

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Menggambar Busana

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. Desain busana harus mengilustrasikan dengan jelas apa yang ada dalam pikiran seorang perancang hingga dapat dibaca oleh orang lain dalam bentuk gambar.

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.

2. Kompetensi Menggambar Busana

Menggambar busana merupakan salah satu Kompetensi pada Mata Pelajaran Produktif pada Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Tata Busana. Silabus untuk program study busana butik dapat dilihat pada lampiran 1, serta RPP dapat

dilihat di lampiran 2. Kompetensi dasar yang terdapat pada silabus yaitu Memahami bagian-bagian busana dan mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia. Kompetensi Menggambar Busana pada silabus busana butik dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Standart Kompetensi menggambar Busana

STANDART KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN
Menggambar Busana	1. Memahami bagian-bagian busana 2. Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia 3. Menerapkan teknik pembuatan desain busana 4. Penyelesaian pembuatan gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian bagian-bagian busana • Bagian-bagian busana • Pengertian bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia • Proporsi tubuh manusia • Macam-macam bentuk leher • Macam-macam lengan, krah, rok, blus. • Pewarnaan dengan teknik penyelesaian kering

Pada standart kompetensi menggambar busana terdapat materi pembelajaran yang mempelajari tentang Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia yang membutuhkan kemampuan yang bagus karena kemampuan menggambar proporsi tersebut akan diterapkan pada mata pelajaran tata busana yang lainnya terutama untuk mendesain proporsi beserta busananya. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan pengetahuan dan ingatan yang baik supaya materi tersebut dapat diingat dan bermanfaat untuk materi selanjutnya.

Dalam pembuatan media pembelajaran menggambar busana akan berisi materi tentang pengertian anatomi tubuh beserta macam-macamnya, perbandingan tubuh 8 ½

x tinggi kepala, gerakan tubuh pada desain serta menggambar bagian-bagian tubuh. Galeri foto juga terdapat didalamnya selain itu juga video yang dapat menunjang kreativitas siswa dalam mengembangkan pengetahuannya sehingga wawasannya sangat luas dan mendapatkan ide yang baru. Terdapat beberapa animasi yang ada didalam media pembelajaran menggambar busana seperti pada album foto yang Nampak jelas pergerakan *animasi* yang diciptakan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

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.

Dalam arti luas media pembelajaran adalah media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah (Oemar Hamalik ,2005:202)

Yusufhadi Miarso dkk (1984: 49) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Harsja W. Bahtiar (2003:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu

yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah alat atau bahan pembelajaran yang fungsinya sebagai perantara dalam berkomunikasi dengan siswa dan tujuannya untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran tercapai. Untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dilakukan dengan menggunakan beberapa animasi yang terdapat pada media pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2003: 2-3) mengemukakan bahwa media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya. Selain itu, pemakaian seperti buku, gambar, peta, bagan, film, model, dan alat-alat demonstrasi maka siswa akan belajar lebih efektif sebab hal-hal yang telah dilihat akan memberikan kesan penglihatan yang lebih jelas, mudah mengingatnya dan mudah pula dipahami (Oemar Hamalik, 2005). Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses belajar mengajar penting diperhatikan dan kedudukan sebagai alat bantu metode pembelajaran dapat memaksimalkan penyampaian materi.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (1992:2) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;

- 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selain itu *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1994:15)

merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- 2) memperbesar perhatian siswa
- 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih amntap
- 4) memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
- 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
- 6) membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari beberapa pernyataan di atas tampak bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan informasi dan membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu, media bisa menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar, siswa menjadi belajar dengan mandiri, dan memberikan variasi dalam pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS4* diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa pada khususnya dan pengajar pada umumnya, karena media tersebut didesain secara menarik supaya dapat memotivasi belajar siswa.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring perkembangan jaman dan teknologi, jenis-jenis media pendidikan semakin bervariasi dan inovatif. Azhar Arysad (2003: 29) mengelompokkan media pendidikan berdasarkan perkembangan teknologi ada empat kelompok yaitu teknologi cetak, audio visual, komputer, dan teknologi gabungan cetak dan komputer.

Menurut Seels dan Glasgow (Azhar, 2007: 33-35), media dapat dikelompokkan menjadi media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional terdiri atas *slides*, gambar, poster, foto, audio, film, televisi, video, simulasi, realia. Media teknologi mutakhir terdiri atas media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh, dan media berbasis mikroprosesor seperti *Komputer Assisted Instruction* (CAI), permainan *komputer interaktif*, *hypermedia*, *Compact disk*.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuknya maupun berdasarkan perkembangan teknologi. Pada intinya semua media pembelajaran tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber kepada penerima. Media gabungan audio visual seperti film atau video serta multimedia yang menggabungkan beberapa media sebagai salah satu media pendidikan. Media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS4* termasuk dalam media pembelajaran yang terdapat video, suara dan gambar atau biasanya disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia.

d. Media pembelajaran Berbasis Komputer

Media berbasis komputer mampu menggabungkan berbagai macam media di bawah control komputer. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran disebut dengan CAI (*Computer Assisted Intruction*). Dari cara penyajiannya, tujuan aplikasi ini adalah untuk tutorial (penyampaian materi secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (untuk mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari) (Azhar Arsyad, 2007: 158). Ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer adalah:

- 1) Dapat digunakan secara acak, sekuensial atau secara linier,

- 2) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya,
- 3) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, symbol, dan grafik,
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme digunakan untuk mengembangkan media ini, pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang sangat tinggi.
- 5) Bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber (Azhar Arsyad, 2007: 32-33).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer didasarkan pada kelebihan komputer yaitu:

- 1) Memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatan dalam memahami informasi dan pengetahuan,
- 2) Siswa dapat melakukan control terhadap aktifitas belajarnya, siswa dapat memilih urutan kegiatan belajarnya,
- 3) Dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan, dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien,
- 4) Dapat memberikan umpan balik,
- 5) Dapat memberikan skor hasil belajar secara otomatis,
- 6) Mampu mengintegrasikan berbagai komponen warna, musik, animasi grafik (Hujair Sanaky, 2009: 177-178).

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

e. Komponen Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah dilakukan dan siswa mudah memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran berbasis komputer mampu menggabungkan berbagai komponen seperti teks, animasi dan grafik, audio dan video. Hal terpenting dalam media pembelajaran yang berbasis komputer adalah

interface atau perwajahan media itu sendiri (Alessi & Trollip, 2001: 423-424). Hal-hal yang perlu dipertimbangkan adalah:

1) Teks

Penggunaan teks dalam media pembelajaran harus mempertimbangkan huruf, jenis huruf, besar kecil huruf, warna, spasi, judul teks, *uotline*, *heading*, *sequencing*, *list*, penomoran, panjang paragraph, panjang kalimat, dan panjang kata.

2) Animasi/grafik

Hal pertama yang harus diperhatikan adalah apakah animasi dan grafik ini mendukung tujuan program. Jika harus ada animasi, maka animasi jangan terlalu lambat dan jangan terlalu cepat (Alessi & Trollip, 2001: 424).

3) Audio/musik

Menurut Adi W. Gunawan (2007: 178), proses belajar memerlukan kondisi fisik, mental, dan emosional yang mendukung *information-intake* (memasukkan informasi kedalam otak). Kondisi optimal untuk memasukkan informasi ke dalam otak adalah saat seseorang berada dalam kondisi *alfa*. Kondisi *alfa* dapat diperoleh dengan teknik relaksasi, meditasi, pernapasan, visualisasi, dan mendengarkan musik

4) Gambar

Gambar / foto adalah media yang paling umum dipakai. Kelebihan dari penggunaan media gambar yaitu: sifatnya konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dan dapat memperjelas suatu masalah.

5) Video

Video merupakan hasil pemrosesan kamera yang dapat menyajikan gambar bergerak dengan kualitas tinggi. Video adalah alat yang bagus untuk belajar dan pembelajaran karena dapat menunjukkan tingkah laku manusia, terutama untuk belajar bahasa. Video dialog dengan bahasa asing akan sangat membantu siswa memahami situasi dan penggunaan suatu bahasa (Alessi & Trollip, 2001: 538)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran perlu mempertimbangkan unsur teks, animasi, music, gambar dan video supaya materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik.

f. Kriteria pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman (2009:85), kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut. Profesor Ely dalam Arif S. Sadiman (2009:85), pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem

instruksional secara keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2002:5) menjelaskan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis pada umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa jenis-jenis media pendidikan semakin berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun dalam pemilihan dan penggunaan media harus memperhatikan karakter media tersebut serta prinsip dan kriteria penggunaannya. Selain itu, pemilihan media juga harus mempertimbangkan dan memperhatikan komponen pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, bahan ajar, serta karakteristik siswa sehingga penggunaan media tersebut dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.

4. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optik atau sistem stereo yang dimaksudkan untuk menghasilkan sajian audio visual penuh, McLeod dalam bukunya Amir F. Sofyan (2008:1)

Beberapa pakar dalam bukunya bukunya Amir F. Sofyan (2008:2) mengartikan multimedia sebagai berikut :

1. Multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen yaitu suara, gambar, dan teks (MC Cormick, 1996).
2. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data. Media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, eks, grafik, dan gambar (turban,dkk.,2002)
3. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin dan Linda, 2001)
4. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter,2001)

Dari beberapa pengertian di atas, yang dimaksud dengan *multimedia* adalah pemanfaatan computer yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasi teks, grafik, animasi, audio, video,dan gambar yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor, atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector*, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah

dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi tersebut.

Multimedia sendiri terdiri dua kategori, yaitu *movie linear* dan *non linear* (interaktif). *Movie non linear* dapat berinteraksi dengan aplikasi web yang lain melalui penekanan sebuah tombol navigasi, pengisian form. Desainer web membuat *movie non linear* dengan membuat tombol navigasi, animasi logo, animasi bentuk, dengan sinkronisasi suara. Untuk *movie linear* pada prinsipnya sama dengan *movie non linear*, akan tetapi dalam movie ini tidak ada penggabungan seperti pada *movie non linear* hanya animasi-animasi biasa.

Menurut James A. Senn dalam bukunya Amir F. Sofyan (2008) multimedia terbagi dalam beberapa elemen seperti:

1. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Dalam media pembelajaran harus menggunakan font yang tidak terlalu kecil ataupun besar sehingga teks dapat dibaca dengan jelas dan benar.

2. *Image*

Gambar (*Image*) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Dalam media pembelajaran terdapat gambar yang sangat jelas beserta keterangan gambar yang menjelaskan tentang gambar tersebut sehingga tidak membingungkan ketika melihat gambar tersebut.

3. Audio

Suara (Audio) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan diantara ketiganya. Audio dalam media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa mp3 player yang dapat di putar sesuai dengan keinginan dan efek suara yang terdapat pada tombol atau gambar ketika di klik.

4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik. Video yang terdapat pada media pembelajaran tersebut sangat banyak yaitu sekitar 18 video yang menayangkan tentang materi menggambar busana, dengan tampilan yang luas sehingga memudahkan dalam melihat dan memahami video tersebut.

5. *Animation*

Animation (animasi) merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer.

6. *Virtual Reality*

Dalam perkembangannya, komponen multimedia Bertambah satu lagi, yaitu virtual reality. Virtual reality memungkinkan terjadinya hubungan timbal-balik antar-user dengan aplikasi multimedia secara nyata.

Sehingga multimedia terbagi dalam beberapa elemen seperti audio, video, teks, gambar, *animasi*, yang pada pembuatan media pembelajaran terdapat elemen tersebut. Teks untuk bagian materi, gambar untuk galeri foto, video untuk berbagai contoh macam-macam teknik mendesain proporsi hingga desain pakaian, sedangkan untuk animasi terdapat pada media tersebut.

Walker & Hess dalam Azhar Arsyad (2004: 175-176) mengemukakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis computer dalam pembelajaran harus melihat criteria sebagai berikut:

- 1) Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas pembelajaran yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kuatitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajar lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi guru dan pengajaran.
- 3) Kualitas teknis yang meliputi : keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya, dan kualitas teknis yang lebih spesifik.

Berdasarkan kajian di atas maka dalam pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran serta kualitas teknis yang meliputi keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualiatas tampilan.

Sehingga dalam pengembangan media pembelajaran harus menggunakan instrumen yang tepat untuk mengukur apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan atau belum. Kisi- kisi yang baik dalam pengembangan media pembelajaran yaitu meliputi:

1. Aspek tampilan

Dari aspek tampilan media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu:

- a. Teks, dalam penulisan pada media pembelajaran harus memperhatikan jenis dan ukuran teks supaya mudah dibaca,
- b. Animasi, animasi dibuat untuk memperindah isi program sehingga dibuat semenarik mungkin,
- c. Gambar, tampilan dan warna gambar jelas dan mudah dipahami

d. Video, ukuran tayangan video harus terlihat jelas oleh pengguna sehingga memudahkan dalam pembelajaran.

e. Kualitas tayangan media pembelajaran.

2. Aspek pemrograman

Dari aspek pemrograman media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu :

a. Kemudahan menggunakan, yaitu media pembelajaran dibuat dan di desain untuk memudahkan dalam penggunaannya.

b. Multimedia, merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video sehingga dalam pembuatan media pembelajaran harus dinamis dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang baik.

3. Aspek isi pembelajaran

Dari aspek pemrograman media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu : ketepatan dengan tujuan pembelajaran , artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.

4. Aspek pembelajaran

Dari aspek pemrograman media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu :

a. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa

b. Memberikan kesempatan belajar siswa

- c. Kualitas untuk memotivasi siswa
- d. Dapat memberikan dampak bagi guru dan pengajaran

Dari beberapa aspek di atas akan digunakan untuk instrumen penelitian yaitu aspek tampilan dan pemrograman digunakan untuk ahli media, aspek isi pembelajaran dan aspek pembelajaran digunakan untuk ahli materi, serta penggabungan dari ke empat aspek tersebut akan digunakan untuk uji coba kepada siswa

Dalam penelitian ini digunakan instrumen yang sudah teruji kualitasnya yaitu kisi-kisi instrumen dari Ikadek Suartama (2011) yang berjudul pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran. Kisi-kisi tersebut sudah valid karena sudah dilakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi, selain itu sudah digunakan untuk uji coba. Kisi- kisi tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi untuk ahli materi

Aspek	Komponen	Indikator Kualitas
Pembelajaran	Indikator	Kejelasan indikator keberhasilan
		Konsistensi antara kompetensi dasar indikator materi dan evaluasi
	Motivasi	Pemberian motifasi
	Penyajian materi	Sistematika penyajian materi
		Kejelasan uraian materi
		Kejelasan petunjuk belajar
		Variasi cara menyajikan materi
	Contoh	Pemberian contoh
	Latihan	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep
		Pemberian kesempatan untuk berlatih sendiri
		Pemberian feedback untuk jawaban benar/salah
	Tes	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes
		Kualitas tes dan penilaiannya
Keseimbangan materi dengan soal tes		
Isi materi	Materi	Kebenaran konsep
		Kualitas materi

		Urgensi setiap materi
		Sistematika materi
		Kesesuaian materi dengan mahasiswa
		Kecukupan materi untuk menjawab tujuan
		Keluasan dan kedalaman materi
	Contoh	Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas
		Kecukupan contoh-contoh yang diberikan
	Visualisasi	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi
		Kesesuaian video untuk memperjelas isi
		Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi
	Bahasa	Kejelasan penggunaan bahasa
	Rumusan soal	Kejelasan rumusan soal
		Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi

Dari kisi-kisi instrumen dari ahli materi di atas maka dalam penelitian ini akan menggunakan kisi-kisi tersebut untuk digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian untuk ahli materi yang akan dilakukan terhadap satu ahli materi. Aspek yang dibutuhkan dalam menvalidasi produk yang dikembangkan adalah dari aspek pembelajaran dan aspek isi pembelajaran.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen ahli media

Aspek	Komponen	Indikator Kualitas
Tampilan	Teks	Pemilihan jenis dan ukuran huruf
		Pengaturan jarak, baris, alinea, dan karakter
		Keterbacaan teks
	Gambar	Tampilan gambar
		Penempatan gambar
	Video	Tampilan video
		Kejelasan narasi
	Audio	Background musik
	Screen design	Desain slide
		Tata letak
Button	Pilihan button	
	Konsistensi pemilihan button	
Warna	Keserasian warna background dengan teks	
Penyajian	Konsistensi penyajian	
Teknis	Interaksi	Tingkat interaktifitas mahasiswa dengan media
	Navigasi	Kemudahan navigasi

Akseibilitas	Kemudahan memilih menu sajian
	Kebebasan memilih menu sajian
	Kemudahan dalam penggunaan
Animasi	Pemilihan animasi
Respon	Kualitas penanggapi respon mahasiswa
Pembabakan	Kesesuaian pembabakan
Dokumentasi	Kejelasan petunjuk penggunaan
Efisiensi	Efisiensi teks
	Efisiensi video
	Efisiensi gambar

Dari kisi-kisi instrumen dari ahli media di atas maka dalam penelitian ini akan menggunakan kisi-kisi tersebut untuk digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian untuk ahli media yang akan dilakukan terhadap tiga ahli media, yaitu dua orang dosen mata kuliah media pembelajaran dan satu ahli media dari guru mata pelajaran menggambar busana.

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen uji coba

Aspek	Komponen	Indikator
Pembelajaran	Indikator	Kejelasan indikator keberhasilan
	Penyajian materi	Kemudahan memahami materi
		Keruntutan penyajian materi
		Kejelasan petunjuk belajar
		Sistematika penyajian materi
	Motivasi	Pemberian motivasi
	Contoh	Pemberian contoh
	Latihan	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep
		Pemberian kesempatan untuk berlatih sendiri
	Respon	Pemberian balasan untuk jawaban benar/salah
Tes	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes	
	kualitas tes dan penilaiannya	
	Keseimbangan materi dengan soal tes	
Isi/materi	Teks	Pemilihan jenis dan ukuran huruf
		Pengaturan jarak, baris, alinea, dan karakter
		Keterbacaan teks
	Gambar	Tampilan gambar
	Animasi	Pengaturan animasi
	Video	Tampilan video
		Kejelasan narasi
Audio	Pemilihan musik latar	

	Screen design	Kerapian tampilan slide
	Warna	Keserasian warna background dengan teks
		Kejelasan warna teks
	Penyajian	Konsistensi penyajian
Teknis	Interaksi	Tingkat interaktifitas mahasiswa dengan media
		Kemudahan memilih menu sajian
	Akseibilitas	Kebebasan memilih menu sajian
		Kemudahan dalam penggunaan
	Navigasi	Kemudahan navigasi
	Tombol	Ketepatan penggunaan tombol
		Konsistensi penggunaan tombol
	Dokumentasi	Kejelasan petunjuk penggunaan
	Efisiensi	Efisiensi teks
		Efisiensi gambar

Dari kisi-kisi instrumen dari uji coba di atas maka dalam penelitian ini akan menggunakan kisi-kisi tersebut untuk digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Berdasarkan kisi-kisi instrumen yang sudah teruji kualitasnya di atas akan digunakan sebagai kisi-kisi instrumen yang akan disusun menjadi instrumen dalam penelitian ini.

b. Software Multimedia

Menurut Senn dalam bukunya Amir F. Sofyan (2008:6) Software multimedia dapat digolongkan menjadi empat kelompok, yaitu : *software capturing*, *software editing*, *software auditing*, *software viewer*.

1. *Software Capturing* adalah *software multimedia* yang hanya digunakan untuk mengubah informasi multimedia, seperti suara, gambar, video, dari format analog menjadi format digital. Contoh: *adobe soundbooth*, *adobe premiere pro*, *adobe captivate*
2. *Software editing* adalah *software* yang digunakan untuk menciptakan , mengubah, menambah, mengurangi, atau menggabungkan komponen multimedia sehingga menjadi sebuah sajian yang utuh dan menarik. Contoh: *Adobe photoshop*, *adobe soundbooth*, *adobe premiere pro*, *adobe after effects*.

3. *Software authoring* adalah *software* yang digunakan untuk membuat sajian multimedia interaktif. Contoh: *Microsoft power point, Adobe dreamweaver, adobe director, dan adobe flash.*
4. *Software viewer* adalah *software* yang digunakan untuk melihat, menjalankan, atau memainkan hasil karya multimedia. Contoh: *Quicktime player, windows multimedia player* atau *winamp* untuk memainkan video atau musik.

Dari berbagai *software multimedia* tersebut terdapat *software* yang membantu dalam pembuatan pengembangan media pembelajaran Menggambar Busana seperti *software editing* karena untuk mengedit gambar menggunakan *adobe photoshop* untuk pengeditan *video* menggunakan *anyvideoconverter* untuk mengubah *video* yang ukuran *file* terlalu besar menjadi lebih sedang, sedangkan untuk *authoring system* yaitu menggunakan *adobe flash cs 4.*

c. *Adobe flash cs4*

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems.* *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe Flash Player.* *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website,* CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo,

movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script, filter, custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*.

Dari pengertian tersebut sehingga dalam pengembangan media Pembelajaran Menggambar busana akan menggunakan *software* yang bernama *adobe flash cs4*. Dengan *adobe flash cs4* akan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan terdapat animasi yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Berdasarkan kajian peneliti maka Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4* terdapat beberapa kelebihan dan kelebihan yang dimilikinya. Kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan *Adobe Flash Cs4*

- a. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish). Sehingga tidak menyulitkan ketika menyimpan *file*.
- b. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dari file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup.
- c. Flash mampu membuat file (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstall terlebih dahulu program flash.
- d. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut. Sehingga presentasi akan berjalan walaupun menggunakan computer manapun.
- e. Pengoperasian *adobe flash* yang sangat mudah sehingga tidak menyulitkan ketika proses belajar mengajar.

2. Kekurangan *Adobe Flash Cs4*

- a. Terdapat bahasa pemrograman yaitu *actionsript*, dimana tidak semua orang dapat membuat media tersebut.
- b. Pembuatan media yang membutuhkan waktu relatif lama.

d. Model Pengembangan

Menurut Borg & Gall dalam bukunya Sugiyono (2009 : 4), model penelitian dalam bidang pendidikan penelitian dan pengembangan *research and developmen* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan menurut Sugiono (2009:4), penelitian R&D merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan.

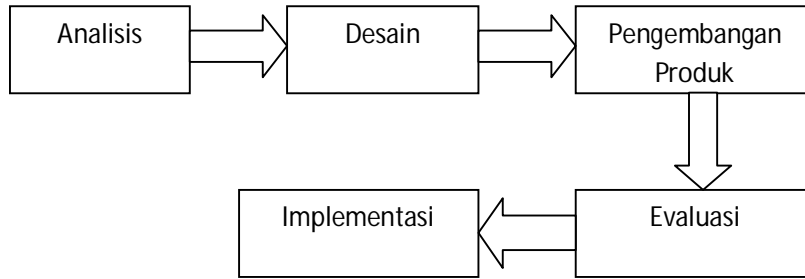
Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara afektif dan efisien.

e. Desain Multimedia

Dalam suatu penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik perlu dilakukan dengan menempuh prosedur yang benar dalam proses pengembangannya. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada prosedur pengembangan Lee and Owen dalam bukunya *Multimedia Based*

Instructional Design dikarenakan lebih praktis dan lebih efisien untuk penelitian.

Tahapannya sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur pengembangan (Lee and Owen,2004:161)

1) *Analysis*

Analisis kebutuhan dilakukan sebelum mengembangkan media, itu bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan media tersebut. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan cara observasi lapangan atau melalui kajian pustaka.

2) *Design*

Tahap desain mencakup desain pembelajaran dan desain produk media. Tahap desain pembelajaran meliputi komponen: identitas, video, gambar, materi pokok, strategi pembelajaran, dan sumber bahan. Sedangkan desain produk media mencakup elemen: struktur diagram alir, storyboard, dan elemen gambar atau animasi.

3) *Development*

Tahap ini adalah tahapan produksi media sesuai dengan desain yang direncanakan. Pada tahap ini dilakukan assembling (perakitan) berbagai elemen media yang diperlukan menjadi satu kesatuan media utuh yang siap digunakan.

4) *Evaluation*

Evaluasi terhadap media pembelajaran dilakukan dengan cara validasi oleh ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui kualitas media yang dihasilkan. Selain dengan validasi ahli, evaluasi juga dilakukan dalam bentuk uji coba oleh pengguna. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba terhadap kelompok kecil dilakukan setelah adanya revisi berdasarkan hasil uji coba perorangan. Uji coba kelompok kecil adalah uji coba media dengan cara memilih 5 – 10 orang siswa yang dapat mewakili populasi target (Sadiman, 2009:168). Sehingga untuk uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 siswa . Berdasarkan pendapat Arikunto (2002:120) untuk menentukan jumlah sampel yaitu dengan mengambil antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih. Sehingga untuk menentukan jumlah sampel untuk uji coba kelompok besar yaitu 20% dari siswa yg berjumlah 96 adalah 20 siswa.

5) *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan dengan penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *adobe flash cs4* pada mata pelajaran menggambar busana.

Sehingga dari penjelasan tersebut maka dalam penelitian ini akan menggunakan prosedur pengembangan yang mengacu pada prosedur pengembangan dari Lee and Owen yang meliputi lima tahapan yaitu : analisis, desain, pengembangan, evaluasi, implementasi. Dari kelima tahapan tersebut penulis hanya melakukan sampai tahap evaluasi dikarenakan dalam penelitian ini hanya untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggambar busana.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada deskripsi teoristis saja, tetapi juga perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan

perbandingan dan masukan walaupun penelitian tersebut tidak berasal dari bidang keahlian yang sama.

1. Penelitian dari Sigit Purnama (2007) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah, Hasil ini menunjukkan bahwa produk Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah layak untuk disosialisasikan.
2. Penelitian dari Suhirman (2009) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Sejarah Di SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *software* media pembelajaran ini mempunyai daya tarik sangat tinggi sehingga mampu meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dengan rerata presentasi peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 54,33%, sehingga digunakan dalam pembelajaran.
3. Penelitian yang akan dilakukan Istiana (2012) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana menggunakan *adobe flash cs4* untuk siswa kelas x busana SMK Negeri 3 Klaten akan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan melalui tahap analisis, desain, pengembangan dan evaluasi akan layak untuk digunakan.

Tabel 5. Peta penelitian yang relevan dan posisi penelitian ini

No	Nama	Jenis penelitian	Prosedur pengembangan	Software	Mata pelajaran	Hasil
1	Sigit Purnama (2007)	R&D	Borg & Gall	<i>Macromedia flash</i>	Bahasa Arab	Layak untuk digunakan
2	Suhirman (2009)	R&D	Borg & Gall	<i>Macromedia flash</i>	Sejarah	Layak untuk digunakan dan implementasi media pembelajaran
3	Istiana (2012)	R&D	Lee and Owen	<i>Adobe flash cs4</i>	Menggambar busana	Layak untuk digunakan

Dari beberapa penelitian yang relevan seperti di atas terbukti bahwa media pembelajaran berbasis computer sangat efektif untuk media pembelajaran. Penelitian dari Sigit Purnomo yaitu menggunakan *software macromedia flash* dan penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian. Penelitian dari Suhirman yaitu menggunakan *software macromedia flash* dan dinyatakan layak, selain itu dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dengan rerata presentasi peningkatan nilai antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 54,33%, sehingga digunakan dalam pembelajaran. sehingga penulis akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Cs4* Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Untuk Siswa Kelas X Busana SMK N 3 Klaten dan mengacu pada prosedur pengembangan

Lee and Owen dengan 4 tahapan yang meliputi : analisis, desain, pengembangan, evaluasi.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran menggambar busana adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dirancang dan dibuat untuk mendukung proses pembelajaran menggambar busana. Untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal dan efektif maka diperlukan media pembelajaran menggambar busana menggunakan *Adobe Flash Cs4*.

Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana akan mempermudah siswa dalam belajar secara individual. Dapat belajar sewaktu-waktu tanpa perlu menunggu guru untuk menyampaikan materi. Dengan adanya media ini siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran tentang Menggambar Busana sehingga hasil belajar siswa juga akan lebih meningkat dan juga diharapkan akan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Menggambar Busana.

Produk berupa media pembelajaran yang telah dihasilkan sebelum dimanfaatkan, divalidasi dan diujicoba. Ujicoba ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan masukan-masukan dan koreksi tersebut, produk tersebut direvisi dan diperbaiki. Setelah media pembelajaran divalidasi dan dinyatakan layak, maka selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

D. Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggambar busana Mata Diklat Menggambar Busana Sub Kompetensi Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia menggunakan *Adobe Flash CS4* ?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran Mata Diklat Menggambar Busana menggunakan *Adobe Flash CS4* ?