Istiana17@gmail.com

ABSTRAK

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.

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (research and development/ penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model Lee and Owen, dengan empat langkah yaitu: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan produk, 4) evaluasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *purposive sampling*, 5 orang untuk uji coba kelompok kecil dan 20 orang untuk uji coba kelompok besar. Data dianalisis secara deskriptif.

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa 1). Media pembelajaran yang sudah dikembangkan berupa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4* pada mata pelajaran menggambar Busana. 2) Media pembelajaran menggambar busana yang telah diuji / validasi menurut para ahli media, ahli materi dan guru Mata pelajaran Menggambar Busana. Berdasarkan uji coba kelompok besar terhadap siswa kelas X busana dengan penilaian rata-rata 4,44 dengan kriteria sangat baik maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Klaten.

Kata kunci: *pengembangan media, Menggambar Busana, adobe flash cs4*

ABSTRACT

This research aimed to 1) develop the instructional media using Adobe Flash CS4 in Fashion design Subjects as a media learning for the students of class X SMK N 3 Klaten in the fashion design skill. 2) Know the feasibility learning media using Adobe Flash CS4 Fashion Design Subjects.

This research used approach R & D (research and development) using the procedure of Lee and Owen, with four steps namely : 1) analysis, 2) design, 3) development product, 4) evaluation. The sampling technique is purposive sampling ,5 people were tested in the small group and 20 people were for large group. Data were analyzed descriptively

The results of this research were : 1). Media that have been developed in the form of instructional media using Adobe Flash CS4 on the fashion design skill. 2) Media fashion design lessons that have been tested according to media experts, material experts and teachers Fashion Design Subjects, with criteria very well and can be said that the media that been has developed was feasible to use. It is shown that large group of the students of class X fashion with averages 4.44 with the criteria very well, it can be said that the media that been has developed was feasible to use as a learning medium for fashion design class X SMK N 3 Klaten.

Keywords: media development, Fashion Design, Adobe Flash CS4

I. PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Menggambar Busana Kelas X merupakan mata pelajaran yang menerapkan antara teori dengan praktek. Teori dari Mata Pelajaran Menggambar Busana Kelas X harus benar-benar melekat dalam ingatan siswa. Maka guru perlu mengupayakan teori dari Mata Pelajaran Menggambar Busana Kelas X dapat diingat siswa dengan baik. Salah satu cara agar materi yang disampaikan oleh guru tidak mudah dilupakan oleh siswa dengan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 3 Klaten pada Program Keahlian Tata Busana Kelas X bahwa media yang digunakan selama ini dalam pembelajaran menggambar busana adalah jobshett dan papan tulis. Kemampuan peserta didik didalam memahami jobsheet sangat bervariasi sehingga, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak ditangkap secara maksimal oleh siswa. Pendidik sudah menggunakan media dalam pembelajaran akan tetapi dari keterbatasan media yang digunakan menyebabkan media yang digunakan dalam pembelajaran menggambar busana tidak menarik sehingga materi belum sesuai yang diharapkan. dari sisi kemenarikan media yang selama ini belum mampu menjadikan mata pelajaran menggambar busana menjadi lebih menarik. Media yang digunakan untuk mengajar di sekolah meliputi handout, job sheet, papan tulis, walaupun terdapat fasilitas proyektor LCD di ruang kelas namun belum digunakan secara maksimal oleh pendidik. Dengan adanya proyektor LCD ini maka perlu dikembangkannya media pembelajaran, sehingga untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran menggambar busana maka akan dikembangkan media pembelajaran menggambar busana seperti menggunakan *software*, jenis *software* yang akan digunakan adalah *Adobe Flash Cs4*. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang juga penggunaan teknologi sebagai alat bantu ajar atau sering disebut dengan media pembelajaran. Pemanfaatan tersebut karena didukung oleh fasilitas komputer yang ada disekolah.

Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah Media pembelajaran Menggambar Busana menggunakan *software Adobe Flash Cs4* yang berfungsi untuk mengatasi kelemahan dalam media pembelajaran. Keunggulan media yang akan dikembangkan adalah tampilan lebih menarik karena terdapat animasi-animasi yang ada didalam serta contoh video dan gambar sehingga diasumsikan bahwa kekurangan menarik media yang selama ini dipakai dapat di tingkatkan dengan adanya media tersebut.

II. KAJIAN TEORI

Media dalam dunia pendidikan disebut dengan media pembelajaran. Azhar Arsyad (2011:3), mengatakan bahwa kata media berasal dari kata *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar, yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (Azhar, 2011:3) mengatakan bahwa media pendidikan apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003), rancangan/ desain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan sebagai busana. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibentuk berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Desain ada dua macam, meliputi: 1) desain struktur yaitu desain yang wajib ada pada setiap rancangan berupa siluet S,A,H,I,Y dan siluet bustle; 2) desain hiasan yaitu desain untuk memperindah desain struktur berupa bentuk kerah, saku, pita hias, kancing, dll. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah

merancang busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain dalam bentuk gambar agar dapat dibaca oleh orang lain sebelum direalisasikan dalam wujud suatu busana.

Media berbasis komputer mampu menggabungkan berbagai macam media di bawah control computer. Penggunaan teks dalam media pembelajaran harus mempertimbangkan huruf, jenis huruf, besar kecil. Audio adalah proses belajar memerlukan kondisi fisik, mental, dan emosional yang mendukung *information-intake* (memasukkan informasi kedalam otak). Kelebihan dari penggunaan media gambar yaitu: sifatnya konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dan dapat memperjelas suatu masalah. Video merupakan hasil pemrosesan kamera yang dapat menyajikan gambar bergerak dengan kualitas tinggi. *Adobe Flash* salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah program atau software yang berfungsi menciptakan media pembelajaran menggambar busana. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan multimedia berbasis komputer dari Lee & Owen yaitu meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, evaluasi.

Tahapan prosedur penelitian menurut Lee & Owen meliputi beberapa tahapan diantaranya : Analisis yang meliputi Analisis Kebutuhan dan analisis komponen pembelajaran. Desain, Penyusunan kerangka struktur program media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash cs4*, pembuatan *storyboard*, dan perancangan *interface* media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash cs4*, Penentuan sistematika penyajian materi, ilustrasi dan visualisasi. Pada tahap pengembangan produk ini dilakukan pembuatan dan perakitan halaman yang mencakup penulisan teks, pembuatan tombol navigasi, pembuatan dan pemasangan gambar, pembuatan dan pemasangan animasi, pembuatan dan pemasangan audio, pembuatan dan pemasangan audio dan pemasangan video. Pada tahap evaluasi ini dilakukan validasi oleh 3 orang ahli media dan satu orang ahli materi, setelah itu dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran menggambar busana sub kompetensi mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia. Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan silabus yang ada. Tempat penelitian berada di SMK Negeri 3 Klaten siswa kelas X. waktu penelitian dilakukan pada bulan juli sampai dengan September 2012. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang kemudian dianalisis dengan statistic deskriptif kemudian dikonfersikan ke data kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk media pembelajaran.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan sebuah media pembelajaran untuk digunakan pada pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas X busana. Media merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis yang berfungsi sebagai sarana belajar mandiri. Rancangan pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahap, meliputi analisis kebutuhan, analisis komponen pembelajaran, desain,



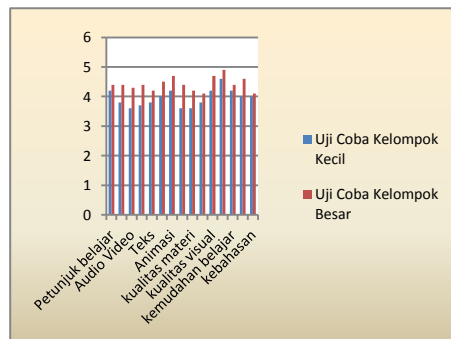
pengembangan, evaluasi, dan penyempurnaan media. Berikut adalah tampilan media pembelajaran menggambar busana:

Gambar 1. Tampilan media

Uji kelayakan ini meliputi uji ahli materi, ahli media pembelajaran, uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji materi dilakukan oleh satu orang validator yaitu dari guru pengampu mata pelajaran menggambar busana SMK Negeri 3 Klaten, uji media pembelajaran oleh dua orang validator dari dosen Pendidikan Teknik Busana UNY, uji coba kelompok kecil oleh 5 orang siswa, dan uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 20 siswa

Sementara itu dari hasil uji kelayakan media pada penelitian ini dari ahli materi memperoleh rerata sebesar 4 dengan indikator baik, dari ahli materi tidak ada revisi sehingga media sudah layak digunakan untuk uji coba berdasarkan kelayakan materi, dari ahli media memperoleh rerata sebesar 4,29 dengan kriteria sangat baik, dari ahli media terdapat revisi

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa memperoleh rerata sebesar 4,44 dengan kriteria sangat baik dan tanpa revisi. Sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa uji kelayakan media ini mendapatkan kategori layak untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut adalah grafik penilaian dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.



Gambar 2. Grafik uji coba

V. KESIMPULAN

1. Pengembangan program pembelajaran ini telah dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu : tahap analisis, tahap desain, tahap produksi, tahap evaluasi. Dengan beberapa tahapan ini akan menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang layak dan menarik untuk pembelajaran.
2. Program pembelajaran ini telah memenuhi kelayakan dari aspek instruksional dan media setelah melalui proses validasi dari ahli materi dan ahli media. Hasil evaluasi dari ahli media adalah 4,29 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari ahli materi adalah 4,00 dengan kriteria baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil 3,92 dengan kriteria baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok besar adalah 4,44 dengan kriteria sangat baik. Sehingga berdasarkan uji coba kelompok besar terhadap siswa kelas X busana dengan penilaian rata-rata 4,44 dengan kriteria sangat baik maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Klaten.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Arif S. Sadiman, dkk, “ Media Pendidikan,” Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada,2002.
- [2]. Arifah A. Riyanto, “ Desain Busana,” Bandung: Yapemdo,2007.
- [3]. Azhar Arsyad, ”Media Pembelajaran,” Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada,2011.
- [4]. Borg. W.R and Meredith Damien Gall, “ Educational research. An introductio,” Fourth edition. New York:longman,1983.
- [5]. Enterprise Jubilee, “Kupas Tuntas Flash CS4,” Jakarta, PT Elex Media Komputindo,2009.
- [6]. Lee, W.W. & Owen, D.L, “ Multimedia based instructional design,” San Fransisco: Pfeiffer,2004.
- [7]. Sri Widarwati, ” Disain Busana I,” Yogyakarta: IKIP Yogyakarta,1993.