

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN  
POLA *BLAZER* BERBASIS *ADOBE FLASH CS6*  
UNTUK SISWA KELAS XI BUSANA  
DI SMK NEGERI 3 MAGELANG**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Dianita Richa Nirmala

NIM. 10513241006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA *BLAZER*  
BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* UNTUK SISWA KELAS XI BUSANA  
DI SMK NEGERI 3 MAGELANG**

Oleh :

Dianita Richa Nirmala  
NIM. 10513241006

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengembangkan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* untuk kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang. 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* untuk kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Anik Ghufron yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: 1) pendahuluan, meliputi: studi pustaka dan studi lapangan. 2) pengembangan, meliputi: menentukan desain produk yang dikembangkan, pengembangan produk dan validasi ahli revisi. 3) uji coba, meliputi: uji coba lapangan skala kecil, uji coba lapangan skala besar dan hasil akhir produk media. 4) diseminasi dengan melakukan sosialisasi produk pengembangan media kepada guru dan siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 siswa untuk uji coba lapangan skala kecil dan 30 siswa untuk uji coba lapangan skala besar, jadi subjek pada penelitian ini sejumlah 40 siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 3 Magelang.

Hasil penelitian berupa : 1) produk media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* sesuai dengan materi pembuatan pola *blazer* untuk siswa kelas XI dan silabus SMK Negeri 3 Magelang. Durasi penayangan media berkisar 45 menit, format *file* media berbentuk *swf* sehingga dapat diputar melalui komputer tanpa harus menginstal *adobe flash CS6* serta untuk pemutaran media melalui *smartphone* harus menginstal *swf palyer* atau *flash player* dan *adobe air* terlebih dahulu. 2) media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media dari aspek pembelajaran, aspek isi materi dan aspek media. Kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media yang masing-masing berjumlah 2 validator termasuk dalam klasifikasi sangat baik yang artinya sangat layak dengan penilaian 4,23 untuk aspek pembelajaran, 4,05 untuk aspek isi materi dan 4,85 untuk aspek media. Uji coba lapangan skala kecil pada 10 siswa memperoleh nilai 3,85 di semua aspek sehingga termasuk pada klasifikasi baik yang artinya layak. Uji coba lapangan skala besar pada 30 siswa menunjukkan bahwa pada aspek pembelajaran adalah 3,75, aspek isi materi adalah 3,75 dan aspek media adalah 3,90 termasuk klasifikasi baik yang artinya layak.

Kata kunci : media pembelajaran, pola *blazer*, *adobe flash CS6*

**THE DEVELOPING LEARNING MEDIA MAKING BLAZER PATTERN BASED  
ON ADOBE FLASH CS6 FOR STUDENTS IN GRADE XI FASHION  
AT STATE VOCATIONAL SCHOOL 3 MAGELANG**

by:  
Dianita Richa Nirmala  
NIM. 10513241006

**ABSTRACT**

This research aim to: 1) to develop learning media pattern making blazer based on Adobe Flash CS6 for class XI Fashion in State Vocational School 3 Magelang. 2) Knowing expedience learning media making blazer pattern based on Adobe Flash CS6 for grade XI Fashion at State Vocational School 3 Magelang.

The study types is Research and Development. This study using development model that has been developed by Anik Ghufon that consists of 4 stages, namely: 1) introduction, include: a libraries and field learning. 2) Development, include: determine product design that developed, to develop and expert validation. 3) the trial, including: the field trial test on small-scale, field large-scale and the end media products result. 4) Dissemination to pass through product socialization media development to the teachers and students. The subject in this research is 10 students to field experiment small-scale and 30 students to field experiment on large-scale, so the subject in this study amounts to 40 students of grade XI Clothing Boutique of State Vocational School 3 Magelang.

Study Results: 1) product learning media making blazer pattern based on adobe flash CS6 in accordance with the materials making blazer pattern for a grade XI student and syllabus State Vocational School 3 Magelang. Media presentation duration is around 45 minutes, media file formats shaped swf so that can be played through computer without having to install adobe flash CS6 and for player the media through smartphone need to install swf palyer or flash player and adobe air ahead of time. 2) Learning media making blazer pattern based on Adobe Flash CS6 be reasonable by the matter expert and the media expert from the lessons aspect, on the content material aspect and the media aspect. A feasibility study media making blazer pattern based on adobe flash CS6 based on assessment of the matter expert and media expert, each of which 2 validators including in the classification of very good which means that it is very appropriate assessment with 4.23 for the learning aspect, 4,05 for the contents material and 4.85 to the media aspect. Field experiment on small-scale 10 students obtained the value 3.85 in all aspects that include the types of good classification which means that qualified. Field experiment large-scale at 30 students showed that on learning aspect is 3.75, on the content material aspect is 3.75 and the media aspect is 3.90 include good classification which means it is appropriate.

Key words : learning media, the blazer pattern, adobe flash CS6

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA *BLAZER*  
BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* UNTUK SISWA KELAS XI BUSANA  
DI SMK NEGERI 3 MAGELANG**

Disusun Oleh:  
Dianita Richa Nirmala  
NIM. 10513241006

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



Yogyakarta, Maret 2015

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana

Kapti Asiatun, M.Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001

Disetujui  
Dosen Pembimbing

Noor Fitrihana, M.Eng  
NIP. 19760920 200112 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA BLAZER  
BERBASIS ADOBE FLASH CS6 UNTUK SISWA KELAS XI BUSANA  
DI SMK NEGERI 3 MAGELANG**



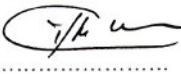
Disusun Oleh:

**Dianita Richa Nirmala**

**NIM. 10513241006**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 24 Maret 2015

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Noor Fitrihana, M.Eng Ketua Penguji		22 Mei 2015
Sugiyem, M.Pd Sekretaris		22 Mei 15
Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si Penguji		22 Mei 2015

Yogyakarta,.....  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
**Dr. Moch. Bruri Triyono**

19560216 198603 1 003

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dianita Richa Nirmala

NIM : 10513241006

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer Berbasis *Adobe Flash Cs6* Untuk Siswa Kelas XI Busana Di Smk Negeri 3 Magelang

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 13 Maret 2015

Yang menyatakan,



Dianita Richa Nirmala  
NIM. 10513241006

## MOTTO

*“Mencapai kesempurnaaan hidup, berjiwa besar dan  
mengusahakan kebaikan sejati”*

*“Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat.  
Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras”*

*“setiap usaha hanya akan benar-benar memberikan hasil ketika  
seseorang menolak untuk berhenti” (Napoleon Nill)*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, karya ini kupersembahkan sebagai wujud terima kasihku kepada :

- ❖ Orangtuaku, Bapak Sunarto dan Ibu Sri Suryani tersayang atas curahan doa, perhatian, semangat yang selalu kalian berikan sebagai motivasi terbesarku serta terima kasih atas kasih sayang dan pengorbananya selama ini, semoga selalu dilimpahkan kesehatan dan rizki oleh Allah SWT.
- ❖ Adekkku tersayang, Diky Afamby Yodihamzah, atas segala doa, semangat dan keceriaan buat mbak
- ❖ Mas Eko Supriyadi, atas perhatian, dukungan, semangat dan senyuman yang selalu engkau selipkan disetiap hari-hariku.
- ❖ Keluarga besar Bapak Sareh, atas segala doa terbaik untukku.
- ❖ Teman-teman Pendidikan Teknik Busana 2010, atas segala yang kalian berikan kepadaku
- ❖ Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan fasilitas untuk mewujudkan impianku.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang dapat disusun sesuai harapan. Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal ini tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu

1. Noor Fitrihana, M.Eng selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah banyak memberikan semangat , dorongan, bimbingan dan memberikan bantuan serta fasilitas selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sugiyem, M.Pd, Widyabakti Sabatari, M.Sn, Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si dan Sus Triyati, S.Pd selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Noor Fitrihana, M.Eng, Sugiyem, M.Pd dan Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si selaku ketua penguji, sekretaris dan penguji yang memberika koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Kapti Asiatun, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Teknik Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini
5. Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

6. Drs. Nisandi, M.T selaku Kepala SMK Negeri 3 Magelang yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf di SMK Negeri 3 Magelang yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan tugas akhir skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 11 Maret 2015

Penulis,

Dianita Richa Nirmala

NIM. 10513241006

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	11
G. Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
A. Kajian Teori .....	14
1. Pembelajaran .....	14
a. Definisi Pembelajaran .....	14
b. Faktor – Faktor Dalam Sistem Pembelajaran .....	14
c. Komponen – Komponen Sistem Pembelajaran .....	15
2. Media Pembelajaran .....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	17
b. Ciri – Ciri Media Pembelajaran .....	19
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	20
d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran .....	22
e. Kriteria Pemilihan Media .....	29
f. Kriteria Penilaian Media .....	33
g. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	35
h. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran .....	36
i. Perkembangan Media Pembelajaran .....	38
j. Media Pembelajaran Berbasis Komputer .....	40
k. Keuntungan Dan Keterbatasan Komputer Untuk Tujuan Pendidikan .....	41
l. Format Pengembangan CAI .....	42
m. Pendukung Keberhasilan CAI .....	44
3. Materi Membuat Pola <i>Blazer</i> .....	48
a. Pengertian <i>Blazer</i> .....	49
b. Alat dan Bahan Dalam Pembuatan Pola .....	50
c. Tanda-Tanda Pembuatan Pola .....	50
d. Cara Mengambil Ukuran Untuk Pembuatan Pola .....	51

e. Proses Pembuatan Pola <i>Blazer</i> .....	53
4. Media Pembelajaran <i>Adobe Flash</i> .....	53
a. Pengertian <i>Adobe Flash</i> .....	53
b. Keunggulan <i>Adobe Flash</i> .....	54
c. <i>Adobe Flash CS6</i> .....	55
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	56
C. Kerangka Berfikir .....	57
D. Pertanyaan Penelitian.....	59
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
A. Model Pengembangan .....	60
B. Prosedur Pengembangan .....	61
1. Pendahuluan.....	61
2. Pengembangan .....	63
3. Uji Coba .....	69
4. Diseminasi.....	70
C. Waktu dan Tempat Penelitian .....	71
D. Subjek Penelitian .....	71
E. Metode dan Alat Pengumpul Data .....	71
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	72
G. Validitas Instrumen .....	77
H. Teknik Analisis Data .....	77
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>79</b>
A. Deskripsi Data Uji Coba .....	79
1. Prosedur Pengembangan .....	79
a. Pendahuluan .....	79
b. Pengembangan.....	81
B. Analisis Data.....	93
1. Data Hasil Validasi Ahli Revisi .....	93
2. Uji Coba.....	95
3. Diseminasi .....	98
C. Kajian Produk .....	99
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	108
1. Analisis Kelayakan Media .....	114
a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	114
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media .....	114
c. Analisis Data Uji Coba Lapangan Skala Kecil .....	114
d. Analisis Data Uji Coba Lapangan Skala Besar.....	115
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>120</b>
A. Simpulan.....	120
B. Keterbatasan Produk .....	121
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	122
D. Saran.....	122
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>124</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>127</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Pengelompokkan Media.....	23
Tabel 2. Cara Mengambil Ukuran .....	52
Tabel 3. Teknik Pengumpulan Data .....	72
Tabel 4. Kriteria Penilaian/Validasi Ahli Media dan Materi .....	73
Tabel 5. Kriteria penilaian Siswa .....	73
Tabel 6. Kisi –Kisi Instrumen Ahli Materi .....	74
Tabel 7. Kisi –Kisi Instrumen Ahli Media .....	75
Tabel 8. Kisi-kisi instrumen untuk siswa.....	75
Tabel 9. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> .....	77
Tabel 10. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi I.....	87
Tabel 11. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi II.....	90
Tabel 12. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi III.....	91
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Materi.....	93
Tabel 14. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> Dari Hasil Validasi Ahli Materi.....	94
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Media .....	94
Tabel 16. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> Dari Hasil Validasi Ahli Media .....	95
Tabel 17. Hasil Ujicoba Lapangan Skala Kecil.....	96
Tabel 18. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> Dari Hasil Ujicoba Lapangan Skala Kecil.....	96
Tabel 19. Hasil Ujicoba Lapangan Skala Besar .....	97
Tabel 20. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> Dari Hasil Validasi Ahli Materi.....	98

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Komponen Proses Belajar.....	16
Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	37
Gambar 3. Alur Kerangka Berfikir .....	58
Gambar 4. Model Pengembangan Adaptasi Borg & Gall .....	61
Gambar 5. Tampilan Utama.....	63
Gambar 6. Tampilan Isi Materi.....	64
Gambar 7. Tampilan Menu Pembuatan Pola .....	65
Gambar 8. Tampilan Evaluasi.....	66
Gambar 9. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola <i>Blazer</i> Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> .....	67
Gambar 10. Tampilan Utama.....	84
Gambar 11. Tampilan Isi Materi.....	84
Gambar 12. Tampilan Awal Proses Pembuatan .....	84
Gambar 13. Tampilan Menu Pembuatan Pola .....	85
Gambar 14. Tampilan Menu Evaluasi.....	85
Gambar 15. Tampilan Pembuka (Menu Utama).....	100
Gambar 16. Tampilan Menu Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	100
Gambar 17. Tampilan Menu Pengertian .....	101
Gambar 18. Tampilan Menu Alat dan Bahan .....	101
Gambar 19. Tampilan Menu Tanda Pola .....	102
Gambar 20. Tampilan Menu Pembuatan .....	103
Gambar 21. Tampilan Menu Pembuatan Pola .....	104
Gambar 22. Tampilan Menu Mengambil Ukuran.....	105
Gambar 23. Tampilan Menu Pola .....	106
Gambar 24. Tampilan Menu Evaluasi .....	107
Gambar 25. Tampilan Menu Rangkuman .....	107

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Silabus, Rencana Program Pembelajaran (RPP),  
Hasil Observasi, Hasil Wawancara.
- Lampiran 2. Diagram Alir, *Story Board*
- Lampiran 3. Validasi Instrumen Media
- Lampiran 4. Data Penelitian
- Lampiran 5. Dokumentasi
- Lampiran 6. Surat Penelitian

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi yang sangat ketat dalam persaingan antar negara maju, termasuk dalam bidang pendidikan, maka dari itu Indonesia harus ikut mengembangkan potensi pada sumber daya manusia dengan memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi sehingga dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran dan pemecahan masalah dalam penyampaian informasi pembelajaran.

SMK Negeri 3 Magelang salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Kota Magelang tepatnya di daerah Magelang Tengah yang merupakan sekolah dengan akreditasi baik dengan tenaga pengajar yang memadai ditambah dengan sarana prasarana yang menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dikatakan mutu Pendidikan yang ada di SMK Negeri 3 Magelang tersebut baik.

Materi membuat pola *blazer* berdasarkan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan bagian dari mata pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*) pada kurikulum tahun 2012/2013 yang dilaksanakan pada kelas XI Busana semester genap. Materi pembelajaran meliputi pembuatan pola busana dengan teknik konstruksi, teknik menggambar pola dan merubah / pecah pola dasar sesuai desain yang akan dibuat. Metode guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode *eksplisit instruction* yaitu pembelajaran langsung khusus dirancang untuk pengembangan belajar siswa tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah.

Sebelum membuat pola, siswa harus memahami tanda pola, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola, cara mengambil ukuran dan jumlah pola yang akan dibuat karena beberapa hal tersebut berpengaruh terhadap pola yang dihasilkan. Pada dasarnya, pembelajaran pembuatan pola dasar yaitu pola dasar busana sudah diberikan sejak kelas X, karena busana yang dipraktekkan di SMK Negeri 3 Magelang khususnya busana wanita, menggunakan pola dasar sistem busana. Dari pola dasar busana kemudian diterapkan pada pembelajaran praktek busana kelas X semester genap, kelas XI dan semester ganjil untuk kelas XII.

Praktik pembuatan pola kelas XI semester genap adalah pembuatan *blazer*. Walaupun dalam praktiknya siswa sudah dapat menerapkan pembuatan pola dasar sistem busana secara mandiri, namun siswa kurang mampu meluweskan bentuk pola yang dihasilkan dalam mengembangkan pola dasar ke dalam pola *blazer*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, masalah – masalah yang terjadi pada pembuatan pola *blazer* yaitu mengenai perbedaan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran sehingga terjadi pemahaman yang berbeda, ini disebabkan karena interaksi antar guru yang mengajar mata pelajaran tersebut kurang bekerja sama dalam pembuatan materi ajar karena pada dasarnya dalam kelas praktik, terdapat dua pengajar yang nantinya satu kelas tersebut dibagi menjadi dua kelas sehingga antara kelas A dan B mendapat materi yang sama namun berbeda cara pengerjaannya, hal ini mengakibatkan apabila nanti diadakan ujian mengenai materi tersebut siswa cenderung bingung terhadap sistem cara pengerjaan manakah yang dianggap paling benar.

Selain permasalahan tersebut, interaksi guru dan siswa sangat berperan penting terhadap keberlangsungan pembelajaran, di dalam pembelajaran yang

terjadi, siswa bersikap pasif apabila guru sedang menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, hal ini disebabkan karena interaksi guru dan siswa di dalam kelas kurang optimal. Contohnya pada saat menjelaskan mengenai pembuatan pola *blazer*, guru lebih sering terpaku pada papan tulis sehingga perhatian terhadap siswa kurang dan pada saat selesai menjelaskan materi guru akan bertanya kepada siswa mengenai materi yang disampaikan, apakah sudah paham atau belum namun pada kenyataannya jarang sekali siswa bertanya dan jika terjadi hal seperti itu, guru menganggap siswa sudah paham dan segera memberikan tugas karena sebelum menjelaskan materi guru telah memberikan *jobsheet* terlebih dahulu. Hal ini malah membuat siswa sering gaduh di dalam kelas karena keterangan pada *jobsheet* kurang jelas untuk dipahami dan membuat mereka harus bertanya kepada guru sehingga guru akan menjelaskan kembali mengenai materi yang disampaikan hingga siswa dapat memahami dengan baik. Hal ini dirasa kurang efektif karena guru harus menjelaskan dua kali mengenai materi yang sama.

Pada saat evaluasi, ketika siswa selesai mengerjakan pola *blazer*, guru harus mengecek satu persatu pola yang dihasilkan. Dari hasil pengecekan 25% siswa masih kurang sesuai dalam pengerjaannya terutama pada pengembangan pola *blazemya*.

Dari permasalahan di atas akan berdampak pada KKM mata pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*) khususnya dalam pembuatan pola *blazer*. Dari hasil wawancara terhadap guru – guru pengampu mata pelajaran membuat pola (*pattern making*) khususnya pembuatan pola *blazer*, dijelaskan bahwa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran tersebut yaitu 7.60, namun pada setiap tahunnya, 25% siswa yang mengikuti mata pelajaran tersebut masih

memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal, yang datanya dapat dilihat dari nilai siswa yang masih di bawah rata-rata.

Sehubungan dengan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pembuatan pola *blazer*, sangat berkaitan dengan media apa yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media yang digunakan guru adalah *jobsheet* dan *fragmen* atau benda jadi dan dari hasil observasi yang dilaksanakan, diperoleh data bahwa prasarana yang ada di SMK Negeri 3 Magelang sudah cukup memadai, seperti tersedianya media papan tulis, buku, gambar/foto, sketsa, *chart*, *cassette*, *tape recorder*, OHP, LCD Proyektor, komputer dan benda nyata untuk peralatan praktik. Hal ini menjelaskan bahwa guru kurang memanfaatkan ketersediaan media-media tersebut dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara, guru menjelaskan mengenai ketidak optimalan pemanfaatan prasarana sekolah untuk media belajar dikarenakan ada beberapa pertimbangan yaitu menggunakan media baru seperti audio visual dan media berbasis komputer dianggap repot terutama oleh guru-guru senior karena dengan menggunakan media baru guru harus menyempatkan waktu untuk mempelajari cara pembuatan dan pengoperasian media tersebut. Hal ini dianggap menghabiskan banyak waktu, dan guru memiliki banyak pekerjaan lain, sehingga guru masih merasa nyaman menggunakan media-media sebelumnya. Padahal apabila guru mau berfikir dari aspek lain, bahwa dengan menggunakan media baru akan memudahkan guru dalam penyampaian materi karena media bersifat praktis dan dapat digunakan berkali-kali.

Pengadaan media baru akan mengeluarkan banyak biaya karena pada dasarnya banyak guru yang belum mampu membuat secara mandiri media – media audio visual atau media berbasis komputer sehingga perlu bantuan dari

ahli dalam proses pembuatannya. Kemudian satu pertimbangan lagi yang menjadikan guru tidak memanfaatkan penggunaan media baru yaitu guru sudah terbiasa menjelaskan materi yang sama di kelas yang berbeda sehingga dengan pengulangan tersebut guru sudah hafal dengan isi materi dan cara menjelaskannya, sehingga hanya dengan bicara guru merasa nyaman dalam menyampaikan materi dan dapat mengontrol kondisi kelas. Jadi, dari beberapa pertimbangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media baru dianggap sulit dan menghabiskan banyak waktu, selain itu proses pengadaannya membutuhkan banyak biaya, sehingga dalam penyampaian materi, guru lebih sering menggunakan media-media sebelumnya atau mengajar secara verbal.

Perlu diketahui bahwa ada 3 cara yang dapat diterapkan oleh guru dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran yaitu melalui informasi verbal, melalui pengalaman nyata dan informasi melalui media. Diantara ketiga cara tersebut, cara ketiga adalah cara yang paling tepat dilakukan karena media diperlukan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dari permasalahan di atas, salah satu faktor yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran adalah pemanfaatan media. Walaupun guru sudah kreatif dalam memberikan materi pembelajaran menggunakan *fragmen* atau benda jadi namun media yang digunakan guru masih dalam bentuk media tradisional sehingga untuk mempelajari kembali materi pembelajaran di luar sekolah kurang maksimal. Dalam hal ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perlu disediakan media yang bisa dipelajari di luar sekolah.

Dengan adanya perkembangan teknologi dan media pembelajaran, diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan perkembangannya, media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dan dipelajari melalui prasarana yang ada di SMK Negeri 3

Magelang antara lain yaitu audio visual yang berbentuk kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis, proyeksi audio visual diam seperti film bingkai, visual gerak yaitu film bisu dan audio visual gerak yaitu mencakup video, televisi, serta media komputer (CAI) seperti *adobe flash*.

Dari data observasi media di SMK Negeri 3 Magelang dijelaskan bahwa terdapat 2 laboratorium komputer dengan masing-masing ruangan berjumlah 36 unit komputer, selain itu siswa kelas XI 20% sudah memiliki laptop dan 50% menggunakan *smartphone*. Dari data tersebut, media CAI (*Computer Assisted Instruction*) dianggap paling menunjang dalam pembelajaran karena media ini mampu menampilkan *teks*, gerak, suara dan gambar yang dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Sehingga dengan pembelajaran menggunakan media CAI (*Computer Assisted Instruction*) sangat bermanfaat dan menunjang keefektifan siswa dalam menerima materi pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Sesuai dengan perkembangan teknologi dan disesuaikan dengan ketersediaan prasarana yang ada di SMK Negeri 3 Magelang yaitu OHP, LCD Proyektor dan lap komputer, perlu dikembangkan media CAI (*Computer Assisted Instruction*) karena media tersebut belum tersedia di SMK Negeri 3 Magelang. Salah satu media pembelajaran CAI (*Computer Assisted Instruction*) yang dapat dikembangkan adalah *Adobe Flash*.

*Adobe Flash* merupakan program aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat sebuah animasi sederhana sampai sebuah aplikasi *web* interaktif yang *kompleks* dan dapat menyuguhkan tampilan materi pembelajaran yang lebih menarik dengan adanya animasi langsung yang merupakan hal baru dalam pembelajaran praktik sehingga dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam belajar. Selain itu program *adobe flash* dapat digunakan sebagai sarana dalam

proses pembelajaran yang bersifat stimulasi dan memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa.

Demi memenuhi tuntutan perkembangan teknologi informasi serta menunjang keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan *adobe flash CS6* dirasa cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan pemenuhan media pembelajaran karena *adobe flash CS6* merupakan versi terbaru *flash* dan memiliki tampilan yang lebih menarik serta dapat ditampilkan melalui *smartphone* dengan menginstal *swf player* atau *flash player* dan *adobe air* terlebih dahulu.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang baru dengan harapan prasarana yang ada di SMK Negeri 3 Magelang dapat dioptimalkan. Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik, selain itu pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk mempelajari materi baik di sekolah maupun di luar sekolah. Maka judul yang diajukan dalam skripsi ini adalah pengembangan media pembelajaran pembuatan pola blazer berbasis *adobe flash CS6* untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Magelang.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang dan hasil yang didapatkan selama observasi awal di SMK Negeri 3 Magelang, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Penggunaan media dianggap repot, karena guru harus menyempatkan waktu untuk mempelajari cara membuat dan pengoperasiannya.

2. Pengadaan media membutuhkan biaya yang cukup banyak tanpa memikirkan keuntungan dari pengadaan media tersebut.
3. Guru terbiasa menyampaikan materi secara verbal dan menggunakan media-media sebelumnya.
4. Adanya perbedaan daya tangkap siswa mengenai materi pembelajaran sehingga terjadi istilah dan cara pemahaman yang berbeda.
5. Pada saat proses pembelajaran, siswa cenderung pasif karena guru sudah menjelaskan di depan secara langsung.
6. Kondisi kelas kurang kondusif karena *jobsheet* yang diberikan terkadang kurang jelas sehingga saat siswa mengerjakan mereka ribut berdiskusi dengan cara yang kurang efektif.
7. Setelah guru melakukan pengecekan akhir, terdapat 25% hasil pola siswa yang masih kurang benar dan memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang datanya dapat dilihat dari nilai siswa yang masih di bawah rata-rata.
8. Ketersediaan media, seperti adanya papan tulis, buku, gambar atau foto, sketsa, *chart*, *cassette*, *tape recorder*, OHP, proyektor, komputer dan benda nyata untuk peralatan praktik, namun dalam proses pembelajaran kurang dimaksimal dibuktikan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pembelajaran, media yang digunakan hanya *jobsheet* dan benda jadi tanpa memanfaatkan ketersediaan LCD proyektor di dalam kelas tersebut.
9. Media yang ada belum bisa mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga dibutuhkan media baru yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pemenuhan media pembelajaran.

10. Kebutuhan CAI sangat menunjang dalam pemenuhan media pembelajaran sehingga mampu mengoptimalkan prasarana sekolah dan menunjang proses belajar siswa

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang didapat, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sebagai salah satu langkah pemanfaatan prasarana sekolah secara optimal guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 3 Magelang. Batasan masalah ini untuk mengembangkan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* pada siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang karena dalam pembelajaran pembuatan pola *blazer* siswa memiliki perbedaan daya tangkap sehingga mengalami kesulitan pemahaman materi pembelajaran.

Pengembangan media dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang merupakan *software* pembuat media pembelajaran interaktif yang menyajikan langkah-langkah pembuatan pola *blazer* dengan jelas, sehingga memudahkan dalam kegiatan pembelajaran, menyatukan persepsi dan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran ini disajikan menggunakan *viewer* pada saat guru menyampaikan materi atau siswa dapat memanfaatkan laboratorium komputer sebagai sarana belajar, selain itu di luar sekolah siswa dapat mempelajari dengan menggunakan laptop atau *gadget* masing-masing. Pengembangan media pembuatan pola *blazer* ini merupakan pengembangan dari media yang telah diterapkan di sekolah yaitu media cetak seperti *jobsheet* dan modul serta objek fisik dalam mata pelajaran praktik.

Materi yang terdapat dalam media dibatasi pada materi membuat pola *blazer* yang terdiri dari pengertian *blazer*, perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya, alat dan bahan pembuatan pola *blazer*, tanda-tanda pola pada

pembuatan pola *blazer*, mengambil ukuran, proses pembuatan pola *blazer*, evaluasi, kesimpulan yang disusun berdasarkan silabus Kompetensi Kejuruan Busana Butik Tahun 2012/2013 serta RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) mata pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*).

Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dengan materi pembuatan pola *blazer* diperoleh melalui validasi dari ahli materi dan ahli media yang berkompeten di bidangnya yang masing-masing berjumlah dua validator. Setelah melakukan tahap validasi, maka media pembelajaran diuji cobakan dalam kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, sehingga didapatkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* untuk kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* untuk kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang.

## F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi Produk Dalam Penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran pembuatan pola *blazer* menggunakan program *Adobe Flash CS6* dalam bentuk *file* yang disimpan pada CD (*Compact Disc*). Cakupan materi terdiri dari pengertian *blazer* serta perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya, alat dan bahan dalam pembuatan pola, tanda-tanda pola, proses pembuatan yang terdiri dari mengambil ukuran dan pembuatan pola *blazer* serta evaluasi yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 soal benar salah. Durasi pemutaran media ini selama 45 menit dengan kapasitas memori sekitar 2.678 KB.
2. Model media yang digunakan adalah *CAI (Computer Assistance Intruction)* karena menggunakan *Adobe Flash CS6* dan penyimpanan *file* dalam bentuk *swf* dan dalam penyampaiannya guru dapat menggunakan komputer atau laptop dengan spesifikasi yang tidak ditentukan selama terdapat *viewer* atau pemutar video seperti *gom player*, *media player classic*, *VLC* ataupun *windows media player*, sementara bagi siswa yang tidak memiliki laptop dapat menggunakan atau mempelajari ulang media ini dengan memanfaatkan labolatorium komputer sebagai sarana belajar atau menggunakan *smartphone* masing-masing dengan menginstal *swf player* atau *flash player* dan *adobe air* terlebih dahulu. Adanya pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran dikarenakan konsumsi *smartphone* semakin tinggi dan produk tersebut bersifat *fleksible*, selain itu produk tersebut juga memiliki kemampuan untuk menayangkan program dalam bentuk *swf*, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai prasarana belajar yang dapat membantu siswa lebih dapat memahami materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

## **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

1. Bagi Guru
  - a. Hasil penelitian ini membantu menyediakan media baru untuk guru yang dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran pembuatan pola *blazer* melalui media *Adobe Flash CS6*.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan media utama dalam pembelajaran pembuatan pola *blazer* dalam rangka pengoptimalan prasarana yang tersedia di sekolah.
2. Bagi Siswa
  - a. Siswa dapat belajar mandiri di sekolah maupun di rumah melalui media yang ada.
  - b. Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan siswa dalam pembelajaran pembuatan pola *blazer* sehingga dapat meningkatkan efektifitas siswa dalam belajar.
3. Bagi Peneliti
  - a. Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru serta mengetahui perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan jaman.
  - b. Penelitian ini memberikan ilmu baru terkait dengan pembuatan media *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran.
4. Bagi pihak SMK Negeri 3 Magelang
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan prasarana sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 3 Magelang.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing, mengarahkan siswa sehingga dapat meningkatkan mutu belajar pada mata pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*) dalam praktik pembuatan pola *blazer*.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pembelajaran**

##### **a. Definisi Pembelajaran**

Istilah pembelajaran merupakan padanan dari kata *instruction* dalam bahasa Inggris, yang berarti proses membuat orang belajar. Menurut pendapat dari Nitko dan Brookhart 2007 dalam Buyung Darmaji (2011: 18), Mulyati Arifin (2000: 9) dan Mukminan (2003: 6) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan guru yang dirancang untuk menciptakan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru dalam melaksanakan dan mengemas suatu proses pembelajaran.

##### **b. Faktor – Faktor Dalam Sistem Pembelajaran**

Menurut Wina Sanjaya (2014: 52-57), beberapa faktor yang berpengaruh terhadap sistem pembelajaran yaitu :

###### **1) Faktor Guru**

Dalam proses pembelajaran, guru bukan hanya berperan sebagai model bagi peserta didiknya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru.

## 2) Faktor Siswa

Siswa adalah *organisme* yang unik yang berkembang sesuai dengan perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan pada setiap aspek anak tidak selalu sama. Aspek latar belakang dan faktor sifat yang dimiliki siswa maupun sikap serta penampilan siswa di dalam kelas juga merupakan aspek yang dapat mempengaruhi dan menentukan dalam interaksi pembelajaran.

## 3) Faktor sarana dan prasarana

Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dan siswa dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Dengan demikian, sarana prasarana merupakan komponen penting yang dapat menumbuhkan gairah, motivasi guru mengajar serta dapat memberikan berbagai pilihan pada siswa untuk belajar.

## 4) Faktor lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan, ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam suatu kelas yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan faktor iklim sosial-psikologis, yakni keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran baik secara internal maupun eksternal

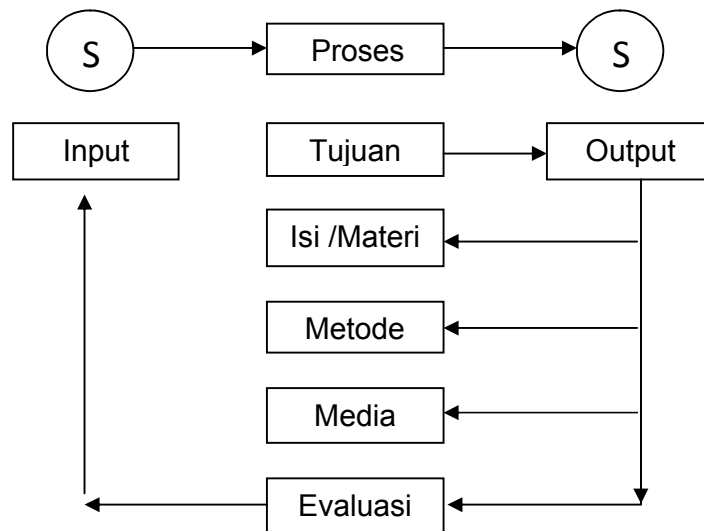
### **c. Komponen – Komponen Sistem Pembelajaran**

Menurut Wina Sanjaya (2014: 57) “Sebagai suatu sistem, proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain

saling berinteraksi dan berinterelasi". Komponen–komponen tersebut adalah :

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Materi pelajaran
- 3) Metode atau strategi pembelajaran
- 4) Media pembelajaran
- 5) Evaluasi pembelajaran

Komponen–komponen dalam proses pembelajaran tersebut dapat dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 1. Komponen Proses Belajar  
(Wina Sanjaya, 2014: 59)

Berdasarkan gambar tersebut, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup tinggi sebagai salah satu komponen proses pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Kemp dan Dayton 1985 dalam Daryanto (2013: 5) menjelaskan beberapa kontribusi media dalam proses pembelajaran antara lain yaitu :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif

Menurut Wina Sanjaya (2014: 60), dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran akan terjadi variasi aktifitas yang melibatkan semua alat indera pembelajar. Semakin banyak alat indera yang terlibat dalam menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan isi pelajaran tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan pembelajaran. Sementara dalam kemajuan teknologi saat ini, memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran guru bergeser dari sebagai sumber belajar menjadi pengelola sumber belajar, sehingga melalui penggunaan media diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media dapat didefinisikan sebagai pengantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima, (Heinich, et.al dalam Daryanto,(2013: 4). Sementara itu Criticos dalam Daryanto (2013: 5) menjelaskan bahwa media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2003:3) secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain itu media dianggap berbagai jenis komponen di lingkungan siswa dalam bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, (Gagne & Briggs dalam Arief Sadiman, dkk, 2012: 6), Sedangkan Soeparno (1988:1) menjelaskan bahwa media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*Channel*) untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan. Pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan kepada penerima pesan berupa sejumlah kemampuan yang harus dikuasai dalam bentuk ranah . Bloom dalam Soeparno (1988:1) menjelaskan ranah tersebut terbagi menjadi 3 macam, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan bentuk peralatan yang berfungsi merangsang pemikiran dan perasaan untuk menyalurkan pesan dari dari komunikator menuju komunikasi dalam bentuk 3 ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Apabila media tersebut membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran disebut media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2000:4).

Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan

terjadi dan proses pembelajaran dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal karena media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran.

**b. Ciri – Ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2003: 11) mengemukakan terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan media yang memungkinkan guru kurang mampu melakukannya. Ciri-ciri tersebut yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fiksatif Property*)

Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan dan melestarikan serta mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa dapat disusun kembali menggunakan media seperti video *tape*, audio *tape*, komputer dan film. Ciri fiksatif sangat penting bagi guru karena objek yang telah direkam dapat disimpan dalam format media yang dapat digunakan setiap saat. Contohnya peristiwa perang dunia kedua yang tidak mungkin terulang kembali, sehingga untuk membawa siswa lebih memahami peristiwa tersebut secara mendalam, guru dapat menampilkan rekaman peristiwa tersebut dalam materi pembelajaran.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulating. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu 5-10 menit dengan teknik pengambilan gambar *time-laps recording*.

Contohnya, proses larva menjadi kepompong sampai menjadi kupu-kupu. Peristiwa ini dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. selain itu suatu peristiwa dapat diperlambat dalam penayangannya kembali melalui hasil rekaman video. Contohnya, proses loncat galah, melalui manipulatif dari media proses tersebut dapat dipahami dan dimengerti siswa secara jelas. Namun kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh sehingga apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian, maka akan terjadi kesalahan penafsiran yang akan membingungkan bahkan menyesatkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

### 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan peristiwa tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. contohnya, peristiwa G 30 S/PKI, dimana untuk memahami peristiwa tersebut, guru membawa seluruh siswa dari beberapa kelas dalam ruang 3 dimensi yang akan menampilkan peristiwa tersebut. karena peristiwa yang ditayangkan dalam bentuk 3 dimensi sehingga hampir sama dengan aslinya, maka akan meningkatkan pemahaman siswa lebih mendalam mengenai peristiwa tersebut.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Yusufhadi Miarso (2004: 458-460), Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005:2), serta Hamalik dalam Azhar Arsyad (2003: 25)

menjelaskan media penting digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran karena :

- 1) Media mampu memberikan dasar-dasar yang kongkrit dan rangsangan yang bervariasi pada otak sehingga otak dapat berfungsi optimal.
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa sehingga siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.
- 3) Media melampaui batas ruang dan waktu sehingga metode belajar akan lebih bervariasi.
- 4) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya untuk perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih mantap.
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan bahan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- 6) Media membangkitkan keinginan, minat baru dan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.
- 7) Media memberikan pengalaman nyata yang dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk berusaha sendiri dalam belajar.
- 8) Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri pada tempat, waktu dan kecepatan yang ditentukan sendiri.
- 9) Media mampu meningkatkan kemampuan ekspresi guru maupun siswa.

10) Media memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran. Dari beberapa pernyataan di atas dijelaskan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan informasi dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat belajar secara mandiri.

#### **d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad (2003: 33-37) dan Anderson dalam Arief S. Sadiman,dkk, 2012:95) pengelompokan media terbagi menjadi media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional terdiri dari media berbasis manusia, media cetak, visual diam diproyeksikan, visual diam tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis diproyeksikan, permainan dan realita. Sedangkan media mutakhir terdiri atas media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh serta media berbasis komputer seperti *Computer Assisted Instruction (CAI)*, permainan komputer interaktif, *hypermedia* dan *compact (video) disc*.

Tabel 1. Pengelompokan Media

PENGELOMPOKAN MEDIA			
TRADISIONAL		TEKNOLOGI MUTAKHIR	
JENIS MEDIA	CONTOH DALAM PEMBELAJARAN	JENIS MEDIA	CONTOH DALAM PEMBELAJARAN
1. Media berbasis manusia	a. Guru b. Instruktur c. Tutor d. Main – peran e. Kegiatan kelompok f. <i>Field- trip</i>	1. Media berbasis telekomunikasi	a. Telekonferen b. Kuliah jarak jauh
2. Media Cetak	a. Buku b. Penuntun c. Modul d. <i>Workbook</i> e. Majalah ilmiah f. Buku latihan g. <i>Handout</i>	2. Media Berbasis Komputer	a. <i>Computer Assisted Instruction (CAI)</i> b. Permainan c. Komputer Inteaktif d. Hypermedia e. CD (video)
3. Visual Diam diproyeksikan	a. Proyeksi <i>opaque</i> b. Proyeksi <i>overhead</i> c. <i>Slides</i> d. <i>Filmstrips</i>		
4. Visual diam tak diproyeksikan	a. Gambar b. poster c. foto d. <i>chart</i> e. grafik f. diagram g. papan info		
5. Audio	a. Rekaman piringan b. Pita kaset c. <i>Reel</i> d. <i>Cartridge</i>		
6. penyajian multimedia	a. <i>slide plus</i> suara ( <i>tape</i> ) b. <i>multy image</i>		
7. visual dinamis diproyeksikan	a. film b. televisi c. video		
8. permainan	a. teka –teki b. simulasi c. permainan papan		
9. realita	a. model b. <i>specimen</i> c. <i>manipulative</i>		

Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 41) serta John D. Latuheru (1998: 54) Kelebihan dari masing-masing media tradisional ini antara lain, yaitu :

- 1) media berbasis manusia
  - a) ekonomis, karena tidak mengeluarkan banyak biaya
  - b) bisa dilakukan dimanapun, kapanpun jika ada kesempatan
  - c) tidak membutuhkan alat-alat tertentu dalam penyampaiannya
  - d) dapat memberikan motivasi kepada siswa karena disamping menyampaikan materi pembelajaran, guru dapat menyisipkan motivasi-motivasi sehingga siswa dapat menyerap pembelajaran dan termotivasi menjadi siswa yang baik
  - e) dapat terjadi interaksi dan komunikasi yang timbal balik seperti tanya jawa dengan siswa.
- 2) Media cetak
  - a) Sifatnya konkrit, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal
  - b) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua
  - c) Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya
- 3) Media visual diam diproyeksikan
  - a) Memberi kemungkinan untuk memproyeksikan materi-materi yang sudah tersedia di kelas
  - b) Dapat memperbesar objek yang kecil

- c) Bahan yang diproyeksikan dapat dimanipulasi oleh guru, artinya pada bagian-bagian tertentu guru dapat menambahkan penjelasan sebagai pelengkap materi
  - d) Bersifat *fleksible*
  - e) Dapat dikontrol secara otomatis dengan *remote control*
  - f) Gambar yang telah tersusun dapat berganti cepat atau lambat disesuaikan dengan keinginan guru
  - g) Berwarna sesuai warna objek yang diabadikan
  - h) Dapat disimpan lama dan digunakan berulang kali
  - i) Dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran dalam kelompok besar maupun individual
  - j) Lebih berdaya guna
- 4) Visual diam tak diproyeksikan
- a) Dapat dibuat sendiri oleh guru
  - b) Dapat memusatkan perhatian siswa terhadap suatu masalah yang dibicarakan
  - c) Menghemat waktu pembelajaran
  - d) Bermanfaat di ruang manapun tanpa ada penyesuaian khusus
  - e) Pemakai dapat secara fleksibel membuat perubahan-perubahan sementara penyajiannya langsung
  - f) Mudah dipersiapkan dan materinya mudah digunakan
  - g) Fasilitas papan tulis selalu tersedia di ruang-ruang kelas
- 5) Audio
- a) Memungkinkan guru dapat merekam sendiri materi pelajaran yang akan disajikan

- b) Dapat digunakan untuk merekam informasi yang dikumpulkan dari suatu kegiatan dan dapat diputar berulang-ulang
  - c) Memiliki kepekaan yang luar biasa sehingga dapat merekam dan menghasilkan suara di luar pendengaran manusia
  - d) Tahan terhadap guncangan dan getaran
  - e) Mudah penyimpanannya dan tidak membutuhkan banyak tempat
  - f) Harga relatif murah
  - g) Bisa mengatasi masalah waktu jika digunakan bersama-sama
- 6) Penyajian multimedia
- a) Mudah digunakan, efektif bagi proses pembelajaran secara kelompok maupun mandiri
  - b) Dapat dikombinasikan dengan pita rekaman dalam suatu proses penyajian materi pembelajaran
  - c) Dapat dilakukan secara manual maupun otomatis dalam memvisualisasikan sesuatu pada acara atau program
- 7) Visual dinamis diproyeksikan
- a) Melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa dalam menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung saat berdenyut
  - b) Menggambarkan proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan
  - c) Dengan kemampuan teknik pengambilan gambar frame demi frame, jika dalam kecepatan normal memakan waktu sampai satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit saja

- d) Memancarkan berbagai jenis bahan audio visual termasuk gambar diam, objek dan drama
  - e) Dapat menyajikan visual dan suara yang sulit diperoleh pada dunia nyata
  - f) Menghemat waktu guru dan siswa dalam penyampaian materi
- 8) Permainan
- a) Siswa akan bersikap lebih positif terhadap pembelajaran
  - b) Dapat mengajarkan tentang fakta dan konsep secara tepat guna
  - c) Meningkatkan motivasi siswa
  - d) Memberikan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional
- 9) Realita
- a) Media tradisional yang paling tepat guna
  - b) Mengenai model, lebih baik daripada gambar karena berbentuk tiga dimensi
  - c) Lebih praktis daripada benda aslinya
  - d) Dapat dilengkapi atau disederhakan sesuai dengan kebutuhan

Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2011: 34) kelebihan dari masing-masing media mutakhir antara lain, yaitu :

- 1) Media berbasis telekomunikasi
  - a) Pesawat telepon sudah memasyarakat sehingga media telekomunikasi sangat potensial digunakan
  - b) Relative murah, efektif dan mudah digunakan
  - c) Jangkauan luas sehingga memungkinkan partisipasi dari siswa dari berbagai lokasi
  - d) Tingkat interaktifitas dalam pemanfaatannya tinggi, sehingga memungkinkan siswa dan guru saling berinteraksi satu dengan lain
- 2) Media berbasis komputer
  - a) Kecepatan : operasi komputer terjadi melalui sirkuit elektronik. Pada saat data informasi mengalir melalui sirkuit tersebut, maka data akan berpindah dengan kecepatan sangat besar

- b) Kepercayaan : komponen elektronik pada komputer dapat diandalkan dan dipercaya
- c) Konsistensi : dengan input dan proses yang sama akan memperoleh hasil yang sama secara konsisten.
- d) Penyimpanan : komputer dapat menyimpan data dengan jumlah yang besar dan membuat data tersedia untuk diproses kapanpun jika diperlukan
- e) Komunikasi : komputer dapat berkomunikasi dengan komputer lain sehingga memungkinkan pengguna untuk dapat saling berkomunikasi

Berdasarkan jenis-jenis media yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa semua media pembelajaran mempunyai tujuan yang sama yaitu sebagai perantara penyampaian informasi pembelajaran dari sumber kepada penerima dan yang terpenting pesan serta informasi yang disampaikan. Masing-masing media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, materi pelajaran yang akan disampaikan dan kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran sehingga media pembelajaran mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan belajar siswa agar siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

Keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dari beberapa pengelompokan media tersebut, pengembangan media dalam penelitian ini merujuk pada pengelompokan media mutakhir yaitu *Computer Assisted Instruction (CAI)* karena pada pengembangan media tersebut terdapat *slide*, gambar, serta suara yang dibuat

menggunakan komputer sehingga dapat ditayangkan dan dipelajari melalui komputer atau laptop dan *gadget*.

**e. Kriteria Pemilihan Media**

Media merupakan perangkat lunak atau alat yang digunakan oleh pengajar dalam rangka membantu mempercepat proses penyajian materi yang disampaikan di dalam kelas. Agar pemilihan media pembelajaran itu tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor, kriteria-kriteria serta langkah-langkah dalam pemilihan media. Menurut Azhar Arsyad (2003: 67-68) menyatakan bahwa pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut :

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

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, perlu dipertimbangkan mengenai kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (1990: 4-5), Azhar Arsyad (2003: 73-74) dan Dick

dan Carey dalam Arief S.Sadiman (2012: 86), beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

- 1) Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari tiga ranah, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor.
- 2) Mutu teknis yang berkaitan dengan dukungan terhadap bahan isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi serta jelas dalam penyampaian informasi.
- 3) Kemudahan memperoleh media yang praktis, luwes dan bertahan sehingga guru dapat menggunakan media tersebut dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia dan menuntut guru terampil menggunakannya.
- 4) Kesesuaian media dengan kelompok sasaran, dimana media yang efektif digunakan dalam kelompok kecil belum tentu sama efektifnya dalam kelompok besar.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa pada prinsipnya antara faktor dan kriteria pemilihan media itu saling melengkapi. Menurut penyusun yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu biaya pengadaan untuk pengembangan media yang disesuaikan dengan ketepatan media untuk mendukung bahan pembelajaran serta kemudahan dalam memperoleh media yang praktis, luwes dan bertahan sehingga dapat menuntut guru untuk terampil dalam menggunakan media dan menjadikan media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, proses belajar mengajar di kelas yang melibatkan guru dan siswa dengan menggunakan media pembelajaran, dapat memberikan

pengaruh psikologis yang sangat signifikan, terutama dalam memberikan pemerolehan pengetahuan sesuai tujuan yang diinginkan oleh pengajar. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran secara psikologis dapat menimbulkan kegairahan belajar, sehingga memungkinkan menuntut peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya. Oleh karena itu seorang guru harus mempertimbangkan beberapa aspek psikologis pada saat memutuskan untuk menggunakan media tertentu.

Menurut Azhar Arsyad (2003: 70-72), prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut :

1) Motivasi

Harus ada kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum memintanya untuk mengerjakan tugas, oleh karena itu perlu melahirkan minat siswa dengan perlakuan yang memotivasi informasi yang terkandung dalam media pembelajaran.

2) Perbedaan Individual

Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman siswa karena siswa belajardengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda.

3) Tujuan Pembelajaran

Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pengajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.

4) Organisasi Isi

Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur dari keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna.

5) Persiapan sebelum belajar

Ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat siswa dan tingkat persiapan siswa, sehingga sebaiknya siswa telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengetahuan yang diperlukan secara memadai.

6) Emosi

Media pengajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional, oleh karena itu perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.

7) Partisipasi

Partisipasi oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan atau menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran, dengan partisipasi kesempatan lebih besar bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran.

8) Umpan Balik

Hasil belajar akan meningkat jika secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Informasi tersebut akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

9) Penguatan (*Reinforcement*)

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

10) Latihan dan Pengulangan

Suatu pengetahuan dan keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi dan kecakapan intelektual siswa, jika hal tersebut sering diulang dan dilatih dalam berbagai konteks.

11) Penerapan

Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menetapkan atau menransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

**f. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran**

Walker & Hess (dalam Azhar Arsyad 2007: 175-176) menjelaskan bahwa untuk mengetahui kualitas media dalam pembelajaran harus mengetahui kriteria sebagai berikut :

- 1) Kualitas isi dan tujuan berkaitan dengan ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat / perhatian, keadilan dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas instruksional berkaitan dengan pemberian kesempatan belajar dan bantuan belajar kepada siswa, kualitas memodifikasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksional, kualitas tes dan penilaian, dapat memberi dampak kepada siswa, dapat memberi dampak kepada guru dan pembelajaran.
- 3) Kualitas teknis berkaitan dengan keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan / tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program dan kualitas pendokumentasian.

Thorn (Munir, 2009:219-220) berpendapat bahwa suatu media interaktif yang dikembangkan harus memenuhi enam kriteria penilaian yaitu:

- 1) Kriteria penilaian pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah CD interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media.
- 2) Kriteria kedua adalah kandungan kognisi. dalam arti adanya kandungan pengetahuan yang jelas.
- 3) Kriteria ketiga adalah adanya presentasi informasi, yang digunakan untuk menilai isi dan program CD interaktif itu sendiri.
- 4) Kriteria keempat adalah integritas media, dimana media harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Kriteria kelima adalah artistik dan estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.
- 6) Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan, dengan kata lain program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta belajar.

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

- 1) *Appropriateness*  
Materinya harus sesuai dengan karakteristik siswa, sekolah, dan kurikulum setempat.
- 2) *Accuracy, Currency, and Clarity*  
Materinya akurat, *up to date*, jelas dalam menjelaskan konsep, valid, dan tidak membias sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.
- 3) *Screen Presentation and Design*
  - a) *Text*  
Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layar yang ada sehingga mudah dibaca oleh siswa.
  - b) *Graphics*  
Penggunaan gambar, diagram, foto dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, sederhana, tanpa membiaskan konsep, dapat memotifasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan.
  - c) *Color*  
Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna yang tepat dan serasi dapat menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.
  - d) *Animation*  
Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan tepat yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional. Penggunaan animasi juga dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.

- e) Audio  
Dukungan musik dapat membawa siswa kepada suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Dukungan suara narasi juga akan memperjelas konsep dan aplikasinya.
- f) Video *clip*  
Video dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan dan aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari. Video juga dapat menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan dengan media biasa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu :

- 1) Aspek pembelajaran, terdiri dari kualitas *instructional*, fungsi keseluruhan program pembelajaran dan *Appropriatenes*.
- 2) Aspek isi atau materi, terdiri dari kualitas isi dan tujuan, kandungan kognisi, presentasi informasi, integritas media serta *Accuracy, Currency, and Clarity*.
- 3) Aspek media, terdiri dari kualitas teknis, kemudahan navigasi, artistik dan estetika dan *screen presentation and design*.

Ketiga aspek ini merupakan aspek utama dalam menyusun kriteria penilaian media yang saling mendukung.

#### **g. Prinsip – Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media dalam pembelajaran adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa, Wina Sanjaya (2006: 173-174) menjelaskan bahwa terdapat beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam pemilihan media, antara lain :

- 1) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dan diarahkan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Media pembelajaran harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- 4) Media yang digunakan harus efektif dan efisien.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru yang mengoperasikannya.

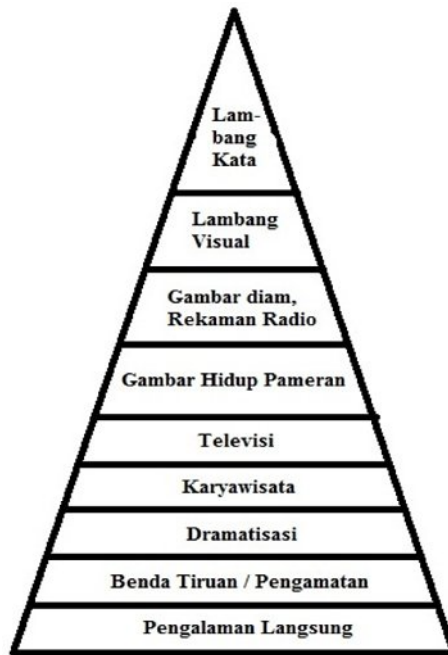
Prinsip- prinsip ini sering dilupakan oleh guru sehingga guru lebih cenderung memilih media yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan guru. Terkadang media yang dipilih bukanlah media yang dimaksudkan untuk memudahkan siswa belajar tapi hanya menjadi sarana hiburan siswa.

#### **h. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut Daryanto, (2013:12-16) dan Azhar Arsyad (2003: 7-11) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu :

- 1) Landasan filosofis, menjelaskan mengenai penggunaan berbagai jenis media baru dalam pembelajaran dianggap kurang manusiawi. Hal ini berkaitan dengan bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa memiliki kepribadian, harga diri, motivasi dan kemampuan pribadi yang berbeda-beda, maka keputusan untuk menggunakan media baru atau tidak, proses pembelajaran tetap dilakukan menggunakan pendekatan humanis.
- 2) Landasan psikologis, menjelaskan bahwa perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Ini dijelaskan dari kemampuan daya serap manusia terhadap hasil belajar seseorang diperoleh dari indera pencecepan 2,5%, 3,5% dari indera perabaan, 1% dari indera penciuman, 11% dari indera pendengaran dan 82% dari indera

penglihatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit daripada yang abstrak. Konkrit dan abstrak ini ditunjukkan dalam *Dale Cone Of Experience*.



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale  
Sumber : Azhar Arsyad (2003 : 10)

Urut-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dengan jenis pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

Tingkat keabstrakan akan semakin tinggi jika pesan dituangkan dalam bentuk lambang seperti *chart*, grafik atau kata. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin berkembang dan pengalaman konkret serta abstrak dialami silih berganti. Hasil belajar dari pengalaman, langsung mengubah

dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, begitu juga sebaliknya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa semakin dasar menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin besar dan semakin atas menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin kecil.

- 3) Landasan teknologis, menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahannya, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol.
- 4) Landasan empiris, menjelaskan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan kesesuaian karakteristik belajar dengan materi serta medianya, karena terdapat temuan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa sehingga siswa akan mendapat keuntungan apabila menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik belajarnya.

#### **i. Perkembangan Media Pembelajaran**

Menurut Arief S.Sadiman (2012: 7) pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*) dengan menggunakan alat bantu visual. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian bertambah dengan adanya buku. Menurut Arief S.Sadiman, dkk, (2012:8) Pada pertengahan abad ke-20, masuk teknologi audio untuk mengkonkritkan ajaran visual sehingga dikenal dengan audio visual atau *Audio Visual Aids (AVA)*, Dalam memanfaatkan

media sebagai alat bantu ini, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale cone of experience*) yang secara luas digunakan dalam menentukan alat bantu dalam pembelajaran tertentu.

Kemudian Arief S.Sadiman,dkk (2012: 9), menjelaskan, pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, yang berguna sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Pada tahun 1960-1965 orang-orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah-laku (*behaviorism theory*) dari B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam pembelajaran. Dalam teorinya, mendidik adalah mengubah tingkah-laku siswa. Teori ini membantu dan mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah-laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran.

Pada tahun 1965-1970 , mulai menampakkan pengaruh media dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Media dianggap sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa karena cara siswa belajar itu berbeda-beda, ada yang lebih paham jika menggunakan media audio ada juga yang lebih senang melalui media cetak serta perbedaan-perbedaan belajar siswa yang lain, sehingga dari sinilah muncul konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran. (Arief S.Sadiman, 2012: 10).

Dari perkembangan media yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa sebuah media pada awalnya hanya digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam bentuk visual, kemudian berkembang

menjadi media audio visual dan selanjutnya seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi serta pemahaman guru mengenai proses dan hasil belajar siswa, media berkembang menjadi multimedia. Media tidak lagi dipandang sebagai alat bantu, melainkan sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan, selain itu media tidak hanya digunakan oleh guru namun siswapun dapat menggunakannya karena media dapat mewakili guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik sehingga fungsi tersebut dapat dilaksanakan dengan baik tanpa kehadiran guru secara fisik. Seiring berkembangnya media pembelajaran, guru dan media hendaknya bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik sementara informasi dapat disajikan melalui media secara jelas, menarik dan teliti.

#### **j. Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Menurut Azhar Arsyad (2003: 52) komputer adalah sebuah media yang dirancang secara khusus untuk menerima input data dan mengolahnya menjadi suatu informasi mulai dari yang sederhana sampai yang rumit dan mempunyai program yang dapat menyimpan hasil pengolahan secara otomatis.

Menurut Azhar Arsyad (2003: 31) dan Daryanto (2013: 149) teknologi berbasis komputer merupakan cara menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-prosesor yang disimpan dalam bentuk digital. Fungsinya untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan siswa dan menjadi tutor menggantikan guru di kelas.

Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pendidikan sering dinamakan pengajaran dengan bantuan komputer (CAI) *Computer Assisted Instruction*, yaitu metode pembelajaran interaktif yang menggunakan sebuah komputer untuk menampilkan bahan dan mengarahkan pengguna pada bahan tambahan untuk memenuhi kebutuhan siswa (Azhar Arsyad, 2003: 31).

Azhar Arsyad (2003: 158) menjelaskan bahwa terdapat beberapa ciri – ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer, yaitu :

- 1) Dapat digunakan secara acak, sekunsial atau secara lancar.
- 2) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan pengembang sebagaimana direncanakannya.
- 3) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik.
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan *konstruktivisme* digunakan untuk mengembangkan media ini.
- 5) Pembelajaran dapat berorientasi serta dan melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi.
- 6) Bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

Dari ciri-ciri media berbasis komputer, siswa dapat belajar kapanpun, dimanapun dan bisa mengulang materi yang belum dikuasai berkali-kali. selain itu tampilan media berbasis komputer dapat menarik minat siswa untuk terus belajar.

#### **k. Keuntungan dan Keterbatasan Komputer Untuk Tujuan Pendidikan**

Azhar Arsyad (2003: 53-55) dan Hujair Sanaky (2009: 179) mengemukakan beberapa keuntungan dan keterbatasan komputer dalam pendidikan, yaitu :

- 1) Keuntungan
  - a) Penyampaian materi belajar lebih terstandar karena komputer mampu mengakomodasi pembelajaran yang bersifat lebih efektif dan sabar menjalankan instruksi sesuai program yang digunakan.

- b) Merangsang siswa untuk melakukan simulasi karena tersedianya animasi gerak, warna sehingga terkesan lebih nyata.
- c) Siswa dapat melakukan kontrol terhadap aktifitas belajarnya karenakendali berada di tangan siswa dan pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- d) Dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien
- e) Dapat memilih urutan kegiatan pembelajaran dan menayangkan kembali informasi dengan cara mengendalikan program dari komputer.

## 2) Keterbatasan

- a) Harga perangkat keras komputer semakin menurun namun pengembangan program komputernya masih tergolong mahal.
- b) Terkadang perangkat lunak tidak dapat digunakan pada komputer yang memiliki spesifikasi berbeda.
- c) Perlu pengetahuan dan keterampilan dalam merancang dan memproduksi program pembelajarannya.
- d) Efektif bila digunakan dalam kelompok kecil.

Dengan semakin banyaknya sekolah yang memiliki komputer dan semakin banyak orang dapat memproduksi program pembelajaran berbasis komputer, diharapkan kelebihan atau keuntungan program komputer semakin dimaksimalkan dan keterbatasannya dapat diminimalisir demi keefektifan pembelajaran dan meningkatkan kualitas belajar.

### I. **Format Pengembangan CAI (*Computer Assisted Instruction*)**

Menurut Azhar Arsyad (2003: 94) dan Daryanto (2013: 145) menjelaskan bahwa format penyajian pesan dan informasi dalam CAI

(*Computer Assisted Instruction*) terdiri atas tutorial terprogram, tutorial *intelegent*, *drill and practice*, simulasi dan permainan instruksional.

1) Tutorial terprogram

Tutorial merupakan metode pembelajaran yang memuat kejelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, latihan dan *branching* yang sesuai. Dalam interaksi, informasi dan pengetahuannya disajikan dengan komunikatif seakan-akan ada tutor yang mendampingi siswa dan memberi pengarahan kepada siswa.

2) Tutorial *intelegent*

Berbeda dengan tutorial terprogram, karena jawaban computer terhadap pertanyaan siswa dihasilkan oleh intelegensia artifisial, bukan jawaban yang terprogram yang terlebih dahulu disiapkan oleh perancang pelajaran.

3) *Drill and practice*

Metode *drill and practice* dapat dilakukan dengan memprogramkan komputer untuk memberikan satu pertanyaan atau latihan kepada siswa. Siswa diharuskan memilih jawaban yang dianggap benar, kemudian komputer akan memberikan respon. Jika jawaban benar komputer akan memberikan pertanyaan selanjutnya.

4) Simulasi

Simulasi adalah suatu cara menggambarkan konsep dengan menunjukkan situasi sebenarnya. Selain digunakan dalam pembelajaran, simulasi juga digunakan untuk menganalisis masalah suatu kejadian atau peristiwa pembelajaran. Simulasi biasanya digunakan untuk mengajarkan kepada siswa mengidentifikasi

hubungan antara komponen dalam sistem bagaimana mengontrol hubungan tersebut.

#### 5) Permainan Instruksional

Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya, karena dalam permainan instruksional siswa dituntut terampil menggunakan *keyboard* untuk mengetik jawaban yang benar.

Dengan berbagai format pengembangan tersebut, guru dapat menjadikannya metode dalam memberikan materi pembelajaran sehingga situasi kelas bervariasi dan antusias siswa dalam menerima materi belajar semakin meningkat.

#### **m. Pendukung keberhasilan CAI (*Computer Assisterd Instruction*)**

Agar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis CAI dapat memperoleh hasil yang baik, maka terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain tampilan media, teks dan warna.

Menurut Azhar Arsyad (2007: 99) beberapa petunjuk untuk menampilkan *teks* media berbasis komputer sebagai berikut :

- 1) Layar komputer bukanlah halaman, tetapi penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dan perlahan-lahan.
- 2) Layar tidak boleh terlalu padat, bagi ke dalam beberapa penayangan atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, kemudian tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan.
- 3) Pilihlah jenis huruf normal, tak berhias, gunakan huruf kapital dan huruf kecil, tidak menggunakan huruf kapital semua.
- 4) Gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata perbaris karena lebih mudah membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang.
- 5) Tidak memenggal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayangan, tidak mengakhiri paragraph pada baris pertama layar tayangan dan meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri, namun di sebelah kanan lebih baik tidak lurus karena lebih mudah membacanya.
- 6) Jarak kedua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
- 7) Pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci, misalnya a) cetak tebal, b) garis bawah dan c) cetak miring. (gaya cetak ini

- tidak dapat digunakan secara berlebihan untuk menjaga perhatian siswa terhadap pentingnya karakter dengan gaya cetak tertentu itu).
- 8) Teks diberi kotak apabila teks itu sudah berada bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama
  - 9) Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.

Selain tampilan *teks* media, keterbacaan huruf sangat berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan siswa dalam membaca kalimat, hal ini dipengaruhi oleh jenis huruf dan ukuran. Menurut Ferri Caniago (2012: 107) secara garis besar huruf-huruf digolongkan menjadi enam, antara lain, yaitu :

- 1) Roman, merupakan kumpulan huruf capital yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku
- 2) Serif, merupakan jenis huruf dengan ciri memiliki serif di ujungnya. Selain membantu keterbacaan, serif juga memudahkan saat huruf diukir ke batu
- 3) Egyptian, merupakan jenis huruf dengan ciri memiliki kaki atau serif berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokok, kuat, kekar dan stabil
- 4) San serif, merupakan jenis huruf yang ciri tanpa serif dan memiliki ketebalan huruf yang sama. Kesan yang ditimbulkan adalah modern, kontemporer dan efisien
- 5) Script, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam yang biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab
- 6) Miscellaneous, merupakan perkembangan dari bentuk huruf yang sudah ada, ditambah hiasan atau garis-garis dekoratif. Kesan yang ditimbulkan adalah dekoratif dan ornamental

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, dalam pembuatan teks pada tampilan media, panjang teks dalam program yang dibuat harus singkat dan padat, selain itu harus memperhatikan keseimbangan antara teks, gambar yang disajikan dengan kemampuan monitor untuk menyajikan.

Faktor pemilihan warna dalam tampilan media juga sangat diperlukan karena warna memiliki dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari beberapa aspek, baik aspek panca indera, aspek budaya dan lain-lain. Layar komputer menampilkan

warna dengan media cahaya yang menggunakan kombinasi warna, merah, hijau dan biru sebagai warna primer.

Menurut Eko Nugroho (2008: 85) terdapat empat kategori rasa terhadap warna, antara lain :

- 1) Warna netral, adalah warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna. Warna ini merupakan campuran dari ketiga komponen warna sekaligus tetapi tidak pada komposisi tepat sama.
- 2) Warna kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras didapatkan dari warna berseberangan yang terdiri atas warna primer dan warna sekunder.
- 3) Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol riang, semangat, marah dan sebagainya.
- 4) Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dan sebagainya.

Selain itu, warna juga mempunyai makna, baik positif maupun negatif. Menurut Eko Nugroho (2008: 86) makna dari suatu warna adalah sebagai berikut :

- 1) Merah, memiliki makna memberikan kekuatan, energi, cinta, persahabatan, kecepatan, kepemimpinan dan rasa hormat, namun juga bermakna nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan, dan komunisme.
- 2) Merah muda, memiliki makna hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kesehatan, cinta, kewanitaan dan keremajaan, namun juga memiliki makna naif, kelemahan dan kekurangan
- 3) Orange, memiliki makna hangat, semangat, seimbang, ceria, kecerahan dan keceriaan, namun juga memiliki makna kesombongan, berlebihan, terlalu emosi dan peringatan bahaya
- 4) Kuning, memiliki makna sinar, kehidupan, keberuntungan, kebahagiaan, kecerdasan, feminin dan persahabatan, namun juga memiliki makna ketidakjujuran dan kelemahan
- 5) Hijau, memiliki makna stabil, santai, keberuntungan, semangat, ketulusan, kesehatan dan pembaruan namun juga memiliki makna tidak berpengalaman dan sakit
- 6) Biru, memiliki makna kepercayaan, damai, percaya diri, kelembutan, kehebatan, kebijaksanaan, kebersihan, teknologi, persahabatan, kekuatan dan kebenaran, namun juga memiliki makna sedih, dingin dan depresi
- 7) Ungu, memiliki makna kreativitas, kebijaksanaan, pencerahan dan kebanggaan, namun juga memiliki makna sombong, kasar, berlebihan dan kebingungan

- 8) Cokelat, memiliki makna netral, hangat, tenang, kesederhanaan, stabil dan keutuhan, namun juga memiliki makna kotor, bosan, tak sesuai zaman dan berat
- 9) Abu-abu, memiliki makna modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, keanggunan, kesederhanaan, rasa hormat, stabil, tajam, seimbang, netral dan formalitas, namun juga memiliki makna kesedihan, bosan, ketinggalan zaman dan emosi
- 10) Putih, memiliki makna disiplin, bersih, kebaikan, damai, kepolosan, kemudahan, kesederhaan, kekuatan dan sterilitas, namun juga memiliki makna hampa, kematian, penakut dan tak berimajinasi
- 11) Hitam, memiliki makna koko, anggun, kuat, misteri, mewah, modern, canggih, formalitas, kemakmuran dan *style*, namun juga memiliki makna penyesalan, marah, kematian, ketakutan, kekunoan dan kesedihan

Jadi dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, penggunaan warna yang sesuai atau serasi akan berguna untuk menarik dan memfokuskan perhatian siswa baik dari komposisi warna maupun kekontrasannya.

Untuk meningkatkan interaksi media berbasis komputer, Azhar Arsyad (2003: 98) menjelaskan, bahwa diperlukan pertimbangan dalam pengembangan media berbasis komputer, antara lain :

- 1) Pertimbangkan untuk menggunakan rancangan yang berpusat pada masalah, studi kasus atau simulasi dimana siswa secara mental terlibat dengan menggugah dan melibatkan pikiran siswa secara aktif.
- 2) Buatlah penyajian instruksional singkat, kemudian minta supaya siswa mengolah atau meikirkan informasi yang disajikan.
- 3) Berikan kesempatan untuk berinteraksi sekurang-kurangnya 3-4 layar tayangan atau setiap 1-2 menit tayangan.
- 4) Pertimbangkan desain dimana siswa tidak diberi informasi dalam bentuk linier, tetapi mencoba menemukan informasi melalui eksplorasi aktif dalam lingkungan elektronik.
- 5) Pertimbangkan untuk membolehkan siswa berhubungan dengan pemakai komputer lain melalui model atau papan informasi elektronik.
- 6) Jangan memaksakan interaksi, misalnya hindari pertanyaan yang semata-mata hanya ingin memperoleh jawaban siswa.

Dari penjelasan di atas, seorang pendidik diharapkan mampu menerapkan dan mengkombinasikan unsur-unsur pendukung keberhasilan CAI dengan bahan pembelajaran sehingga mampu menghasilkan media yang baik dan guru dapat mengolah materi

pembelajaran secara maksimal sehingga materi dapat disampaikan dengan baik dan kejenuhan siswa terhadap materi pembelajaran akan berkurang.

### **3. Materi Membuat Pola *Blazer***

Materi membuat pola *blazer* merupakan bagian dari mata pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*) kelas XI di SMK Negeri 3 Magelang. Mata pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*) merupakan kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standart Kompetensi Kerja Nasional. Berdasarkan silabus pembelajaran, kompetensi dasar pada Membuat Pola (*Pattern Making*) yaitu membuat pola *blazer* dengan media *adobe flash CS6*. Indikator pencapaian kompetensi terdiri dari ranah kognitif meliputi siswa dapat menjelaskan pengertian *blazer* dengan media *adobe flash CS6*, siswa dapat menyebutkan alat dan bahan pembuatan pola yang terdapat pada media *adobe flash CS6*, siswa dapat menjelaskan tanda-tanda pola pada media *adobe flash CS6*, siswa dapat menjelaskan cara mengambil ukuran untuk pembuatan pola dengan media *adobe flash CS6*, siswa dapat menjelaskan proses pembuatan pola *blazer* secara rinci dengan media *adobe flash CS6*. Ranah afektif meliputi siswa teliti dalam mencermati isi materi pembelajaran yang terdapat pada media *adobe flash CS6*, siswa bekerja keras dalam mencerna setiap materi pembelajaran dengan media *adobe flash CS6*. Ranah psikomotor meliputi siswa dapat mengoperasikan program pembelajaran pembuatan pola *blazer* dengan media *adobe flash CS6*.

Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Cakupan materi terdiri dari pengertian *blazer* serta perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya, alat dan bahan dalam pembuatan pola, tanda-tanda pola, proses

pembuatan yang terdiri dari mengambil ukuran dan pembuatan pola *blazer* serta evaluasi yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 soal benar salah.

**a. Pengertian *Blazer***

Menurut Goet Poespo (2009: 7) dan Sicilia Sawitri (1997: 14) *blazer* merupakan pakaian tipe jas yang memiliki kelepak kerah dengan bentuk kerah menggulung serta lengan baju tanpa manset yang memiliki potongan lebih santai dan sederhana dengan bawahan rok atau celana panjang sehingga memberikan kesan rapi. *blazer* lebih mengacu kepada sejenis jas untuk wanita yang dipakai diluar blus atau kemeja

Beberapa busana formal yang menyerupai *blazer* antara lain, *jas*, *bolero*, *cardigan*, *deux piece*, *mantel pak* dan *blouse*. Menurut Goet Poespo (2009), Soekarno (2009), Sicilia Sawitri, dkk (1997), Sawitri (1994) dan Soekarno dan Rasmini (2005) menjelaskan perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya adalah sebagai berikut :

- 1) *Jas*, merupakan busana yang terdiri dari beberapa bagian yaitu kemeja, *waistcoat* dan *suit* yang dipakai oleh pria.
- 2) *Bolero*, merupakan busana menyerupai jaket terbuka tanpa lengan atau berlengan, boleh berkerah atau tidak dengan panjang hamper mencapai pinggang.
- 3) *Cardigan*, merupakan jaket militer berlengan panjang, menggunakan saku dan tanpa kerah serta berpenutup kancing depan. Pada awalnya terbuat dari *woll* dengan *trim* bulu atau *braid*.
- 4) *Deux piece*, merupakan busana yang terdiri dari bagian yaitu atasan dan bawahan yang pemakaiannya langsung pada kulit.
- 5) *Mantel pak*, merupakan busana yang terdiri dari dua bagian yaitu jas, rok dan *blouse*.

6) *Blouse*, merupakan pakaian dengan model longgar dan dikumpulkan di bagian pinggang (menggunakan ikat pinggang). Istilah lazimnya merujuk pada kemeja wanita.




**b. Alat dan bahan dalam pembuatan pola**


Alat dan bahan dalam pembuatan pola *blazer* pada dasarnya sama dengan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola pada umumnya, yang memiliki banyak sekali komponen, menurut Soekarno (2009: 167) alat yang diperlukan dalam pembuatan pola antara lain : pensil merah biru, penghapus, skala millimeter/penggaris pola, pita ukur dan gunting. Sementara bahan yang digunakan adalah buku kostum/buku pola dan kertas merah biru serta kertas pola.


Alat dan bahan ini dapat digunakan sebagai mana mestinya sesuai fungsinya sehingga pola yang dihasilkan rapi serta garis dan tanda pola yang dihasilkan jelas.


**c. Tanda – tanda pembuatan pola**

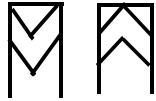
Tanda – tanda dalam pembuatan pola *blazer* tidak jauh berbeda dengan tanda pola pada pembuatan busana lainnya. Menurut Marlina dan Mila Karmila (2010: 6) dan Goet Poespo (2009: 28) tanda-tanda pola adalah beberapa macam garis warna yang dapat menunjukkan keterangan dan gambar pola. Setiap tanda pola memiliki fungsi dan maksud tersendiri. Macam-macam tanda pola menurut Goet Poespo (2009: 28) adalah :

-  : Letak serat
-  : Gari pola asli dengan warna hitam
-  :Strip titik-titik : garis lipatan dan warna menurut bagiannya

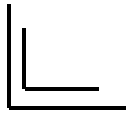
 : Strip-strip-strip : garis rangkap / lapisan dan warna  
Menurut bagiannya

 : Garis merah untuk pola bagian muka

 : Garis biru untuk pola bagian belakang



: Garis lipatan/ploi/kupnat



: Garis siku

TM : Tengah muka

TB : Tengah belakang



: Gunting atau potong

Tanda-tanda pola inilah yang menjadi acuan dalam pembuatan pola dan pengembangan pola *blazer*, Dengan menggunakan tanda pola tersebut dapat meminimalisir kesalahan dalam memotong pola dan pengembangan pola.

#### d. Cara Mengambil Ukuran Untuk Pembuatan Pola

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

Tabel 2 : Cara Mengambil Ukuran

No	Jenis Ukuran	Cara Mengukur
1	Lingkar leher	Diukur sekeliling leher tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar
2	Lebar muka	Diukur 6 atau 7 cm dari lekuk leher ke bawah, kemudian diukur di atas dari batas lingkar kerung lengan kiri sampai batas lingkar kerung lengan atas
3	Lingkar badan	Diukur sekeliling badan terbesar dengan posisi tidak terlalu kencang dan ditambah 4 cm
4	Tinggi dada	Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak payudara
5	Lingkar pinggang	Diukur pas sekeliling pinggang
6	Lingkar panggul	Diukur melingkar pada pinggul yang paling tebal secara horizontal dengan tidak terlalu ketat
7	Tinggi panggul	Diukur dari pinggang sampai batas panggul terbesar pada bagian belakang
8	Lebar punggung	Diukur 9 cm ke bawah dari tulang leher belakang kemudian diukur mendatar dari batas lingkar kerung lengan kiri ke lingkar kerung lengan kanan
9	Panjang punggung	Diukur dari tulang belakang lurus sampai batas pinggang
10	Panjang bahu	Diukur dari batas lingkar leher sampai batas bahu terendah
11	Panjang lengan	Diukur dari bahu terendah sampai panjang yang diinginkan
12	Panjang <i>blazer</i>	Diukur dari pangkal bahu sampai panjang <i>blazer</i> yang diinginkan

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

**e. Proses pembuatan pola *blazer***

Berdasarkan pola *jobsheet* yang digunakan di SMK Negeri 3 Magelang, pembuatan pola *blazer* menggunakan pola dasar bunta dan pengembangannya, maka langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan pola *blazer* antara lain, Pertama, membuat pola dasar bunta bagian depan dan dilanjutkan dengan pengembangan pola *blazer* bagian depan sesuai ukuran yang ditetapkan. Kedua, membuat pola dasar bunta bagian belakang dan dilanjutkan dengan pengembangan pola *blazer* bagian belakang sesuai dengan ukuran yang ditetapkan. Ketiga, membuat pola lengan *blazer* sesuai dengan ukuran yang ditetapkan. Keempat, membuat pola kerah *blazer* sesuai dengan ukuran yang ditetapkan. Kelima, membuat pola saku pada pola *blazer* bagian depan. Langkah – langkah tersebut dilakukan secara berurutan untuk menghindari kesalahan-kesalahan yang berkaitan dalam pembuatan pola *blazer* sehingga proses pembuatan pola berjalan lancar dan hasil pola maksimal.

**4. Media Pembelajaran *Adobe Flash***

**a. Pengertian *Adobe Flash***

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

Sementara itu *Adobe Flash* merupakan versi terbaru dari *flash* yang dirilis pada tahun 2007 sebagai penyempurna dari versi sebelumnya dengan program animasi yang lebih maksimal untuk menghasilkan karya – karya professional.

**b. Keunggulan *Adobe Flash***

Menurut Andi Pramono (2006: 2), Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan Madcoms (2012: 1) dan Aaron Jibril (2011: 3-4) menyebutkan tentang keunggulan dan kecanggihan *Adobe flash* dalam mengolah animasi, yaitu :

- 1) Dapat membuat tombol interaktif yang lebih dinamis dengan memaksimalkan *action script* 3.0 untuk membuat sebuah *movie* atau objek lain dan mengubah transparansi warna dalam *movie*.
- 2) Dapat membuat objek 3 dimensi.
- 3) Tampilan *interface* yang lebih *simple* dan cukup mudah dicerna.
- 4) Hasil akhir *file flash* dapat dikonversi dan memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*) ke dalam beberapa tipe, yaitu : *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*.
- 5) *Adobe Flash* mampu mengimport hampir semua *file* gambar dan *file* audio sehingga lebih menarik.
- 6) Dapat menggunakan gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- 7) *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut.
- 8) Gambar pada *Adobe flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak pernah pecah meskipun di perbesar beratus kali.

- 9) *Adobe Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi windows maupun *macintosh*.
- 10) *Adobe Flash* dapat mengolah dan membuat animasi dari objek Bitmap.
- 11) *Adobe Flash* terintegrasi dengan *Adobe Photoshop* dan *Illustrator*.

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa penggunaan *Adobe flash* memiliki keunggulan dan kecanggihan yang bervariasi, yang mana memberikan kemudahan dalam mengakses dan mengaplikasikannya sehingga *Adobe flash* dapat dimanfaatkan sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran. Penyimpanan *file* dalam bentuk *swf* sangat membantu guru menyampaikan materi karena *file* dapat dibuka tanpa menginstal program *adobe*, dan hanya menggunakan *flash player* atau *viewer* yang dipasang pada *browser* berbasis *windows*. Dengan hal ini proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan secara efektif dan menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

#### c. ***Adobe Flash CS6***

*Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash* yang dirilis tahun 2012 sebagai penyempurna dari versi *adobe flash* sebelumnya, yaitu *adobe flash CS5* dimana pada versi ini telah mampu mengolah *teks* maupun objek dengan efek 3 dimensi sehingga tampak lebih menarik (Madcoms, 2012: 2). Hasil penyimpanan *file* dari *Adobe Flash CS6* tidak dapat dibuka pada program *flash* versi sebelumnya. Apabila hasil *file* ingin dibuka pada versi sebelumnya, maka pada format penyimpanannya pilih tipe *flash* pada bagian *save as a type*.

Dengan menggunakan program *Adobe Flash CS6* dalam pembuatan media pembelajaran, diharapkan media ini dapat membantu

guru dalam menyampaikan materi belajar sekaligus berfungsi sebagai media utama dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan prasarana yang ada di sekolah. Didalam pembuatan media menggunakan *adobe flash CS6*, materi yang terkait yaitu mengenai pembuatan pola *blazer* dan penyimpanan *file* dalam bentuk *swf*, dimana format tersebut dapat dipelajari melalui komputer atau laptop tanpa harus menginstal program *adobe flash*, namun hanya menggunakan *flash player* atau *viewer* lainnya yang dipasang pada browser berbasis *windows*. Selain itu format *swf* juga dapat dipelajari melalui *smartphone* dengan menginstal *flash player* atau *swf player* dan *adobe air*, sehingga media ini lebih fleksibel dan sangat bermanfaat untuk menunjang keefektifan siswa dalam menerima serta memahami materi pembelajaran.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan dapat digunakan sebagai acuan sebelum penelitian dilaksanakan, utamanya dengan desain, program yang berhubungan dengan komputer.

1. Achmad Jamil (2009) dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Komputer Untuk SMP (tesis). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk *software* tersebut mempunyai kualitas pembelajaran, pemrograman dan tampilan yang menarik. Produk yang dikembangkan efektif dalam proses pembelajaran dan hasil tes menunjukkan peserta didik mampu meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar dari 4.30 menjadi 7.90.
2. Endang Retna Ernawati (2009) dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Psikologi Perkembangan Anak Menggunakan *Adobe*

*Flash CS3 Profesional Untuk Pelatihan Guru Paud* (tesis). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk perkembangan media dinyatakan efektif dalam meningkatkan perkembangan belajar serta bersifat variatif dan klasikal dengan media interaktif yang dapat digunakan sebagai media belajar mandiri.

3. Kusminarko Warno (2012) dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Celana Pria Berbasis *Adobe Flash* Pada Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK Negeri 3 Godean (skripsi). Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru dan siswa.
4. Luluk Nur Annisa (2012) dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS3* Dan XML Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta (skripsi). Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan dapat berfungsi dengan baik, benar dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### **C. Kerangka Pikir**

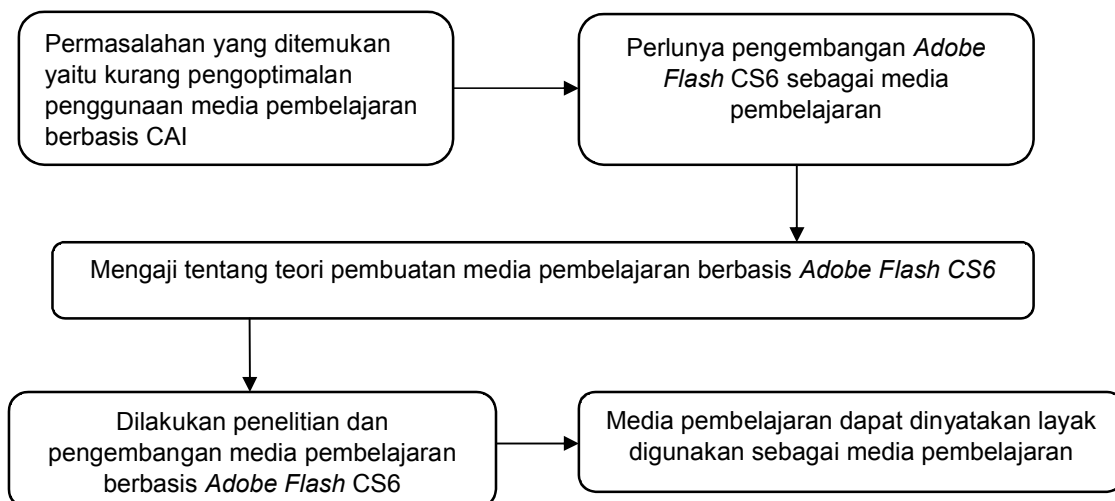
Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran guna mengoptimalkan prasarana sekolah dan efektifitas proses belajar mengajar

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan sebelumnya, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran karena hasil yang diperoleh dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berfungsi dengan baik, benar

dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* disimpulkan lebih menarik karena lebih banyak melibatkan panca indera antara lain mata dan tangan sehingga akan lebih banyak pesan – pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Di SMK Negeri 3 Magelang khususnya mata pelajaran membuat pola (*Pattern Making*) belum memanfaatkan media tersebut dengan maksimal. Dengan demikian perlu adanya pengembangan dari media pembelajaran yang sudah ada. Media pembelajaran materi membuat pola *blazer* ini berisi tentang materi mengenai pembelajaran yang disesuaikan dengan silabus yaitu membuat pola (*pattern making*) dengan kompetensi dasar membuat pola *blazer* dengan media *adobe flash CS6*.

Pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* diharapkan mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan standart kriteria ketuntasan minimal yaitu 7,6.

Alur kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Alur kerangka berfikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

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

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI yang sesuai dengan materi dan silabus pembelajaran ?
2. Bagaimana kelayakan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan ?

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran berupa stimulasi pembuatan pola *blazer* pada mata pelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*). Media yang dihasilkan kemudian divalidasi, perbaikan desain dengan melakukan revisi terhadap produk utama (sesuai saran-saran dari ahli media dan ahli materi), uji coba produk dengan melakukan uji lapangan skala kecil, revisi produk dan kemudian diuji cobakan kepada siswa pada ujicoba lapangan skala besar sebagai media pembelajaran yang layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* di SMK Negeri 3 Magelang. Produk ini diharapkan dapat digunakan untuk mengoptimalkan prasarana sekolah dan menjadi media utama bagi guru dan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengikuti model pengembangan yang dikembangkan oleh Anik Ghufron yang diadopsi dari model pengembangan Borg & Gall (1983) yang terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan, yaitu : (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data (kaji kepustakaan, pengamatan kelas, membuat kerangka kerja penelitian), (2) perencanaan (merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana dan waktu yang diperlukan, prosedur kerja penelitian dan berbagai bentuk praktis membuat media pembelajaran materi pola *blazer* selama penelitian), (3) mengembangkan produk awal (perencanaan *draft* awal produk), (4) uji coba awal (mencobakan *draft* produk ke wilayah dan subjek yang terbatas), (5) revisi untuk menyusun produk utama (revisi berdasarkan

hasil uji coba awal), (6) uji coba lapangan utama (uji coba terhadap produk, hasil revisi ke wilayah yang lebih luas), (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional (uji efektifitas produk), (9) revisi produk final (revisi produk yang efektif), dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Kesepuluh langkah tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat langkah penelitian pengembangan, yaitu sebagai berikut :



Gambar 4. Model Pengembangan Adaptasi Borg & Gall  
Sumber : Anik Ghufon (2011 : 9-10)

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan yang telah ditetapkan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam prosedur pengembangan adalah sebagai berikut :

### 1. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan langkah awal dalam melaksanakan penelitian dengan model penelitian pengembangan ini. Pendahuluan terdiri dari dua tahapan yaitu studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka meliputi mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan. Studi lapangan meliputi survey awal lokasi penelitian untuk mengetahui keadaan pembelajaran pembuatan pola *blazer* pada kelas XI Busana di

SMK Negeri 3 Magelang dan kemungkinan-kemungkinan jika hasil model pengembangan pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* diterapkan. Studi lapangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Observasi Kelas

Kegiatan observasi pengamatan kelas pada saat pelaksanaan pembelajaran membuat pola *blazer* di kelas XI Busana berlangsung. Pengamatan kelas dilakukan ketika proses pembelajaran membuat pola *blazer* belum menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*.

b. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran membuat pola terfokus pada guru mata pelajaran pembuatan pola *blazer* kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang. Wawancara dilaksanakan setelah dilakukan observasi. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Wawancara dengan siswa, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran pembuatan pola *blazer* dan mengetahui kebutuhan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Membuat Pola (*Pattern Making*) khususnya pada pembuatan pola *blazer*.
- 2) Wawancara dengan guru, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi pembelajaran membuat pola *blazer* dari siswa.

Setelah melakukan observasi dan wawancara, selanjutnya adalah melakukan perencanaan penelitian, yang meliputi :

- a. Mengidentifikasi kebutuhan dalam pengajaran yang dilakukan untuk mengetahui sistem pengajaran yang sesuai dengan taraf

berfikir siswa, sehingga siswa merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran.

- b. Merumuskan kompetensi dasar pembelajaran pembuatan pola *blazer* yang berpedoman pada silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diterapkan di SMK Negeri 3 Magelang yaitu siswa mampu membuat pola *blazer* dengan media *adobe flash CS6*.

## 2. Pengembangan

Setelah dilakukan studi pendahuluan dilanjutkan dengan mengembangkan desain. Langkah – langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan desain produk yang akan dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan adalah pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6*. Adapun desain produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Tampilan Utama

Tampilan utama dari pengembangan produk terdiri dari enam menu pilihan yang telah dikelompokkan sesuai dengan materi. Kolom menu diletakkan di sebelah kiri dan model berada di sebelah kanan dengan ukuran yang disesuaikan layar tampilan agar tidak terlalu kecil ataupun besar. Pada bagian kiri atas didesain logo universitas dan judul materi serta di bagian kanan bawah dituliskan nama pengembangan media. Untuk logo, judul materi dan nama pengembang selalu muncul pada setiap *slide* media. Pemilihan warna pada tampilan media ini menggunakan warna abu-abu dan gradasinya, karena warna abu-abu memberikan makna modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, anggun, sederhana, stabil, tajam, seimbang, netral dan formalitas.

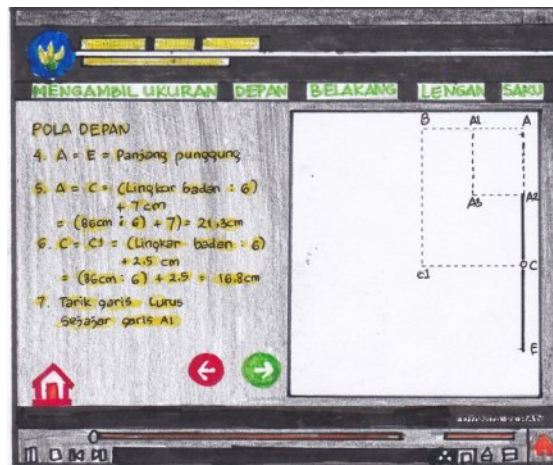


Gambar 6. Tampilan Isi Materi

Format tampilan pada isi materi menggunakan warna *background* polos dan lebih terang, dimaksudkan agar materi yang disajikan mudah dilihat dan dipahami. Sementara untuk format teks yang digunakan sans serif karena selain mudah dibaca, bentuk huruf ini

memiliki kesan kokoh, kekar, kuat dan stabil. Ukuran gambar dan teks disesuaikan dengan background agar terkesan seimbang.

Format tampilan awal pada proses pembuatan pola terdiri dari judul materi yang disajikan beserta desain blazer yang akan dibuat dan keterangan hasil jadi pola, hal ini dimaksudkan agar sebelum guru menjelaskan proses pembuatan pola, siswa sudah mempunyai gambaran mengenai desain dan hasil pola yang akan dibuat.



Gambar 7. Tampilan Menu Pembuatan Pola

Format tampilan pada menu pembuatan pola terbagi menjadi dua bagian yaitu keterangan pola di sebelah kiri dan animasi proses pola di sebelah kanan. Teks pada keterangan pola menggunakan jenis huruf Egyptian, karena selain mudah dibaca, jenis huruf ini juga memberikan kesan modern, kontemporer dan efisien. Penggunaan warna menggunakan warna kontras yaitu kuning sehingga tulisan akan tetap terbaca walau pada jarak pandang yang cukup jauh. Proses pembuatan pola menggunakan

*background* putih, ini dimaksudkan agar garis-garis pola yang dihasilkan dapat terlihat jelas.

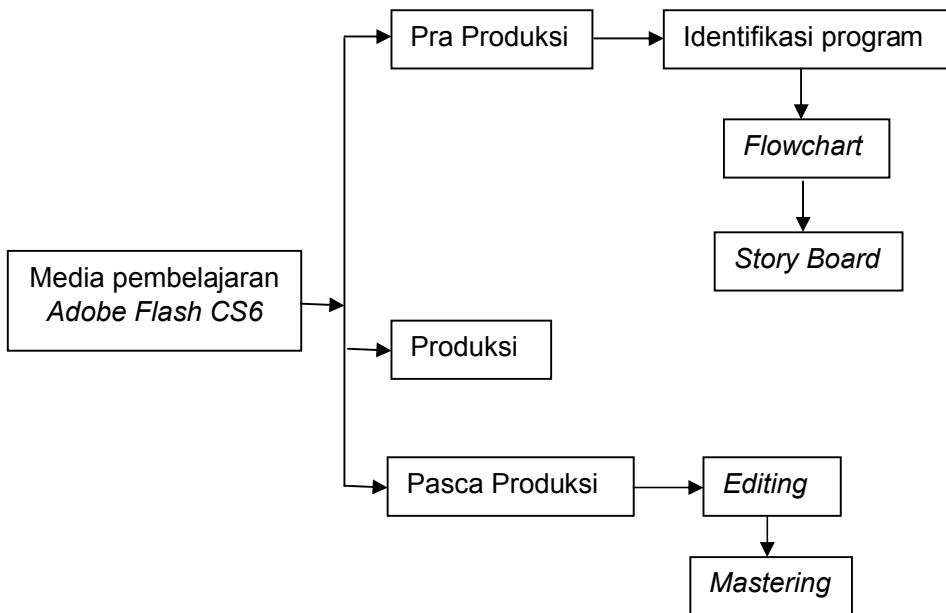


Gambar 8. Tampilan Evaluasi

Format huruf pada tampilan evaluasi menggunakan jenis huruf eqyptian dan ukuran font menyesuaikan *background* sehingga dapat terbaca dengan jelas

b. Pengembangan Produk

Dalam pengembangan media ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6*. Tahapan prosedur pengembangan media pembelajaran menurut Gagne dan Reiser dalam Daryanto (2011: 87) adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer Berbasis Adobe Flash CS6

Keterangan :

- 1) Pra produksi, meliputi :
  - a) Membuat diagram alir, yaitu alur secara ringkas tentang media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6*. Sudarsono (2005: 1) mengungkapkan bahwa diagram alir merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Dalam pembuatan media ini, pengembangan awal menggunakan HTA (*Hierarchical Task Analysis*) yang berfungsi untuk menyediakan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan desain serta sebagai dasar untuk mengevaluasi desain dari sistem.

b) Membuat *story board*

*Story board* adalah sketsa gambar yang dibuat untuk menggambarkan alur cerita guna mempermudah dalam penyampaian ide melalui gambar yang tersaji. Menurut Daryanto (2013: 105) *Story board* dibuat dengan maksud untuk membantu kita dalam berfikir secara visual atau memvisualisasikan ide. Dalam pembuatan *story board* perlu mempertimbangkan pemilihan warna dan tipografi. Menurut Eko Nugroho (2008: 35), warna diyakini memiliki dampak psikologis terhadap manusia. Dalam pembuatan media menggunakan warna *achromatics* yaitu warna abu-abu karena memberikan kesan modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, sederhana, stabil, tajam, seimbang dan formal. Menurut Ferri Carniago (2012), tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk memudahkan pembaca mengenali tulisan tanpa harus bersusah payah untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

- 2) Produksi, yaitu kegiatan yang berisi tentang proses pembuatan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* menggunakan bantuan *software adobe flash CS6*. Dalam pembuatan media pembelajaran ini harus sesuai dengan diagram alir dan *story board*.
- 3) Pasca Produksi, yaitu kegiatan akhir yang terdiri dari *editing*, *mixing* dan *finalisasi* produk media

Produk yang dikembangkan pada tahapan ini belum bisa dikatakan layak karena belum dilakukan validasi dan uji coba pada subjek uji coba.

c. Validasi Ahli dan Revisi

Validasi dilakukan untuk menguji validitas dari produk yang dikembangkan. Proses validasi dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut (Sugiyono, 2013: 414).

Validator ahli terdiri dari validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi dimaksudkan untuk memberikan masukan atau informasi dan mengevaluasi materi berdasarkan aspek-aspek pembuatan pola *blazer* sedangkan validator ahli media dimaksudkan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi produk media sesuai dengan kriteria penilaian media sehingga dari proses validasi dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak atau tidak, jika belum layak perlu adanya revisi untuk memperbaiki aspek yang lemah baik dari kelayakan ahli materi dan ahli media sebelum digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Uji Coba

a. Uji Coba Skala Kecil Dan Revisi

Setelah melakukan validasi terhadap beberapa ahli, proses selanjutnya adalah uji skala kecil. Produk media diujicobakan kepada 10 siswa orang siswa kemudian meminta siswa untuk memberikan penilaian terhadap produk tersebut. Penilaian yang

diberikan oleh siswa dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan sebelum dilanjutkan pada ujicoba lapangan skala besar.

b. Uji Coba Skala Besar dan Produk Akhir

Setelah dilakukan ujicoba skala kecil, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar. Produk awal yang telah diujicobakan kepada siswa dalam skala kecil dan telah direvisi kemudian diuji cobakan pada skala besar yaitu 30 orang siswa. Kemudian siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk media sehingga dapat diketahui kekurangan produk saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk akhir adalah media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* dengan materi pengertian *blazer* dan perbedaan *blazer* dengan busana lainnya, alat dan bahan pembuatan pola, tanda-tanda pembuatan pola serta proses pembuatan yang terdiri dari mengambil ukuran dan pembuatan pola *blazer* kemudian evaluasi yang telah diujicobakan mendapat tanggapan bahwa media tersebut masuk dalam kategori layak untuk diimplementasikan dan dijadikan media pembelajaran membuat pola khususnya pada materi pembuatan pola *blazer*.

4. Diseminasi

Tahap diseminasi bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini adalah mensosialisasikan produk pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* kepada guru dan siswa serta mengajarkan cara pengoperasiannya

sehingga media tersebut dapat digunakan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran dan memberikan kemudahan dalam menerima serta memahami materi yang disajikan.

### **C. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2014 - Januari 2015. Tempat penelitian pengembangan media pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* berada di Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana dan uji coba media *Adobe Flash CS6* di Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Magelang.

### **D. Subjek Penelitian**

Menurut Anik Ghufron (2011: 17-18) subjek penelitian adalah pihak-pihak yang diungkap dan dinilai kinerjanya dalam satu situasi penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah 40 siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Magelang, dimana uji coba lapangan skala kecil terdiri dari 10 siswa dan uji coba lapangan skala besar terdiri dari 30 siswa.

### **E. Metode dan Alat Pengumpul Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber dan cara. Dilihat dari segi dalam pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), *kuisisioner* (angket), observasi (pengamatan) dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2013: 309). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *Interview* (wawancara) dan *kuisisioner* (angket). Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan *kuisisioner* (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat

pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013: 194)

Dari penjelasan yang telah diuraikan, secara ringkas teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. teknik Pengumpulan Data

No.	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data	Responden
1	Observasi (terkait materi pembuatan pola <i>blazer</i> , prasarana sekolah, fasilitas belajar siswa)	Wawancara dengan guru mata pelajaran dan siswa dicatat dalam lembar wawancara	Guru dan siswa
2	Pengembangan produk media pembelajaran	Angket (untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis <i>adobe flash CS6</i> )	Ahli media Ahli materi
3	Uji coba kelompok kecil	Angket (untuk mengetahui kualitas pembelajaran)	10 Siswa SMKN 3 Magelang kelas XI busana butik.
4	Uji coba kelompok besar	Angket (untuk mengetahui kualitas media pembelajaran)	30 siswa SMKN 3 Magelang kelas XI busana butik.

#### F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa kelas XI Busana sebagai responden. Angket ini berisi pernyataan–pernyataan untuk diberi tanggapan oleh subjek peneliti yang disusun berdasarkan pada kriteria penilaian media pembelajaran.

Untuk mengetahui kelayakan media pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* di SMK Negeri 3 Magelang, untuk para ahli menggunakan angket *non test* dengan *alternative 5* jawaban, yaitu sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak dan sangat tidak layak. Adapun kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Kriteria Penilaian/Validasi Ahli Media dan Materi

Kriteria Penilaian	
Jawaban	Nilai
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa menggunakan 5 *alternative* jawaban yaitu, sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Adapun kriteria dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Kriteria Penilaian Siswa

Kriteria Penilaian	
Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Angket penilaian menggunakan skala *likert* dengan menggunakan jawaban sangat layak/sangat setuju, layak/setuju, cukup layak/cukup setuju, tidak layak/tidak setuju dan sangat tidak layak/sangat tidak setuju. Jawaban sangat layak/sangat setuju diartikan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran, jawaban layak/setuju diartikan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran, jawaban cukup layak/cukup setuju diartikan bahwa media cukup layak digunakan dalam pembelajaran, jawaban tidak layak/tidak setuju diartikan bahwa media tidak layak digunakan dalam pembelajaran dan jawaban sangat tidak layak/sangat tidak setuju diartikan

bahwa media sangat tidak layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini responden hanya memberikan tanda *checklist* pada kolom jawaban yang dianggap paling sesuai. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam pengambilan data :

Tabel 6. Kisi – kisi instrumen untuk ahli materi

Aspek Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	<i>Appropriatenes</i>	a. Kesesuaian materi dengan kurikulum (silabus dan RPP)	1, 2
		b. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3
2	Kualitas <i>Instructional</i>	a. Kandungan materi yang dapat membantu siswa untuk belajar	4, 5, 6
		b. Fleksibilitas <i>instructional</i>	7, 8
		c. Kandungan materi yang memberi dampak positif kepada siswa	9, 10
3	Fungsi secara keseluruhan	a. Pemberian materi belajar yang diinginkan oleh peserta didik	11, 12
		b. Kemudahan memahami bahasa	13
Jumlah			13

Aspek Isi dan Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan konsep materi	14, 15, 16, 17, 18
		b. Kelengkapan cakupan isi materi	19, 20, 21, 22, 23
2	<i>Accurary, currency and clarity</i>	a. Keakuratan materi ( <i>accurary</i> )	24, 25
		b. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa ( <i>currency</i> )	26
		c. Kejelasan/kevalidan konsep materi ( <i>clarity</i> )	27, 28
3	Integritas media	a. Pengintegrasian aspek pengetahuan dan keterampilan	29, 30
4	Kandungan kognisi	a. Pemberian wawasan	31
Jumlah			31

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Kemudahan navigasi	a. Kesederhanaan rancangan media	1, 2
		b. Kemudahan berinteraksi dengan program	3, 4
2	Kualitas teknis	a. Keterbacaan teks media	5, 6, 7
		b. Kualitas tampilan media	8, 9, 10
		c. Kualitas penanganan jawaban	11
		d. Kualitas pendokumentasian	12, 13, 14
3	<i>Screen, presentation and design</i>	a. Tampilan teks media	15, 16
		b. <i>Graphics</i> media yang mendukung proses pembelajaran	17, 18
		c. Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna	19, 20, 21
		d. Penggunaan animasi yang menarik	22
4	Artistik dan estetika	a. Memuat tampilan media yang menarik	23, 24
		b. Mengandung nilai estetika yang baik	25
5	Presentasi informasi	a. Presentasi isi dari program media	26, 27, 28
Jumlah			28

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen untuk siswa

## Aspek Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	<i>Appropriatenes</i>	a. Kesesuaian materi dengan karakter siswa	1
2	Kualitas <i>Instructional</i>	a. Kandungan materi yang dapat membantu siswa untuk belajar	2, 3, 4
		b. <i>Fleksibilitas Instructional</i>	5
		c. Kandungan materi yang dapat member dampak positif terhadap siswa	6, 7
3	Fungsi Secara Keseluruhan	a. Pemberian materi belajar yang diinginkan oleh peserta didik	8, 9
		b. Kemudahan memahami bahasa	10

### Aspek Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Kualitas Isi dan Tujuan	a. Ketepatan konsep materi	11, 12, 13, 14, 15
		b. Kelengkapan cakupan isi materi	16, 17, 18, 19, 20
2	<i>Accuracy, Currency and Clarity</i>	a. Keakuratan materi	21
		b. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	22
		c. Kejelasan, kevalidan konsep materi	23, 24
3	Integritas media	a. Pengintegrasian aspek pengetahuan dan keterampilan	25, 26
4	Kandungan Kognisi	a. Pemberian wawasan	27

### Aspek Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Kemudahan navigasi	a. Kesederhanaan rancangan media	28, 29
		b. Kemudahan berinteraksi dengan program	30, 31
2	Kualitas Teknis	a. Keterbacaan teks media	32
		b. Kualitas tampilan media	33, 34, 35
		c. Kualitas pendokumentasian	36, 37, 38
3	<i>Screen, presentation and design</i>	a. Tampilan <i>teks</i> media	39, 40
		b. <i>Graphics</i> media yang mendukung proses pembelajaran	41, 42
		c. Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna	43, 44, 45
		d. Penggunaan animasi yang menarik	46
4	Artistik dan Estetika	a. Memuat tampilan media yang menarik	47, 48
		b. Mengandung nilai estetika yang baik	49
5	Presentasi Informasi	a. Presentasi isi dari program media	50, 51, 52

## G. Validitas Instrumen

Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, maka untuk mengetahui validitas instrumen dari penelitian ini adalah dengan menggunakan validitas konstruk (*construct validity*).

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruk apabila butir-butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek berfikir seperti yang disebutkan dalam tujuan pembelajaran atau mengukur sesuatu sesuai dengan definisi yang digunakan (Eko Putro Widoyoko, 2014 : 131). Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari para ahli (*judgment expert*). Dalam hal ini yang menjadi *judgment expert* instrumen adalah ahli materi dan ahli media. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun dan memberikan saran berupa revisi serta memberikan pendapat, yaitu instrumen layak digunakan untuk mengambil data di lapangan tanpa revisi.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan angket respon siswa. Data kuantitatif ini menggunakan statistik deskriptif yang dikonversikan menjadi skala 5 dengan menggunakan acuan konversi Eko Putro Widoyoko (2014: 238) pada tabel dibawah ini.

Tabel 9. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer Berbasis Adobe Flash CS6.

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

Eko Putro Widoyoko (2014: 238)

Ketentuan :

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

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

$X$  = skor empiris

Keterangan :

Klasifikasi sangat baik ( $>4,2$ ) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Klasifikasi baik ( $>3,4 - 4,2$ ) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Klasifikasi cukup ( $>2,6 - 3,4$ ) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut cukup layak digunakan dalam pembelajaran. Klasifikasi kurang ( $>1,8 - 2,6$ ) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak layak digunakan dalam pembelajaran. Klasifikasi sangat kurang ( $\leq 1,8$ ) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut sangat tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan ini, ditetapkan nilai kelayakan produk media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* minimal berada pada klasifikasi baik.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Data Uji Coba**

#### **1. Prosedur Pengembangan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas XI SMK Busana. Pengembangan media ini digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pembuatan pola khususnya pembuatan pola *blazer*. Penelitian ini mengikuti model pengembangan yang dikembangkan oleh Anik Ghufron yang diadopsi dari model pengembangan Borg & Gall (1983). Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut :

##### **a. Pendahuluan**

Pendahuluan terdiri dari dua tahapan yaitu studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka meliputi mengkaji teori dan hasil-hasil penelitian yang relevan. Studi lapangan meliputi survey awal lokasi penelitian untuk mengetahui keadaan pembelajaran pembuatan pola *blazer* pada kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang dan kemungkinan-kemungkinan jika hasil model pengembangan pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* diterapkan. Studi lapangan yang dilakukan adalah observasi kelas dan wawancara. Hasil observasi kelas dan wawancara dapat dilihat pada lampiran I.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara, langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan penelitian yang terdiri dari dua tahapan, yaitu :

1) Identifikasi kebutuhan dalam pengajaran yang dilakukan untuk mengetahui sistem pengajaran yang sesuai untuk siswa, melalui media pembelajaran sehingga siswa merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan, selain itu media yang digunakan harus memenuhi kriteria pemilihan media yang disesuaikan dengan prasarana yang terdapat di SMK Negeri 3 Magelang. Berdasarkan kriteria pemilihan media yang termuat dalam Azhar Arsyad (2003: 67-68), media *adobe flash* CS6 dianggap memenuhi kriteria pemilihan media yang tepat karena prasarana yang dibutuhkan dari media tersebut sudah memadai, seperti adanya laboratorium komputer, ruang kelas yang dilengkapi dengan LCD proyektor dan *sound*. Selain itu siswa sudah terbiasa mengoperasikan komputer sehingga penggunaan media *adobe flash* CS6 dalam menyampaikan materi mudah dipelajari dan media *adobe flash* CS6 merupakan media yang praktis dan bertahan lama sehingga guru dapat menggunakan media tersebut dimanapun dan kapanpun. Sesuai hasil analisis kebutuhan dari data observasi dan wawancara, dalam penelitian pengembangan ini, materi yang diambil adalah membuat pola *blazer*. Dengan kompetensi dasar membuat pola *blazer* dengan media *adobe flash* CS6. Sub materi terdiri dari 6 menu utama, yaitu menu Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar menjelaskan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Menu pengertian menjelaskan tentang pengertian *blazer* dan perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya. Menu alat dan bahan menjelaskan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola khususnya pola *blazer*, menu tanda pola

menjelaskan tanda-tanda pola yang digunakan dalam pembuatan pola khususnya pola *blazer*, menu pembuatan terdiri dari pembuatan pola (mengambil ukuran dan proses pembuatan pola *blazer*) dan evaluasi yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 soal benar salah. Menu terakhir adalah rangkuman yang berisi tentang ringkasan materi dan referensi. Penggunaan media *adobe flash CS6* dalam pembelajaran pembuatan pola *blazer* dapat mendukung bahan isi pembelajaran yang bersifat menguatkan konsep pemahaman siswa dalam membuat pola *blazer* karena di dalam media *adobe flash CS6* siswa dituntun untuk memahami setiap bagian materi secara detail sehingga dapat memotivasi siswa untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam media tersebut.

- 2) Merumuskan kompetensi dasar pembelajaran pembuatan pola *blazer* yang berpedoman pada silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diterapkan di SMK Negeri 3 Magelang. Rencana Program Pembelajaran (RPP) dan silabus dapat dilihat pada lampiran I.

b. Pengembangan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan desain adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan desain produk yang dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan adalah pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6*. Adapun desain produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria penilaian media yang baik, antara lain :

- a) Media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* menggunakan kombinasi dan resolusi warna

*achromatics* yaitu abu-abu karena memberikan makna modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, anggun, sederhana, tajam, seimbang dan normal. Dengan penggunaan kombinasi warna yang serasi dapat memfokuskan perhatian siswa baik dari komposisi warna maupun kekontrasannya sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Warna abu-abu menjadi warna dasar pada setiap bagian pada tampilan media agar tetap konsisten dengan satu format tampilan media.

- b) Setiap *Icon* menu pilihan dapat menggambarkan secara singkat mengenai pembahasan di setiap bagian materi dan komposisi tampilan dibuat seimbang antara gambar, menu pilihan dan *teks* dengan *background* sehingga memunculkan nilai artistik dan estetika yang baik.
- c) Penggunaan jenis huruf *egyptian* pada judul materi memberikan kesan kokoh dan stabil dan san serif pada isi materi memberikan makna modern, kontemporer, efisien sehingga *teks* terkesan tidak formal. Selain itu didukung dengan kombinasi warna *teks* dengan *background* yang kontras dapat memberikan kenyamanan siswa dalam membaca kalimat.
- d) Materi yang disampaikan mengacu pada kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 3 Magelang sehingga bahan pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa, akurat, *up to date* dan dapat menjelaskan konsep kepada siswa dengan jelas.
- e) Penggunaan animasi dikhususkan pada proses pembuatan pola *blazer* yang merupakan inti dari isi materi pembelajaran. Di

dalam media, animasi yang digunakan berupa gambar dan garis bergerak yang dapat muncul sesuai dengan prosedur pembuatan pola yang benar, hal ini dimaksudkan agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi yang disampaikan.

- f) *Graphics* pada media terlihat pada materi alat dan bahan pembuatan pola dan tanda-tanda pola. Di dalam bagian materi tersebut menampilkan isi materi beserta gambar yang mendukung dan bersifat sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa.
- g) Sesuai dengan kualitas intruksional, media pembelajaran bersifat *fleksible* sehingga memberikan kesempatan dan bantuan kepada siswa untuk mempelajari materi baik di sekolah maupun di luar sekolah. Selain itu, adanya evaluasi dengan metode *drill and practice* dapat melatih siswa untuk memilih jawaban yang dianggap benar kemudian komputer akan memberikan respon . jika jawaban benar, komputer akan memberikan pertanyaan selanjutnya. Dengan metode seperti ini siswa mampu mengukur kemampuan diri terhadap materi yang disajikan sehingga memberikan dampak positif terhadap siswa.
- h) Navigasi yang digunakan dalam media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* sangat sederhana, sehingga dapat dioperasikan dengan mudah tanpa diperlukan pengetahuan yang kompleks tentang media.

Desain produk media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* adalah sebagai berikut :

a) Format tampilan utama



Gambar 10. Tampilan Utama

i) Format tampilan pada isi materi



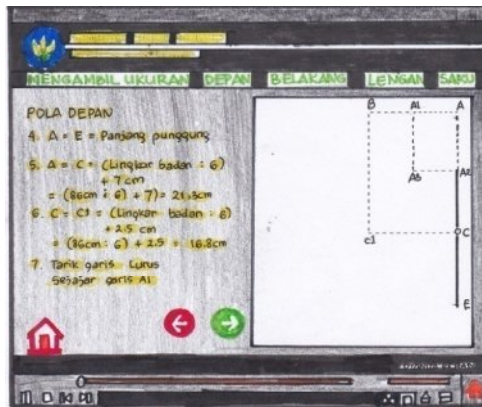
Gambar 11. Tampilan Isi Materi

j) Format tampilan awal proses pembuatan



Gambar 12. Tampilan Awal Proses Pembuatan

k) Format tampilan pada menu pembuatan pola



Gambar 13. Tampilan Menu Pembuatan Pola

l) Format huruf pada tampilan evaluasi



Gambar 14. Tampilan Menu Evaluasi

2) Pengembangan produk

b) Pra Produksi

1. Merumuskan diagram alir

Diagram alir yang digunakan dalam perencanaan pengembangan media ini adalah HTA (*Hierarchical Task Analysis*) yaitu suatu rencana yang menggambarkan urutan dan kondisi yang memungkinkan *sub task* berjalan. Skema diagram alir dapat dilihat pada lampiran II.

## 2. Pembuatan *story board*

*Story board* mendeskripsikan setiap tampilan media yang telah disesuaikan dengan kriteria penilaian media yang baik serta memudahkan dalam pengembangan media. *Story board* media pembelajaran ini dapat dilihat pada lampiran II.

### c) Produksi

Tahap produksi dilakukan dengan proses pembuatan gambar secara manual dalam kertas beserta keterangannya, kemudian proses pembuatan media dilakukan menggunakan *software adobe flash CS6* agar media dapat ditampilkan dalam bentuk animasi, memberikan efek 3 dimensi pada tampilan, terdapat tombol-tombol interaktif yang afektif.

### d) Pasca Produksi

Tahap pasca produksi terdiri dari *editing* dan *mastering* pada media pembelajaran. *Editing* baik pada animasi, efek, warna, tampilan, isi, gambar, *background* dan lain sebagainya pada media pembelajaran dengan *software adobe flash CS6*. *Output* pada media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk *file swf* sehingga dapat diputar pada pemutar video seperti, *GOM player*, *windows media player*, *media player classic*, *VLC* dan lain sebagainya, dan diperlukan menginstal *swf player* atau *flash player* dan *adobe air* terlebih dahulu untuk pemutaran media melalui *smartphone*. *Mastering* pada media ini menggunakan *software DVD Burning* dari *windows 8* karena *software* ini *mengconvert* secara otomatis *file* yang akan *diburning* serta memiliki tampilan DVD yang dapat disesuaikan jenis *filenya*.

### 3) Hasil Revisi Produk

Media pembelajaran sebelumnya belum dapat dikatakan layak untuk diuji cobakan karena masih harus dilakukan revisi demi penyempurnaan produk sesuai saran dari para ahli, terdapat 3 kali revisi dalam pengembangan produk media ini, yaitu :



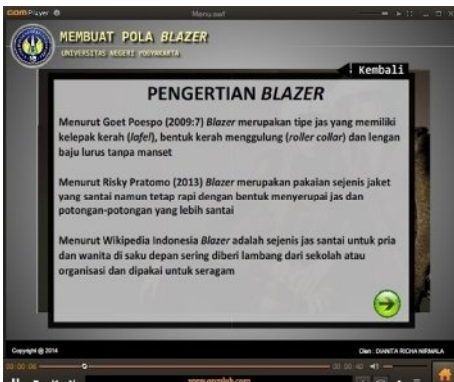
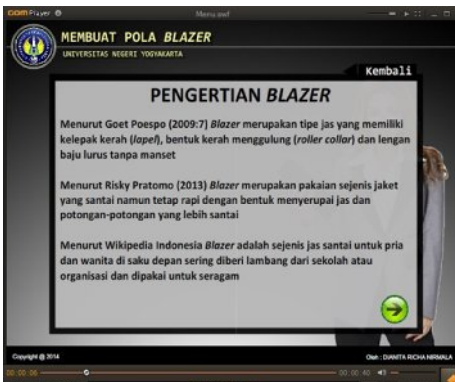


#### e) Revisi I

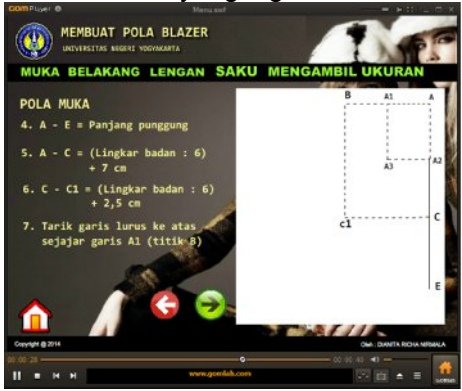
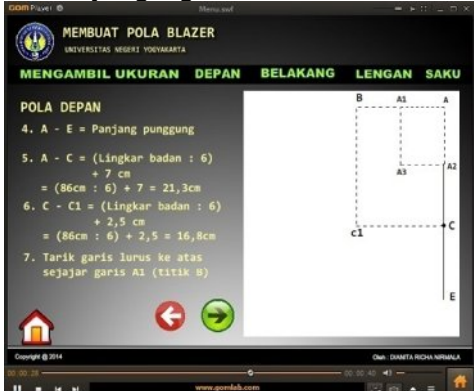

Revisi pertama dilakukan mengacu pada saran dan komentar dari dosen ahli media I yaitu Sugiyem, M,Pd. Adapun bagian yang harus direvisi antara lain :

- (1) Tampilan *background* pada menu utama lebih dipertegas dalam menunjukkan busana *blazer*.
- (2) Hindari penggunaan huruf *capital* pada isi materi
- (3) Ejaan yang masih salah harus dibetulkan.
- (4) Gunakan kalimat yang mudah dipahami oleh pengguna
- (5) Tambahkan keterangan ukuran yang digunakan
- (6) Video diganti dengan video pembuatan pola *blazer*.
- (7) Tambahkan referensi setelah rangkuman

Tabel 10. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi I

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	<p>Tampilan awal belum menegaskan adanya gambar busana <i>blazer</i> dan posisi menu pilihan kurang sesuai</p> 	<p>Gambar busana <i>blazer</i> sudah jelas dan posisi menu pilihan digeser agar tidak menutupi gambar</p> 

<p>2</p>	<p>Penjelasan gambar menggunakan huruf <i>capital</i></p> 	<p>Penjelasan gambar menggunakan huruf <i>sentence case</i></p> 
<p>3</p>	<p>Ejaan ada yang salah</p> 	<p>Ejaan sudah dibetulkan</p> 
<p>4</p>	<p>Penggunaan kalimat kurang diperjelas</p> 	<p>Penggunaan kalimat sudah diperjelas</p> 

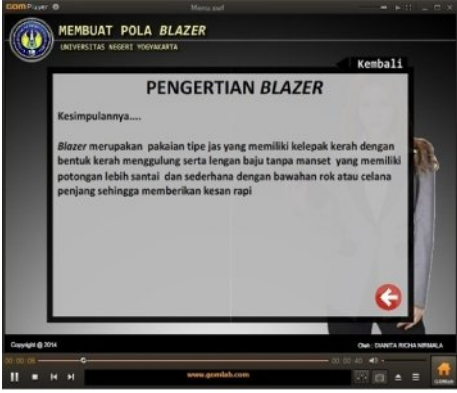



<p>5</p>	<p>Keterangan pola tidak disertakan ukuran yang digunakan</p> 	<p>Keterangan pola sudah disertakan ukuran yang digunakan</p> 
<p>6</p>	<p>Menyertakan video yang berhubungan dengan blazer</p> 	<p>Menyertakan video yang sesuai dengan pembuatan pola blazer yaitu "Pemasangan Lengan Blazer"</p> 
<p>7</p>	<p>Pada bagian rangkuman belum disertakan referensi</p> 	<p>Pada bagian rangkuman sudah disertakan referensi</p> 

f) Revisi II

Revisi kedua mengacu pada saran dan komentar dari dosen ahli materi I yaitu Widyabakti Sabatari, M.Sn. Adapun saran yang diberikan yaitu :

- (1) Menambahkan materi perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya.
- (2) Menghilangkan video

Tabel 11. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi II

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	<p>Setelah kesimpulan dari pengertian <i>blazer</i>, belum ditambahkan perbedaan <i>blazer</i> dengan busana formal lainnya</p> 	<p>Setelah kesimpulan dari pengertian <i>blazer</i>, sudah ditambahkan perbedaan <i>blazer</i> dengan busana formal lainnya</p> 
2	<p>Video ditambahkan</p> 	<p>Video dihilangkan</p> 



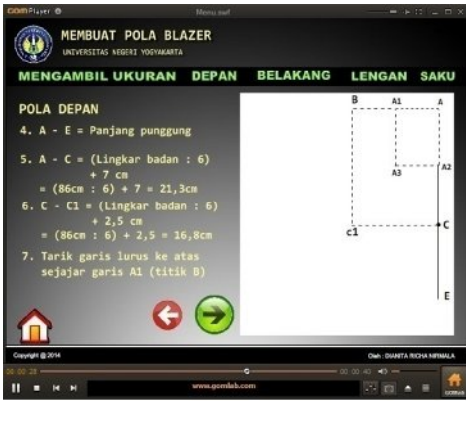
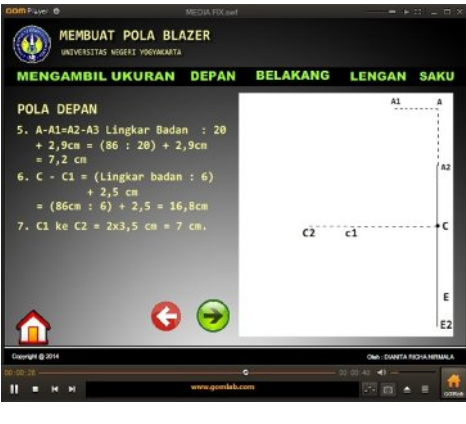
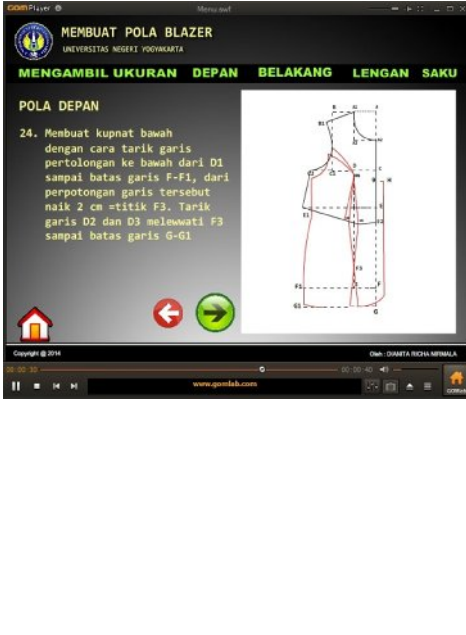
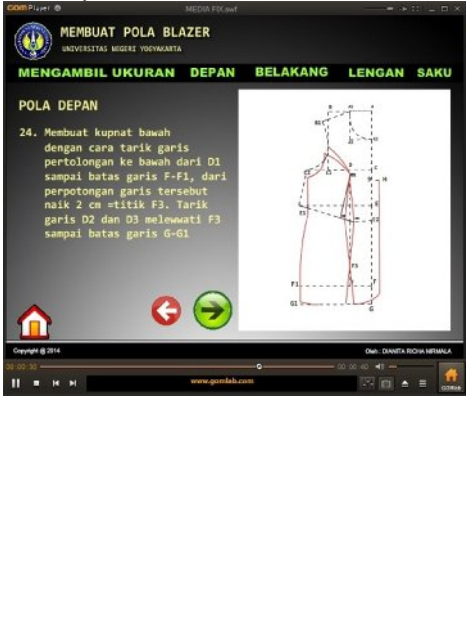
g) Revisi III

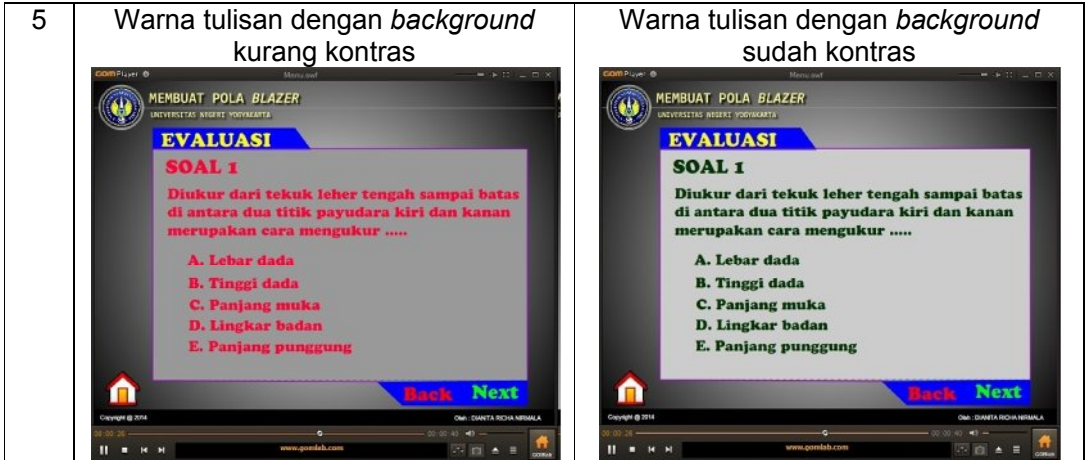
Revisi ketiga mengacu pada saran dan komentar dari dosen ahli media II yaitu Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si. Adapun saran yang diberikan yaitu:

- (1) Pemilihan *icon* menu disesuaikan dengan isi materi
- (2) Ditambahkan desain *blazer* dan pola jadi pada tampilan pertama pada menu pembuatan pola.
- (3) Urutan pembuatan pola disesuaikan dengan taraf berfikir siswa
- (4) Garis pola yang tidak digunakan diganti
- (5) Warna tulisan dan *background* pada evaluasi kurang kontras

Tabel 12. Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	<p><i>Icon</i> menu kurang sesuai dengan isi materi</p> 	<p><i>Icon</i> menu sudah disesuaikan dengan isi materi</p> 
2	<p>Tampilan awal menu pembuatan pola hanya menunjukkan pilihan menu pola</p>	<p>Tampilan awal menu pembuatan pola sudah disertakan desain <i>blazer</i> dan hasil jadi pola <i>blazer</i></p>

	
<p>3</p> <p>Urutan pembuatan pola disesuaikan dengan prosedur pembuatan pola dasar bunta</p> 	<p>Urutan pembuatan pola disesuaikan dengan taraf berfikir siswa</p> 
<p>4</p> <p>Pola dasar masih menggunakan garis lurus hitam,menandakan pola dipakai</p> 	<p>Pola dasar sudah menggunakan garis strip-strip (- - - - -) ,menandakan pola tidak dipakai</p> 



**B. Analisis Data**

**1. Data Hasil Validasi Ahli Revisi**

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

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi terdiri dari dua ahli, yang bertugas memberikan penilaian dari aspek pembelajaran dan isi materi. Berdasarkan klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dalam tabel skala lima, hasil validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Ahli Media		Rata-rata	Kategori
		I	II		
1	Pembelajaran	4,46	4	4,23	Sangat Layak
2	Isi Materi	4,1	4	4,05	Layak
<b>Rerata</b>		<b>4,28</b>	<b>4</b>	<b>4,14</b>	<b>Layak</b>

Tabel 13 menunjukkan hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 4,14 dan dalam klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran, skor tersebut berada dalam rerata skor antara > 3,4 – 4,2 sehingga termasuk

dalam klasifikasi baik yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran. Klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* dari hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 14. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* dari Hasil Validasi Ahli Materi

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

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media terdiri dari dua ahli, yang bertugas memberikan penilaian dari aspek tampilan dan pemrograman. Berdasarkan klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dalam tabel skala lima, hasil validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Ahli Media		Rata-rata	Kategori
		I	II		
1	Media	4,78	4,9	4,85	Sangat Layak

Tabel 15 menunjukkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata 4,85 dan dalam klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran, skor tersebut berada dalam rerata skor  $> 4,2$  sehingga termasuk dalam klasifikasi sangat baik yang artinya media sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* dari hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 16. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* dari hasil validasi ahli media

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

## 2. Uji Coba

Setelah dilakukan tahapan validasi ahli revisi, tahapan selanjutnya adalah melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran yang meliputi uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar.

### a. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba skala kecil dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* sebelum diuji cobakan pada siswa. Hasil data diperoleh dari 10 siswa kelas XI dengan cara memberikan angket penilaian kelayakan media dengan total 52 butir pernyataan. Berdasarkan klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dalam tabel skala lima diketahui nilai rerata uji coba lapangan skala kecil adalah sebagai berikut :

Tabel 17. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

No	Aspek			Rerata	Kategori
	Pembelajaran	Isi Materi	Media		
1	4,6	4,11	4,08	<b>4,2</b>	Layak
2	3,8	3,58	3,9	<b>3,8</b>	Layak
3	3,6	4,4	3,56	<b>3,8</b>	Layak
4	3,6	4	3,6	<b>3,7</b>	Layak
5	4,1	3,5	3,7	<b>3,7</b>	Layak
6	3,6	3,47	3,5	<b>3,5</b>	Layak
7	3,8	3,8	3,6	<b>3,7</b>	Layak
8	4,5	4,1	3,96	<b>4,1</b>	Layak
9	3,5	4,05	4,24	<b>4,0</b>	Layak
10	3,6	3,7	3,84	<b>3,8</b>	Layak
<b>Rerata</b>					
	<b>3,87</b>	<b>3,88</b>	<b>3,81</b>	<b>3,85</b>	<b>Layak</b>

Tabel 17 menunjukkan bahwa hasil uji coba lapangan skala kecil memperoleh rata-rata 3,85 dan dalam klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran, skor tersebut berada dalam rerata skor antara  $> 3,4 - 4,2$  sehingga termasuk dalam klasifikasi baik yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran. Klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* dari hasil uji coba lapangan skala kecil disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 18. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* dari hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

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

b. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilakukan untuk mengetahui tahap akhir dari tingkat kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer*

berbasis *Adobe Flash CS6*. Uji coba skala besar dilakukan pada 30 siswa kelas XI dengan 52 butir pernyataan. Sesuai klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dalam tabel skala lima diketahui nilai rerata uji coba lapangan skala besar adalah sebagai berikut :

Tabel 19. Hasil Uji coba Lapangan Skala Besar

No	Aspek			Rerata	Kategori
	Pembelajaran	Isi Materi	Media		
1	3,3	3,4	3,6	<b>3,5</b>	Layak
2	3,6	3,8	3,8	<b>3,8</b>	Layak
3	3,8	3,6	3,8	<b>3,7</b>	Layak
4	3,3	3,5	3,6	<b>3,5</b>	Layak
5	3,8	3,9	3,5	<b>3,7</b>	Layak
6	3,9	3,7	3,3	<b>3,5</b>	Layak
7	3,3	3,2	3,8	<b>3,5</b>	Layak
8	3,8	3,6	3,9	<b>3,8</b>	Layak
9	4,2	4,0	4,2	<b>4,2</b>	Layak
10	4,3	4,1	4,2	<b>4,2</b>	Layak
11	3,1	3,2	3,7	<b>3,4</b>	Layak
12	3,3	3,6	3,7	<b>3,6</b>	Layak
13	3,0	3,5	3,6	<b>3,5</b>	Layak
14	4,4	4,3	4,5	<b>4,4</b>	Sangat layak
15	3,8	3,7	4,1	<b>3,9</b>	Layak
16	3,2	3,4	3,6	<b>3,4</b>	Layak
17	3,7	3,3	3,6	<b>3,5</b>	Layak
18	3,7	3,6	4,0	<b>3,8</b>	Layak
19	3,9	3,9	3,5	<b>3,7</b>	Layak
20	3,4	3,5	3,8	<b>3,6</b>	Layak
21	3,6	3,3	4,0	<b>3,7</b>	Layak
22	3,1	3,6	3,7	<b>3,5</b>	Layak
23	4,6	4,0	4,0	<b>5,1</b>	Sangat layak
24	3,6	3,8	3,9	<b>3,8</b>	Layak
25	3,8	3,7	3,7	<b>3,7</b>	Layak
26	4,1	3,5	4,1	<b>3,9</b>	Layak
27	4,2	4,0	3,9	<b>4,0</b>	Layak
28	4,7	4,6	4,7	<b>4,6</b>	Sangat layak
29	4,5	4,2	4,6	<b>4,5</b>	Sangat layak
30	4,9	4,8	4,9	<b>4,9</b>	Sangat layak
<b>Rerata</b>					
	<b>3,75</b>	<b>3,75</b>	<b>3,90</b>	<b>3,8</b>	<b>Layak</b>

Tabel 19 menunjukkan bahwa hasil uji coba lapangan skala besar memperoleh rata-rata 3,8 dan dalam klasifikasi penilaian kelayakan media

pembelajaran, skor tersebut berada dalam rerata skor antara  $> 3,4 - 4,2$  sehingga termasuk dalam klasifikasi baik yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran. Klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* dari hasil uji coba lapangan skala besar disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 20. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* dari hasil Ujicoba Lapangan Skala Besar

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

Dari data hasil validasi ahli media, ahli materi, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar, berdasarkan klasifikasi penilaian kelayakan media pembelajaran dalam skala lima dinyatakan bahwa media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* masuk dalam klasifikasi baik yang artinya layak digunakan dalam pembelajaran, sehingga sudah sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan di bab tiga bahwa nilai kelayakan media pembelajaran minimal berada pada klasifikasi baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

### 3. Diseminasi

Diseminasi merupakan tahapan terakhir dalam proses pengembangan produk media. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sosialisasi terhadap guru dan siswa mengenai pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6*. Tujuan dari dilakukannya sosialisasi ini adalah agar produk pengembangan media dapat digunakan oleh guru dan siswa sesuai dengan prosedur pengoperasian yang sesuai.

Selain itu media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6*, mampu mengoptimalkan prasarana yang ada di sekolah sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih baik. Setelah dilakukan sosialisasi, selanjutnya adalah menyebarluaskan hasil pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* kepada guru dan siswa. Hal ini dimaksudkan agar produk pengembangan media dapat dipelajari dan dipahami secara mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah.

### **C. Kajian Produk**

Kajian produk berisi tentang produk akhir yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut :

#### **1. Tampilan Pembuka (Menu Utama)**

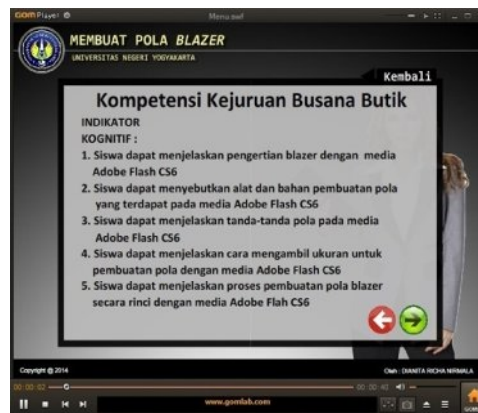
Tampilan pembuka memuat tentang logo universitas, judul dan nama pengembang. Tampilan pembuka menyajikan 6 menu pilihan yang telah dikelompokkan sesuai dengan materi yang disajikan, diantaranya yaitu menu SK & KD, menu pengertian, menu alat dan bahan, menu tanda pola, menu pembuatan dan menu rangkuman. Pada masing-masing menu pilihan disertakan tombol *next*, *back* materi dan tombol kembali pada menu utama. Tampilan media menggunakan *background* dengan warna abu-abu karena menurut Eko Nugroho (2008: 86) warna abu-abu memiliki makna *modern*, cerdas, bersih, kokok, intelektual, anggun, sederhana, rasa hormat, stabil, tajam, seimbang, netral dan formal. Tampilan pembuka (menu utama) dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 15. Tampilan pembuka (menu utama)

## 2. Tampilan Menu Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar

Pada tampilan ini menyajikan tentang kompetensi kejuruan busana butik di SMK Negeri 3 Magelang yang terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, kode kompetensi, indikator dan tujuan. Tampilan menu Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 16. Tampilan Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar

## 3. Tampilan Menu Pengertian

Pada tampilan ini menyajikan pengertian *blazer* dari 3 sumber yang kemudian disimpulkan, selain itu pada menu ini disajikan materi tentang perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya seperti jas, bolero, *cardigan*, *deux piece*, mantel pak dan blus dengan disertakan gambar

yang menunjang agar tampilan media lebih menarik dan siswa mudah memahami. Tampilan menu pengertian dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 17. Tampilan menu pengertian

#### 4. Tampilan Menu Alat Bahan

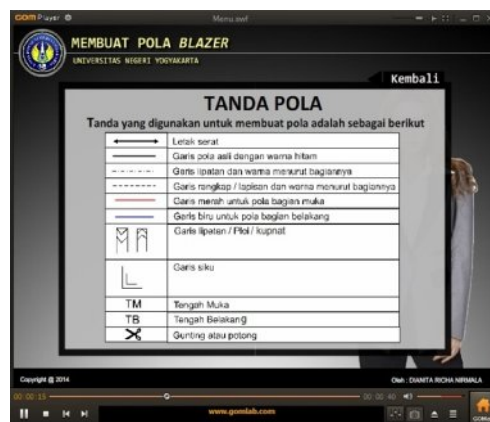
Pada tampilan ini memuat alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola *blazer*. Menurut Soekarno (2009: 167) alat yang digunakan dalam pembuatan pola *blazer* antara lain yaitu pensil merah biru, penghapus, skala millimeter atau penggaris pola, pita ukur dan gunting, sementara bahan yang digunakan adalah kertas pola. Tampilan menu ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 18. Tampilan menu alat dan bahan

## 5. Tampilan Menu Tanda Pola

Pada menu ini disajikan berbagai tanda pola yang akan digunakan dalam pembuatan pola *blazer*. Menurut Goest Poespo (2009: 28) tanda- tanda pola yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan pola *blazer* antara lain yaitu tanda letak serat, tanda garis pola asli, tanda garis lipatan, tanda garis rangkap atau lapisan, tanda garis pola bagian depan, tanda garis pola bagian belakang, tanda kupnat, tanda garis siku, tanda tengah muka, tanda tengah belakang, tanda potong. Background pada menu ini menggunakan warna putih karena menurut Eko Nugroho (2008: 86) warna putih mempunyai makna bersih dan sederhana, sehingga dengan penggunaan warna putih tampilan tanda pola beserta warna dan keterangannya dapat terbaca dengan jelas. Tampilan menu ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 19. Tampilan menu tanda pola

## 6. Tampilan Menu Pembuatan

Pada tampilan menu pembuatan terdiri dari 2 pilihan menu yaitu menu pembuatan pola dan menu evaluasi. Tampilan menu ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 20. Tampilan menu pembuatan

#### 7. Tampilan Menu Pembuatan Pola

Tampilan menu pembuatan pola memuat menu-menu pilihan, sesuai dengan pendapat dari Azhar Arsyad (2003: 70-72) bahwa prinsip psikologis dalam penggunaan media salah satunya adalah organisasi ini, dimana pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur dari keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna. Dalam penerapannya pada menu pembuatan pola, menu-menu yang disajikan dimulai dari menu mengambil ukuran, menu pola depan, menu pola belakang, menu pola lengan dan menu pola saku sehingga dapat dijelaskan bahwa sebelum proses pembuatan pola, siswa harus memahami cara mengambil ukuran untuk diterapkan dalam pola dan proses pembuatan pola dimulai dari pola depan, pola belakang, pola lengan dan pola saku. Selain itu pada tampilan utama menu pembuatan pola terdapat desain *blazer* yang akan dibuat beserta gambar pola yang sudah jadi, maksud dari tampilan ini agar siswa memperoleh gambaran tentang desain *blazer* dan hasil pola *blazer* yang akan dipelajari. Tampilan menu ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 21. Tampilan menu pembuatan pola

#### 8. Tampilan Menu Mengambil Ukuran

Tampilan ini berisi tentang cara mengambil ukuran pada bagian-bagian tubuh wanita yang diperlukan dalam pembuatan pola *blazer* beserta gambar animasi sesuai dengan perintah yang diberikan. Menurut Soekarano (2009: 14) ukuran yang diperlukan dalam pembuatan pola *blazer* antara lain yaitu lingkaran leher, lebar muka, lingkaran badan, tinggi dada, lingkaran pinggang, lingkaran panggul, tinggi panggul, lebar panggul, lebar punggung, panjang punggung, panjang bahu, panjang lengan dan panjang *blazer*. Format penyajian pada menu ini menggunakan tutorial terprogram. Menurut Azhar Arsyad (2003: 94) dan Daryanto (2013: 145) bahwa tutorial merupakan metode pembelajaran yang memuat kejelasan, prinsip, definisi istilah, latihan dan *branching* yang sesuai sehingga diterapkan dalam tampilan menu mengambil ukuran dengan menyuguhkan gambar model depan dan belakang yang disertai dengan keterangan cara mengambil ukuran yang benar. Ketika keterangan menjelaskan tentang langkah mengambil ukuran dari setiap bagian tubuh maka gambar akan menyesuaikan dengan menampilkan garis pada bagian tubuh yang akan diukur. Dengan format penyajian seperti ini,

informasi dan pengetahuan yang disajikan kepada siswa bersifat komunikatif seakan-akan ada tutor yang mendampingi dan memberi pengarahan kepada siswa. Tampilan menu mengambil ukuran dapat dilihat sebagai berikut :

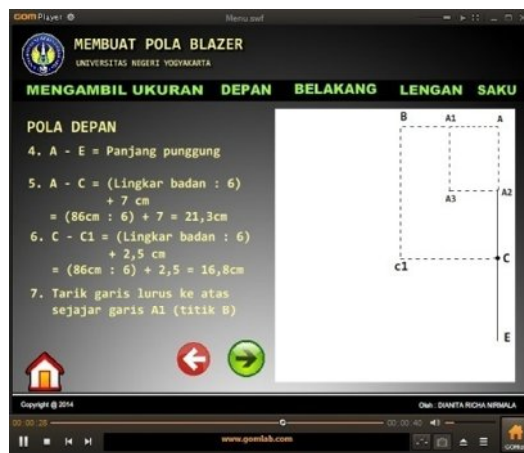


Gambar 22. Tampilan menu mengambil ukuran

#### 9. Tampilan Menu Pola

Tampilan menu ini memuat pola depan, pola belakang, pola lengan dan pola saku. Pada masing-masing pola disertakan keterangan dan ukuran yang digunakan. Landasan penggunaan media yang diterapkan dalam tampilan ini adalah landasan empiris, yang dijelaskan oleh Azhar Arsyad (2003: 7-11) dan Daryanto (2013: 12-16) bahwa dalam penyajian media hendaknya mempertimbangkan karakteristik siswa dengan media yang digunakan, sehingga prosedur pembuatan pola yang disajikan disesuaikan dengan taraf berfikir siswa yaitu dengan mengurutkan proses pembuatan pola *blazer* mulai dari garis pola *vertical* dan dilanjutkan dengan garis pola horizontal. Dengan urutan prosedur seperti ini akan mensesederhanakan cara berfikir siswa dan memudahkan siswa dalam memahami dan mencerna proses pembuatan pola *blazer* dengan baik. Selain itu, format pengembangan media berdasarkan pada tutorial terprogram yang

dijelaskan oleh Azhar Arsyad (2003: 94) dan Daryanto (2013: 145) yaitu metode pembelajaran yang memuat kejelasan, rumus, bagan, definisi istilah yang sesuai, sehingga penerapan pada menu ini dengan menampilkan kolom berwarna putih di sebelah kanan untuk menampilkan animasi proses pembuatan pola dan di sebelah kiri terdapat keterangan proses pembuatan pola beserta ukuran yang digunakan. Dengan komposisi antara bagan animasi pola dengan keterangan yang sesuai, dapat memfokuskan pandangan siswa terhadap materi yang disajikan. Tampilan menu ini dapat dilihat sebagai berikut :

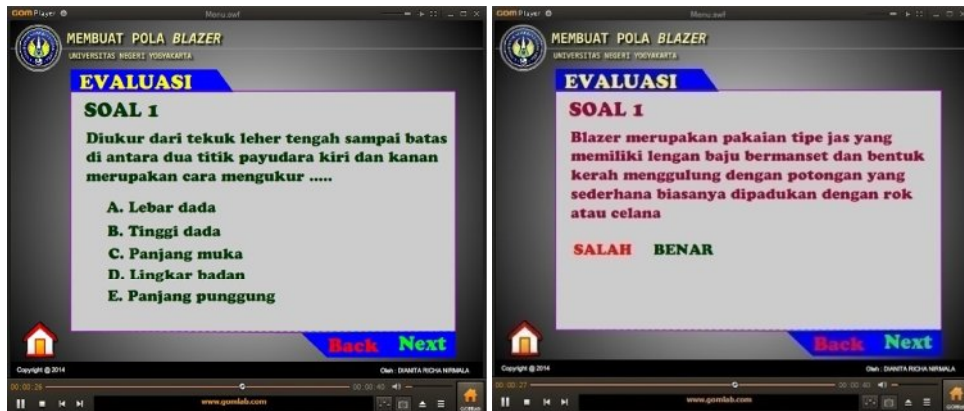


Gambar 23. Tampilan menu pola

#### 10. Tampilan menu Evaluasi

Salah satu format penyajian informasi dalam CAI menurut Azhar Arsyad (2003: 94) dan Daryanto (2013:145) yaitu *drill and practice* sehingga penerapan dalam menu evaluasi ini adalah dengan menyajikan 5 soal pilihan ganda dan 5 soal pilihan benar dan salah, kemudian komputer akan merespon jawaban yang dipilih, apabila jawaban siswa benar maka akan muncul pertanyaan selanjutnya dan apabila jawaban siswa salah maka akan kembali pada soal yang pertama. Cara seperti ini juga sudah sesuai dengan salah satu prinsip psikologis yang dijelaskan oleh Azhar

Arsyad (2003: 70-72) yaitu adanya latihan dan pengulangan, sehingga dengan penyajian seperti ini, siswa lebih terampil dalam mencermati soal dan mengingat jawaban yang benar pada soal tersebut. Tampilan menu ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 24. Tampilan menu evaluasi

#### 11. Tampilan Menu Rangkuman dan Referensi

Tampilan ini berisi tentang ringkasan materi yang disajikan beserta referensi materi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6*. Adanya menu rangkuman dan referensi ini dimaksudkan agar siswa dapat mempelajari ulang materi yang disajikan terutama pada materi pokok yang terdapat dalam media ini. Tampilan menu ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 25. Tampilan Menu Rangkuman dan Referensi

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

Produk media yang dihasilkan adalah media pembelajaran dengan judul Membuat Pola *Blazer*. Penyusunan media dibuat secara sistematis untuk menghasilkan produk media yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Durasi penayangan media selama 45 menit atau sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemilihan warna *background* pada tampilan media menggunakan warna *acromatics* yaitu abu-abu agar siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran, sesuai penjelasan dari Eko Nugroho (2008: 85) warna abu-abu memiliki makna *modern*, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, netral, sederhana, stabil, tajam dan seimbang. Sementara pemilihan jenis huruf dalam tampilan media menggunakan *egyptian* dan *san serif* agar teks dapat terbaca dengan jelas dan memberikan kesan tidak terlalu formal yang sesuai dengan penjelasan dari Ferri Caniago (2012: 107) bahwa *egyptian* merupakan jenis huruf yang memberikan kesan kokoh, kuat dan stabil, sementara *san serif* dapat memberikan kesan *modern*, *kontemporer*, dan *efisien*. Prosedur pengembangan media pembelajaran pembuatan pola blazer berbasis adobe flash CS6 ini menggunakan model pengembangan Anik Ghufron yang diadaptasi dari Borg & Gall yang terdiri dari empat tahapan yaitu pendahuluan, pengembangan, uji coba dan diseminasi.

Pendahuluan terdiri dari studi pustaka dan studi lapangan. Kegiatan dari studi pustaka adalah dengan mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran dan studi lapangan dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran membuat pola *blazer* di SMK Negeri 3 Magelang melalui wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran membuat pola dan observasi kelas. Dari hasil studi pustaka diperoleh informasi yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media

pembelajaran diantaranya yaitu ciri-ciri media pembelajaran, manfaat media, pengelompokkan media, kelebihan masing-masing media, kriteria pemilihan dan penilaian media, format penyajian media berbasis komputer serta pendukung keberhasilan CAI. Dari hasil studi lapangan yang diperoleh melalui wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran membuat pola, siswa dan observasi dapat disimpulkan bahwa prasarana media pembelajaran yang terdapat di sekolah kurang dimaksimalkan dengan baik dan proses penyampaian materi belajar masih menggunakan media klasik seperti papan tulis, *jobsheet*, modul dan pemanfaatan LCD hanya digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat teori (tulisan) dalam bentuk *power point*, padahal sesuai kerucut pengalaman Edgar Dale (Azhar Arsyad, 2003: 10) disimpulkan bahwa anak lebih mudah mempelajari materi pelajaran yang bersifat kongkrit daripada yang abstrak, nilai keabstrakan akan semakin tinggi ketika pembelajaran menggunakan lambang seperti *chart* dan grafik, dan siswa akan lebih mudah memahami materi melalui benda tiruan atau pengamatan dan pengalaman langsung, sehingga untuk memaksimalkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa baik dalam penyajian materi dan belajar mandiri yang dapat memotivasi siswa untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

Setelah melakukan studi pustaka dan studi lapangan, tahapan selanjutnya adalah perencanaan penelitian yang meliputi identifikasi kebutuhan dalam pengajaran dan merumuskan kompetensi dasar pembelajaran pembuatan pola *blazer*. Dalam mengidentifikasi kebutuhan dalam pengajaran, dilakukan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan prasarana sekolah dan tingkat kebutuhan siswa terhadap

media tersebut sehingga dengan penggunaan media, siswa lebih maksimal dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Sesuai pendapat dari Daryanto (2013: 12-16) dan Azhar Arsyad (2003: 7-11) bahwa kemampuan daya serap manusia terhadap hasil belajar diperoleh dari indera pencecapan 2,5%, indera perabaan 3,5%, indera penciuman 1%, indera pendengaran 11% dan indera penglihatan 82% sehingga media yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *adobe flash CS6* karena siswa dapat mempelajari materi pembelajaran melalui indera penglihatan. Rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* bersifat sederhana untuk mempermudah pengoperasian dan penggunaan gambar serta animasi akan menimbulkan ketertarikan siswa terhadap tampilan media yang disajikan. Selanjutnya dilakukan perumusan kompetensi dasar pembelajaran pembuatan pola *blazer* yang terdiri dari standar kompetensi yaitu membuat pola (*pattern making*) dan kompetensi dasar membuat pola *blazer* dengan media *adobe flash CS6*. Adapun materi yang dikembangkan terdiri atas pengertian *blazer* dan perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya, alat dan bahan pembuatan pola *blazer*, tanda-tanda pola pada *blazer*, proses pembuatan yang terdiri dari pembuatan pola (mengambil ukuran dan pembuatan pola *blazer*) dan evaluasi. Kemudian merumuskan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pembuatan pola *blazer*.

Tahap kedua yaitu pengembangan, yang meliputi menentukan desain produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk dan validasi ahli revisi. Desain produk yang akan dikembangkan disusun secara manual melalui pembuatan desain tampilan menu awal, desain tampilan untuk format tulisan, desain tampilan isi materi, desain tampilan pada evaluasi, selain itu

juga menentukan jenis huruf dan ukuran serta penggunaan warna pada tampilan media pembelajaran yang sesuai pendapat Azhar Arsyad (207: 99) tentang petunjuk untuk menampilkan *teks* media berbasis komputer yang baik antara lain layar tidak boleh terlalu padat sehingga dalam tampilan media ukuran menu pilihan dan materi-materi yang disajikan disesuaikan dengan ukuran *background* agar memberikan kesan menarik pada tampilan. Pilihlah jenis huruf normal, sehingga huruf yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah *egyptian* dan *san serif* serta dalam penyajian kalimat dibuat lebih sederhana agar lebih mudah dipahami. Tidak memenggal kata pada akhir baris dan konsisten dengan format yang dipilih sehingga dalam pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* ini tampilan awal hingga akhir tetap menggunakan warna *background* abu-abu dan *teks* menggunakan jenis huruf *egyptian* dan *san serif*.

Setelah dilakukan pengembangan desain produk, tahap selanjutnya yaitu pengembangan produk media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6* yang meliputi tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi dimulai dengan pembuatan diagram alir. Menurut Azhar Arsyad (2003: 70-72) salah satu prinsip psikologis dalam pembuatan media adalah organisasi isi, dimana prosedur dari keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna sehingga dalam pembuatan diagram alir, urutan penyajian materi pembelajaran dimulai dari standar kompetensi dan kompetensi dasar, pengertian *blazer*, alat dan bahan pembuatan pola *blazer*, tanda-tanda pola *blazer*, cara pembuatan pola *blazer*, evaluasi serta kesimpulan. Penyesuaian urutan ini dimaksudkan agar sebelum siswa

menerima pembelajaran, siswa sudah memahami hal-hal apa saja yang perlu dimengerti oleh siswa sebelum proses pembuatan pola, sehingga proses penerimaan informasi dapat terstruktur dengan baik dan pembelajaran dapat berjalan lancar (diagram alir dapat dilihat pada lampiran II). Langkah selanjutnya adalah pembuatan *story board*. Proses pembuatan *story board* dibuat dengan desain manual yang dimaksudkan sebagai rancangan media pembelajaran secara berurutan dan lengkap (*story board* dapat dilihat pada lampiran II).

Setelah pembuatan diagram alir dan *story board*, tahap kedua adalah produksi. Proses produksi pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *software adobe flash CS6* yang diinstal pada komputer dengan spesifikasi *windows 8*. *File* yang dihasilkan dari pengembangan media ini berupa format *swf* sehingga dapat diputar melalui layar komputer atau laptop dan melalui *smartphone*. Penggunaan *smartphone* ini dikarenakan konsumsi *smartphone* semakin tinggi dan produk tersebut bersifat *fleksible*, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai perantara media pembelajaran dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

Tahap yang ketiga yaitu pasca produksi, meliputi *editing* pada animasi dan warna, *mixing* serta finalisasi produk media yang kemudian di *burning* pada *compact disk*.

Tahap terakhir dalam pengembangan produk media adalah validasi ahli dan revisi. Validasi dilakukan pada ahli media dan ahli materi yang masing-masing terdiri dari 2 ahli. validasi pada ahli media dilakukan untuk memperoleh saran dari aspek media dan validasi pada ahli materi dilakukan untuk memperoleh saran dari aspek pembelajaran dan isi materi. Adapun saran dan revisi dari ahli media adalah sebagai berikut :

1. Tampilan *background* pada menu utama lebih dipertegas dalam menunjukkan busana *blazer* dan icon menu disesuaikan dengan isi materi
2. Hindari penggunaan huruf kapital pada isi materi
3. Ejaan yang masih salah dibetulkan
4. Gunakan kalimat yang mudah dipahami oleh pengguna
5. Tambahkan keterangan ukuran yang digunakan
6. Video diganti dengan video pembuatan pola *blazer*
7. Tambahkan desain blazer dan hasil jadi pola *blazer* pada awal tampilan menu pembuatan pola
8. Urutan pembuatan pola disesuaikan dengan taraf berfikir siswa
9. Warna tulisan pada evaluasi kurang kontras
10. Tambahkan referensi setelah rangkuman

Adapun saran dan revisi dari ahli materi adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan materi perbedaan balzer dengan busan formal lainnya
2. Menghilangkan video

Media direvisi dan dianalisis sesuai saran dari para ahli dan setelah media dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi maka dilakukan uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan oleh 10 siswa (responden) dan memperoleh hasil rata-rata 3,85 masuk pada klasifikasi baik sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba lapangan skala besar dilakukan oleh 30 siswa (responden) dan memperoleh hasil rata-rata 3,8 yang masuk pada klasifikasi baik sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar maka dapat dijabarkan sebagai berikut :

## **1. Analisis Kelayakan Media**

### **a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan pada dua ahli materi, maka rata-rata skor keseluruhan adalah 4,14 sehingga masuk pada rentang skor >3,4 - 4,2 yang termasuk dalam klasifikasi baik yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* layak digunakan untuk uji coba lapangan skala besar.

### **b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media**

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan pada dua ahli media, maka rata-rata skor keseluruhan adalah 4,85 sehingga masuk pada rentang skor >4,2 yang termasuk dalam klasifikasi sangat baik yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* sangat layak digunakan untuk uji coba lapangan skala besar.

### **c. Analisis Data Uji Coba Lapangan Skala Kecil**

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan pada 10 siswa (responden) dengan jumlah 52 butir pernyataan, maka rata-rata skor keseluruhan adalah 3,85 sehingga masuk pada rentang skor >3,4 - 4,2 yang termasuk dalam klasifikasi baik yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* layak digunakan untuk uji coba lapangan skala besar.

#### d. Analisis Data Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada 30 siswa dengan jumlah 52 butir pernyataan, maka rata-rata skor keseluruhan adalah 3,80 sehingga masuk pada rentang skor >3,4 - 4,2 yang termasuk dalam klasifikasi baik yang dapat diartikan bahwa media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* sudah sesuai dengan klasifikasi penyusunan kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* termasuk dalam klasifikasi baik yang artinya layak digunakan sebagai media pembelajaran. Layak yang dimaksud adalah media telah memenuhi kriteria media berdasarkan aspek pembelajaran, aspek isi materi dan aspek media. Berdasarkan aspek pembelajaran, media pembelajaran telah memenuhi indikator sebagai berikut :

1. Materi sesuai dengan silabus SMK Negeri 3 Magelang. Sesuai penjelasan dari Chee & Wong (2003: 136-140) salah satu kualitas media adalah *appropriateness*, yaitu materi sesuai dengan sekolah dan kurikulum setempat. Jadi, dengan berpedoman pada silabus maka materi yang disampaikan sudah sesuai dengan karakteristik siswa, sekolah dan kurikulum yang digunakan.
2. Materi pembuatan pola *blazer* disusun secara sistematis dan prosedur pembuatan pola dirancang dengan menggunakan animasi dilengkapi keterangan pola secara detail sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi dengan jelas. Media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* ini berupa file sehingga siswa dapat

mempelajari melalui laptop atau *smartphone* baik di sekolah maupun di luar sekolah. Jadi, sudah sesuai dengan pendapat Walker Hess (dalam Azhar Arsyad 2007: 175-176) bahwa kualitas instruksional berkaitan dengan pemberian kesempatan belajar dan bantuan kepada siswa, fleksibilitas instruksional dan memberikan dampak kepada siswa.

3. Media pembelajaran dibuat sederhana sehingga memudahkan siswa dalam mengoperasikan program pembelajaran tanpa harus memiliki keahlian khusus. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar dan animasi dengan komposisi yang sesuai pada tampilan media sehingga dapat menarik perhatian siswa dan tetap memfokuskan siswa terhadap materi yang disampaikan. Jadi, sudah sesuai dengan pendapat dari Thorn (dalam Munir 2009: 219-220) bahwa fungsi secara keseluruhan dari program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa.

Berdasarkan aspek isi materi, media pembelajaran telah memenuhi indikator sebagai berikut :

1. Materi yang disajikan lengkap dan diorganisasikan dalam urutan yang bermakna yaitu mulai dari pengertian *blazer*, perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya, alat dan bahan pembuatan pola *blazer*, tanda-tanda pola pada pola *blazer*, mengambil ukuran dan proses pembuatan pola *blazer* mulai dari pola depan, pola belakang, pola lengan dan pola saku. Selain itu juga terdapat evaluasi sebagai latihan untuk siswa. Penyajian materi bersifat *fleksible* sehingga siswa dapat mempelajari dan mengulang bagian-bagian materi yang dirasa kurang dipahami tanpa harus mengulang materi lainnya. Jadi, sudah sesuai

dengan penjelasan dari Walker & Hess (dalam Azhar Arsyad 2007: 175-176) bahwa kualitas isi dan tujuan berkaitan dengan ketepatan, kelengkapan dan minat atau perhatian siswa, selain itu adanya evaluasi dan pengulangan materi sesuai dengan prinsip psikologis yang dijelaskan oleh Azhar Arsyad (2003: 70-72) yaitu penguatan (*reinforcement*) dan latihan serta pengulangan, dimana dengan adanya penguatan akan membangun kepercayaan diri siswa dan mempengaruhi perilaku di masa yang akan datang dan dengan adanya latihan akan meningkatkan kecakapan intelektual siswa.

2. Materi yang disajikan jelas karena sudah disesuaikan dengan kurikulum SMK Negeri 3 Magelang dan isi materi yang disampaikan dikaji melalui sumber informasi seperti buku dan *jobsheet* yang kemudian dalam format penyajiannya disesuaikan dengan taraf berfikir siswa, salah satunya pada proses pembuatan pola *blazer*, urutan pembuatan pola dimulai dari pola-pola dengan garis vertikal dan dilanjutkan dengan garis horizontal sehingga dapat mensesederhanakan cara berfikir siswa dan memudahkan dalam mengingat proses pembuatan pola *blazer*. Jadi, sudah sesuai dengan pendapat Chee & Wong (2003: 136-140) bahwa kualitas penyajian materi dapat ditinjau dari *accuracy, currency and clarity* yang artinya materi akurat, *up to date*, jelas dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.
3. Kandungan materi dalam pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* menjelaskan tentang hal-hala apa saja yang perlu diketahui siswa sebelum membuat pola *blazer*, dimulai dari pengertian *blazer*, perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya, alat dan bahan pembuatan pola *blazer*, tanda pola dalam pembuatan pola *blazer*,

mengambil ukuran dan kemudian baru proses pembuatan *blazer*. Setiap materi disajikan secara detail dengan menambahkan gambar serta animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga sesuai dengan pendapat Thorn (dalam Munir 2009: 219-220) bahwa dalam penyajian materi harus mengandung pengetahuan yang jelas.

Berdasarkan aspek media, media pembelajaran telah memenuhi indikator sebagai berikut :

1. Rancangan media bersifat sederhana, siswa hanya perlu mengarahkan kursor pada menu-menu pilihan yang akan dipelajari dan menggunakan tombol *next* dan *back* dalam mempelajari isi materi karena kesederhaan program akan memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan program. Rancangan media seperti ini sudah sesuai dengan pendapat Thorn (dalam Munir 2009: 219-220) bahwa penilaian pertama dalam media adalah kemudahan navigasi.
2. Menurut Walker & Hess (2007: 175-176) kualitas teknis berkaitan dengan keterbacaan, tampilan dan pengelolaan program, jadi pada tampilan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* ini menggunakan warna *acromatics* yaitu abu-abu agar memberikan kesan bersih, kokoh, *modern* dan intelektual, sementara pemilihan jenis huruf pada *teks* menggunakan *egyptian* dan *san serif* karena termasuk pada jenis huruf formal dan tidak berhias, selain itu penggunaan huruf ini memudahkan siswa dalam membaca kalimat.
3. Menurut pendapat dari Thorn (dalam Munir 2009: 219-220) kriteria kelima dalam media adalah artistik dan estetika sehingga dalam media pembelajaran pembuatan pola *blazer*, diterapkan pada tampilan media dengan menggunakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi

pembelajaran, menampilkan desain *blazer* dan gambar hasil jadi pola untuk menanamkan konsep kepada siswa dan animasi proses pembuatan pola beserta keterangannya secara detail.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membuat pola *blazer* di SMK Negeri 3 Magelang.

Tahapan terakhir dalam pengembangan media adalah diseminasi. Diseminasi dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak. Dalam tahap ini dilakukan sosialisasi produk media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* dengan cara menyebarkan *file* hasil produk media kepada guru dan siswa agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam membuat pola *blazer*. Selanjutnya, memberikan penjelasan tentang pengoperasian media agar guru dan siswa dapat mengoperasikan produk media tanpa harus memiliki kemampuan khusus dan dapat mempelajari materi pembuatan pola *blazer* dengan baik melalui media *adobe flash CS6*.

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Magelang adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* dilakukan sesuai model pengembangan Anik Ghufron adaptasi dari Borg & Gall yang terdiri dari empat tahapan, yaitu : a. Pendahuluan yang meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Hasil studi lapangan diperoleh dari observasi kelas dan wawancara, kemudian langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan penelitian, meliputi analisis kebutuhan, merumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar, merumuskan isi materi kemudian pembuatan Rancangan Program Pembelajaran (RPP). b. Pengembangan, meliputi menentukan desain produk yang akan dikembangkan dan pengembangan produk. Pengembangan produk terdiri 3 tahapan yaitu : (1) tahap pra produksi, (2) tahap produksi dan (3) tahap pasca produksi dan dilanjutkan dengan validasi ahli. c. Uji Coba, meliputi uji coba lapangan skala kecil, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *Adobe Flash CS6*. d. Diseminasi, kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah mensosialisasikan produk pengembangan media dan menyebarkan file media kepada guru dan siswa.
2. Hasil yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* berisi tentang standar kompetensi dan

kompetensi dasar, materi membuat pola *blazer* yang terdiri dari pengertian *blazer* dan perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya, alat dan bahan pembuatan pola, tanda-tanda pola, proses pembuatan yang terdiri dari pembuatan pola (mengambil ukuran dan proses pembuatan pola *blazer*) dan evaluasi, serta rangkuman (ringkasan materi dan referensi). Dengan demikian media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* layak digunakan sebagai media belajar di SMK Negeri 3 Magelang.

3. Kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* pada kelas XI di SMK Negeri 3 Magelang diperoleh berdasarkan hasil validasi dari ahli media dengan memperoleh rata-rata skor nilai keseluruhan 4,85 termasuk klasifikasi sangat baik yang artinya sangat layak. Penilaian dari ahli materi dengan memperoleh rata-rata skor nilai keseluruhan 4,14 termasuk klasifikasi baik yang artinya layak. Uji coba lapangan skala kecil dengan memperoleh rata-rata skor nilai keseluruhan 3,85 termasuk klasifikasi baik yang artinya layak. Uji coba lapangan skala besar dengan memperoleh rata-rata skor nilai keseluruhan 3,80 termasuk klasifikasi baik yang artinya layak. Berdasarkan data tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* layak digunakan sebagai media belajar siswa di SMK Negeri 3 Magelang.

#### **B. Keterbatasan Produk**

Produk media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 3 Magelang sudah dibuat semaksimal mungkin, namun pada pengembangan media ini masih terdapat keterbatasan produk, diantaranya yaitu, penggunaan gambar dan animasi kurang dimaksimalkan dan tidak adanya *sound effect* sehingga tingkat ketertarikan siswa kurang maksimal.

### C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* lebih lanjut dapat dilakukan dengan cara memperbaiki gambar pada tampilan dan mengolah animasi 2D menjadi animasi 3D, selain itu perlu ditambahkan *sound effect* pada setiap bagian-bagian materi sehingga akan menunjang tingkat pemahaman dan ketertarikan siswa serta memberikan kenyamanan dalam proses pembelajaran.

### D. Saran

1. Pengembangan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* telah menunjukkan kecenderungan yang baik terhadap pengoptimalan prasarana yang ada di SMK Negeri 3 Magelang, dengan memanfaatkan media pembelajaran guru mampu mengelola sumber belajar dengan baik melalui prasarana yang tersedia sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Produk media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran pembuatan pola dimaksudkan agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta meningkatkan daya tarik dan kemandirian belajar siswa.
3. Kelayakan media pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6* berada pada klasifikasi baik sehingga sudah dapat diartikan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran, namun untuk meningkatkan kelayakan pada klasifikasi sangat baik perlu mengkaji ulang dalam proses pembuatan media pembelajaran melalui teori-teori yang digunakan.
4. Produk diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, baik untuk siswa dan guru sehingga akan mendapatkan wawasan tentang materi pembuatan

pola *blazer* secara benar. Harapan selanjutnya, guru lebih mudah menjelaskan tentang materi pembuatan pola *blazer* dan siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aaron Jibril. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer
- Achmad Jamil. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Komputer untuk Siswa SMP. *Tesis: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta*
- Andi Pramono. (2006). *Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi
- Anik Ghufron. (2011). *Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) di Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Penerbit: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta, Karangmalang, Yogyakarta
- Arief S.Sadiman. (2012). *Media pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta :Rajawali Pres
- Ariesto Hadi Sutopo. (2011). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Jakarta: Graha Ilmu
- Azhar Arsyad. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grafindo Perseda
- \_\_\_\_\_. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grafindo Perseda
- \_\_\_\_\_. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grafindo Perseda
- Asri Budiningsih. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Borg, Walter R. & Meredith Damien Gall. 1983. *Educational Research An Intruction*. fourth edition. New York: Longma
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dedi Izham. (2011). *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. Diakses dari : IlmuKomputer.com pada tanggal 25 Februari 2013 jam 21.05 WIB
- Eko Putro Widoyoko. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Eko Nugroho. (2008). *Teori Warna*. Yogyakarta: CV.Andi Offset
- Endang Retna Ernawati. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Psikologi Perkembangan Anak Menggunakan *Adobe Flash CS3 Profesional* untuk Pelatihan Guru Paud. *Tesis: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta*
- Ferri Carniago (2012). *Cara Mutakhir Jago Desain Logo*. Jakarta: Dunia Komputer
- Goet Poespo. (2009). *A To Z istilah Fashion*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- \_\_\_\_\_. (2009). *Tailoring Membuat Blazer dalam 1 Hari*. Yogyakarta: Kanisius
- \_\_\_\_\_. (2013). *Pembuatan Pola Bunka*. Pelatihan: Yogyakarta

- Hujair A., H Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pers
- John.D.Latuheru (1998). *Media Pembelajaran Dalam Praktek Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Kusminarko Warno. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Celana Pria Berbasis *Adobe Flash* Pada Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK Negeri 3 Godean. *Skripsi: Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta*
- Luluk Nur Anisa. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS3* Dan XML Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Skripsi: Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta*
- Madcoms. (2012). *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi
- Martinis Yamin. (2008). *Paradigma Pendidikan Konstruktifstik*. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Mukminan. (2003). *Pembelajaran Tuntas*. Jakarta: Depdiknas
- Mulyati Arifin. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Kimia*. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Marlina dan Mila Karmila. (2010). *Bahan Perkuliahan Konstruksi Pola Busana*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nana Sudjana. (1990). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Buyung Darmaji. (2011). Perbandingan Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Dengan Tipe GI Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Sikap Siswa Terhadap Matematika SMP). *tesis: Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta*
- S. Sawitri, M.Pd (1994) *Istilah-Istilah Dalam Busana*. Yogyakarta. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri,dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta : Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta
- Soekarno. (2009) *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Terampil*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Soekarno dan Rasmini (2005). *System Costum Made dan Tailoring Tingkat Terampil*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Soeparno. (1988). *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Intan Pariwara

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Taufik Windaryanto, M. (2006). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbantuan Komputer di SMP. *Tesis: Program Pasca Sarjana*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- TIM Tugas Akhir Skripsi. (2013). *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wakasek SMK N3 Magelang. (2011). *Silabus Kompetensi Kejuruan Busana Butik SMK N 3 Magelang*. Magelang Jawa Tengah.
- Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wina Sanjaya. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

---

# LAMPIRAN I

---

1. Silabus
2. Rencana Program Pembelajaran (RPP)
3. Hasil Observasi
4. Hasil Wawancara

## SILABUS KOMPETENSI KEJURUAN BUSANA BUTIK

### SMK NEGERI 3 MAGELANG

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 MAGELANG  
 MATA PELAJARAN : MEMBUAT POLA (*PATTERN MAKING*)  
 KELAS/ SEMESTER : X, XI & XII / 1 - 6  
 STANDAR KOMPETENSI : MEMBUAT POLA (*PATTERN MAKING*)  
 KODE KOMPETENSI : 103.KK.02  
 ALOKASI WAKTU : 209 @ 45 menit

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
1	Menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola (Teknik Konstruksi, Drapping & Kombinasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi desain dibuat berdasarkan analisis desain dan garis sesuai SOP.</li> <li>• Deskripsi desain dibuat berdasarkan bentuk tubuh.</li> <li>• Posisi titik dan garis tubuh yang akan diukur ditentukan berdasarkan anatomi tubuh.</li> <li>• Pemesan diukur sesuai hasil analisis bentuk tubuh.</li> <li>• Hasil ukuran di cek sesuai dengan analisis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengukur tubuh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan analisa desain.</li> <li>• Menganalisis bentuk tubuh.</li> <li>• Menganalisis desain.</li> <li>• Menjelaskan anatomi tubuh.</li> <li>• Menentukan titik dan garis berdasarkan anatomi tubuh.</li> <li>• Menjelaskan tentang alat ukur.</li> <li>• Menjelaskan prinsip-prinsip pengukuran.</li> <li>• Menjelaskan pengetahuan tentang pengukuran bentuk tubuh</li> <li>• Mengukur dengan menggunakan alat ukur yang standar.</li> <li>• Melaksanakan pengecekan pengukuran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Tes tertulis/ lisan</li> <li>• Hasil kerja</li> </ul>	1			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modul Dasar-dasar pembuatan pola</li> <li>• SOP Perusahaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanpa melihat catatan siswa dapat menyebutkan macam-macam teknik membuat pola (jujur)</li> <li>• Siswa dapat membuat desain membuat ukuran sesuai pemesan secara mandiri (mandiri)</li> </ul>

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi pola konstruksi dijelaskan sesuai standar industri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan pola dengan teknik konstruksi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian pola</li> <li>• Menjelaskan pengertian konstruksi</li> <li>• Menjelaskan pengertian pola dasar</li> <li>• Menjelaskan jenis-jenis alat gambar pola.</li> <li>• Menjelaskan macam-macam pola konstruksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Tes tertulis/ lisan</li> </ul>	1			Modul Dasar-dasar Pembuatan Pola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat membuat pola dengan teknik konstruksi secara mandiri (mandiri)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi Pola drapping dijelaskan sesuai standar industri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan pola dengan teknik drapping.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian drapping</li> <li>• Menjelaskan jenis-jenis alat untuk mendrapping.</li> <li>• Menjelaskan jenis-jenis bahan tekstil yang dapat di drapping.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan.</li> <li>• Tes tertulis/ lisan</li> </ul>	1			Modul Drapping	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat membuat pola dengan teknik drapping secara mandiri (mandiri)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deskripsi Pola Kombinasi dijelaskan sesuai standar industri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan pola dengan teknik kombinasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian kombinasi.</li> <li>• Menjelaskan jenis alat untuk pembuatan pola kombinasi.</li> <li>• Menjelaskan desain busana yang dapat dibuat dengan pola kombinasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Tes tertulis/ lisan</li> </ul>	1			Modul Pola Kombinasi	
2	Membuat Pola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat gambar dan tempat kerja disiapkan sesuai dengan standar ergonomic.</li> <li>• Pola dibuat sesuai ukuran badan dengan menggunakan alat gambar pola yang tepat sesuai standar yang berlaku di industri.</li> <li>• Pola dirancang tata letaknya agar efektif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan pola busana dengan teknik konstruksi</li> <li>• Teknik menggambar pola dasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam menyiapkan alat dan tempat menggambar pola</li> <li>• Menggambar pola dasar secara konstruksi dengan cermat sesuai ukuran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis</li> <li>• Pengamatan</li> <li>• Hasil kerja</li> </ul>	2	6(12)			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat menggambar pola menggunakan alat yang tepat sesuai standar di Industri (disiplin)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan yang akan dibuat pola dasar disiapkan.</li> <li>• Pola dasar diubah sesuai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merubah/ pecah pola dasar sesuai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap jeli terhadap model busana.</li> <li>• Menunjukkan sikap teliti dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan.</li> <li>• Tes lisan.</li> <li>• Hasil kerja.</li> </ul>	2	7(14)			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat merubah pola dasar sesuai desain dan ukuran pemesan dengan</li> </ul>

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
		<p>desain dan ukuran pemesan dengan diberikan sentuhan estetik sesuai SOP/ pembuatan pola di industri setempat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola dilengkapi tanda-tanda pola sesuai standar yang berlaku di industri .</li> </ul>	<p>desain yang akan dibuat.</p>	<p>cermat dalam mengubah pola sesuai desain.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan teknik pecah pola berbagai busana sesuai desain.</li> <li>• Mengubah pola dasar sesuai desain dan ukuran.</li> </ul>						<p>diberikan sentuhan estetik sesuai SOP (kerja keras)</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukuran bagian-bagian pola diperiksa sesuai ukuran si pemakai dan diperbaiki apabila perlu.</li> <li>• Jenis dan bentuk pola diperiksa sesuai dengan desain.</li> <li>• Tanda-tanda, keterangan pola diperiksa sesuai kebutuhan.</li> <li>• Jumlah komponen pola diperiksa sesuai dengan desain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik memeriksa pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam memeriksa pola.</li> <li>• Menunjukkan sikap jeli dalam membentuk pola.</li> <li>• Menjelaskan ukuran bagian-bagian pola.</li> <li>• Menjelaskan bentuk dan garis pola.</li> <li>• Menjelaskan tanda-tanda pola.</li> <li>• Memeriksa pola.</li> <li>• Membentuk pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan.</li> <li>• Tes lisan.</li> <li>• Hasil kerja.</li> </ul>	1	4(8)			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat mengukur bagian-bagian pola diperiksa sesuai ukuran si pemakai dan diperbaiki apabila perlu (kerja keras)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat dipilih dengan tepat sesuai kebutuhan.</li> <li>• Pola digunting tepat pada garis pola sesuai prosedur kesehatan dan keselamatan kerja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik menggunting pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam memilih alat gunting pola.</li> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam menentukan garis potong pola.</li> <li>• Menjelaskan alat gunting pola.</li> <li>• Memilih alat potong pola.</li> <li>• Mendemonstrasi kan cara memotong pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan.</li> <li>• Tes lisan.</li> <li>• Hasil kerja.</li> </ul>	1	5(10)			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat menggunting pola tepat pada garis pola sesuai prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (peduli lingkungan)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan disiapkan dalam kondisi layak potong.</li> <li>• Pola ditata pada bahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uji coba pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam membuat uji coba pola.</li> <li>• Responsif dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan.</li> <li>• Tes lisan.</li> <li>• Hasil kerja.</li> </ul>	2	8(16)			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat berfikir kreatif dengan cara pola diuji coba dengan menggunakan bahan</li> </ul>

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
		<p>secara efisien.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola diuji coba dengan menggunakan bahan blacu atau bahan sesungguhnya pada dressform atau langsung pada tubuh pemesan sesuai SOP.</li> <li>• Pola diperbaiki sesuai dengan perubahan ketepatan letak bagian-bagian dan desain busana dilengkapi tanda-tanda pola.</li> </ul>		<p>memperbaiki pola.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan langkah kerja uji coba pola.</li> <li>• Menjelaskan cara memperbaiki pola.</li> <li>• Melakukan uji coba pola yang meliputi : <ul style="list-style-type: none"> <li>- menyiapkan bahan.</li> <li>- Meletakkan pola.</li> <li>- Menggunting bahan.</li> <li>- Memberi tanda pola.</li> <li>- Menjahit.</li> <li>- Fetting dan memperbaiki pola bila diperlukan.</li> </ul> </li> </ul>						blaco atau bahan sesungguhnya pada dressform atau langsung pada tubuh pemesan sesuai SOP (kreatif)
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah komponen pola diperiksa berdasarkan desain.</li> <li>• Pola dikemas dilengkapi dengan identitas pelanggan.</li> <li>• Pola disimpan sesuai standar yang berlaku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpan pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam menghitung komponen pola sesuai desain.</li> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam mengelompokkan dan menyimpan pola sesuai identitas.</li> <li>• Menjelaskan jumlah komponen pola sesuai desain.</li> <li>• Menjelaskan teknik pengemasan dan penyimpanan pola</li> <li>• Menghitung komponen pola sesuai desain.</li> <li>• Mengelompokkan dan menyimpan pola sesuai identitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan.</li> <li>• Tes lisan.</li> <li>• Hasil kerja.</li> </ul>	1	4(8)			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat menyimpan pola sesuai standar yang berlaku (tanggung jawab)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat dan tempat kerja membuat pola diatas kain disiapkan sesuai standar ergonomic untuk pekerjaan selanjutnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola busana dengan teknik konstruksi diatas kain/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap yang teliti dan cermat dalam mempersiapkan tempat, alat dan bahan untuk menggambar pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Tes lisan</li> <li>• Hasil kerja</li> </ul>	1	5(10)	Buku Pola Konstruksi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Secara mandiri siswa dapat menyiapkan alat dan tempat kerja, alat gambar pola sesuai kebutuhan (mandiri)</li> </ul>

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat gambar pola diatas kain disiapkan sesuai kebutuhan.</li> <li>• Bahan/ kain disiapkan sesuai kebutuhan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bahan.</li> <li>• Melakukan persiapan pembuatan pola diatas kain/ bahan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam menyiapkan bahan sesuai ukuran dan desain.</li> <li>• Menunjukkan sikap jeli terhadap desain busana yang akan dibuat.</li> <li>• Menjelaskan teknik persiapan bahan untuk menggambar pola di atas kain/ bahan.</li> </ul>						
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola dibuat diatas kain dengan efisien sesuai SOP yang berlaku.</li> <li>• Pola dibuat diatas kain/ bahan berdasarkan desain dan ukuran pemesan.</li> <li>• Kain diberi tanda-tanda pola sesuai standar yang berlaku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola di atas kain/ bahan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam membuat pola di atas kain.</li> <li>• Menunjukkan sikap teliti dan cermat dalam memberi tanda-tanda pola di atas kain.</li> <li>• Menjelaskan teknik membuat pola di atas kain.</li> <li>• Menjelaskan penggunaan tanda-tanda pola diatas bahan/ kain/ bahan.</li> <li>• Membuat pola di atas kain.</li> <li>• Memberi tanda-tanda pola diatas kain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Tes lisan</li> <li>• Hasil kerja</li> </ul>	1	4(8)		Buku Pola Konstruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat berfikir kreatif dalam pembuatan pola diatas kain/ bahan berdasarkan desain dan ukuran pemesan</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagian-bagian gambar pola diperiksa sesuai ukuran pemesan dan diperbaiki bila perlu.</li> <li>• Garis dan bentuk pola diperiksa sesuai dengan desain.</li> <li>• Jumlah komponen pola dicek kembali dan disiapkan untuk digunting.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dan cermat dalam memeriksa ukuran dan jumlah komponen pola.</li> <li>• Menunjukkan sikap jeli dalam membentuk garis pola dengan diberi sentuhan estetik.</li> <li>• Menjelaskan cara memeriksa ukuran bagian-bagian pola.</li> <li>• Menjelaskan cara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Tes lisan</li> <li>• Hasil kerja</li> </ul>	1	4(8)		Buku Pola Konstruksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat memeriksa pola sesuai ukuran pemesan, mengecek jumlah komponen pola (jujur dan tanggung jawab)</li> </ul>

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
				<p>memeriksa garis dan bentuk pola sesuai desain.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memeriksa ukuran pola dan jumlah komponen pola.</li> <li>• Memperbaiki bentuk pola bila perlu.</li> <li>• Mempersiapkan bahan untuk digunting.</li> </ul>						
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat kerja disiapkan sesuai dengan standar ergonomic.</li> <li>• Dressform disiapkan sesuai ukuran tubuh (S,M,L)</li> <li>• Bahan disiapkan dalam keadaan siap pakai dan sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>• Alat jahit (jarum pentul, jarum tangan, gunting kain, gunting benang, pendedel, benang) disiapkan sesuai dengan standarisasi alat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola dasar dengan teknik drapping</li> <li>• Persiapan drapping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam mempersiapkan tempat, alat dan bahan yang akan dibentuk drapping.</li> <li>• Menjelaskan teknik persiapan tempat kerja untuk drapping.</li> <li>• Menjelaskan teknik persiapan alat untuk drapping.</li> <li>• Mempersiapkan tempat, alat, bahan untuk drapping.</li> <li>• Menjelaskan teknik/ cara mempersiapkan bahan untuk drapping.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Tes perbuatan</li> <li>• Hasil kerja</li> </ul>	1	2(4)		Buku Pola Drapping	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat menyiapkan alat dan bahan menjahit sesuai standar ergonomic (disiplin)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan disiapkan sesuai ukuran</li> <li>• Bahan dipulir (drap) pada dressform sesuai ukuran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik pembuatan pola dasar dengan teknik drapping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsif dan kreatif dalam mendrapping.</li> <li>• Menjelaskan teknik membuat pola dasar dengan teknik drapping.</li> <li>• Membuat pola dasar dengan teknik drapping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengamatan</li> <li>• Tes lisan</li> <li>• Hasil kerja</li> </ul>	1	5(10)		Buku Pola Drapping	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat berfikir kreatif untuk memulir (drap) pada dressform sesuai ukuran</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil pola drapping dilepas dari dressform</li> <li>• Pola drapping dipindahkan diatas bahan atau kertas sesuai ukuran dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik penyelesaian pola drapping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam menyelesaikan drapping sesuai desain.</li> <li>• Menunjukkan sikap teliti dalam memberi tanda pada</li> </ul>			2(4)			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat memindahkan pola drapping di atas bahan atau kertas sesuai ukuran dengan menggunakan alat gambar pola (kreatif)</li> </ul>

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
		<p>menggunakan alat gambar pola dan diberi sentuhan estetik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanda-tanda keterangan pola diperiksa sesuai aturan.</li> <li>Pola drapping dipas (fitting) dan diperbaiki jika diperlukan.</li> </ul>		<p>pola drapping</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyelesaikan pola drapping</li> </ul>						
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pola dikemas dilengkapi dengan identitas pemesan sesuai SOP pengemasan yang berlaku.</li> <li>Pola disimpan sesuai SOP penyimpanan pola yang berlaku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teknik pengemasan dan penyimpanan pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan sikap teliti dalam menghitung jumlah komponen pola sesuai desain.</li> <li>Menunjukkan sikap teliti dalam mengelompokkan dan menyimpan pola sesuai identitas.</li> <li>Menyebutkan jumlah komponen pola sesuai desain.</li> <li>Menjelaskan teknik pengemasan dan penyimpanan pola</li> <li>Menghitung jumlah komponen pola sesuai model.</li> <li>Mengelompokkan dan menyimpan pola sesuai identitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Hasil kerja</li> </ul>	1	2(4)		Buku Pola drapping	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat menyimpan pola dilengkapi dengan identitas pemesan sesuai SOP (kreatif)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tempat kerja disiapkan sesuai dengan standar ergonomic.</li> <li>Alat gambar pola disiapkan sesuai standar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Persiapan tempat kerja dan alat gambar pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan sikap teliti dalam menyiapkan tempat dan alat gambar pola.</li> <li>Menjelaskan persiapan tempat kerja dan alat gambar sesuai standar ergonomic.</li> <li>Menyiapkan tempat kerja dan alat gambar pola.</li> </ul>	Pengamatan	1	2(4)		Buku Pola Kombinasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat menyiapkan tempat kerja dan alat gambar pola sesuai standar (disiplin)</li> </ul>

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kain toil dibentuk di atas dressform dengan ukuran dan bentuk sesuai desain.</li> <li>Kain toil yang sudah terbentuk pola dilepas dari dressform diukur ulang dan dirapikan.</li> <li>Pola dari toil dipindahkan ke kertas pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan pola kombinasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan sikap yang teliti dalam memindahkan desain ke kain toil pada dressform.</li> <li>Memindahkan pola kain toil pada kertas.</li> <li>Menjelaskan teknik pembuatan pola kombinasi.</li> <li>Membuat pola teknik kombinasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Tes lisan</li> <li>Hasil kerja</li> </ul>	1	6(12)		Buku Pola Kombinasi	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ukuran bagian-bagian diperiksa sesuai ukuran pemesan dan diperbaiki apabila perlu.</li> <li>Garis dan bentuk pola diperiksa sesuai desain.</li> <li>Tanda-tanda keterangan pola diperiksa sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>Jumlah komponen di cek kembali dan disiapkan untuk digunting.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Langkah-langkah memeriksa pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan sikap teliti dalam memeriksa ukuran dan jumlah komponen pola.</li> <li>Menunjukkan sikap jeli dalam membentuk pola.</li> <li>Mejelaskan cara memeriksa garis dan bentuk pola.</li> <li>Memeriksa pola.</li> <li>Membentuk pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Tes lisan</li> <li>Hasil kerja</li> </ul>		2(4)		Buku Pola Kombinasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat memperbaiki ukuran pemesan, memeriksa garis dan bentuk pola, tanda-tanda pola, jumlah komponen dicek kembali (mandiri)</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pola digunting tepat pada garis pola sesuai prosedur kesehatan dan keselamatan kerja.</li> <li>Alat dipilih dengan tepat sesuai kebutuhan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teknik menggunting pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan sikap teliti dalam menentukan garis potong.</li> <li>Menunjukkan sikap teliti dalam memilih alat gunting pola.</li> <li>Menjelaskan tanda-tanda pola.</li> <li>Menjelaskan alat gunting pola.</li> <li>Menjelaskan teknik menggunting pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Tes lisan</li> <li>Hasil kerja</li> </ul>	1	2(8)		Buku Pola Kombinasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa kreatif menunjukkan sikap teliti dalam menentukan garis pola, memilih alat gunting, menjelaskan teknik menggunting.</li> </ul>

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan garis potong.</li> <li>Memilih alat potong.</li> <li>Menggantung pola.</li> </ul>						
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pola diuji coba dengan menggunakan bahan sesungguhnya.</li> <li>Pola diperbaiki sesuai dengan perubahan jika diperlukan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uji coba pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan sikap teliti dalam membuat uji coba pola.</li> <li>Responsif dalam memperbaiki pola.</li> <li>Menjelaskan langkah kerja uji coba pola.</li> <li>Menjelaskan cara memperbaiki pola.</li> <li>Melakukan uji coba pola.</li> <li>Memperbaiki pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Tes lisan</li> <li>Hasil kerja</li> </ul>		10(20)		Buku aPola Kombinasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat melakukan uji coba pola secara mandiri</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Jumlah komponen pola diperiksa berdasarkan desain.</li> <li>Pola dikemas, dilengkapi dengan identitas desain sesuai standar yang berlaku.</li> <li>Pola disimpan sesuai standar yang berlaku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengemasan dan penyimpanan pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan sikap teliti dalam menghitung jumlah komponen pola sesuai desain.</li> <li>Menunjukkan sikap teliti dalam mengelompokkan dan menyimpan pola sesuai identitas.</li> <li>Menyebutkan jumlah komponen pola sesuai desain.</li> <li>Menjelaskan teknik pengemasan dan penyimpanan pola.</li> <li>Menghitung jumlah komponen pola sesuai model.</li> <li>Mengelompokkan dan menyimpan pola sesuai identitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan</li> <li>Tes lisan</li> <li>Hasil kerja</li> </ul>	1	2(4)		Buku Pola Kombinasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa dapat menyimpan pola sesuai standar (tanggung jawab)</li> </ul>

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Validator  
Wakasek 1

Validator  
Kaprosdi Tata Busana

Guru Pengampu

Drs. Nisandi, M.T.

Sutji Sadarini, S.Pd

Dra. Yuli Hastuti

Dra Cicik Noorhayati

NIP. 19600814 198803 1 009

NIP. 19661228 199303 2 007

NIP. 19670719 200501 2 006

NIP 19611104 198803 2 003

# **RENCANA PELAKSANAAN PENGAJARAN**

## **( RPP)**

**MATA PELAJARAN : MEMBUAT POLA (*PATTERN MAKING*)**  
**KELAS : XI**  
**KOMPETENSI KEAHLIAN : BUSANA BUTIK**  
**TAHUN PELAJARAN :2014 / 2015**

**DIANITA RICHA NIRMALA**

**NIM 10513241006**

**DINAS PENDIDIKAN KOTA MAGELANG**

**SMK NEGERI 3 MAGELANG**

**Jl. Piere Tendean No. 1 Telp. (0293) 362210 Magelang 56117**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Magelang  
Mata Pelajaran : Membuat Pola (*Pattern Making*)  
Kelas/Semester : XI/ 4  
Kompetensi Keahlian : Busana Butik  
Standar Kompetensi : Membuat Pola (*Pattern Making*)  
Kode Kompetensi : 103.KK.02  
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit  
Pertemuan : 1

### A. KOMPETENSI DASAR :

1. Membuat Pola *Blazer* dengan media *Adobe Flash CS6*

### B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI :

#### KOGNITIF :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian *blazer* dengan media *Adobe Flash CS6*
2. Siswa dapat menyebutkan alat dan bahan pembuatan pola yang terdapat pada media *Adobe Flash CS6*
3. Siswa dapat menjelaskan tanda-tanda pola pada media *Adobe Flash CS6*
4. Siswa dapat menjelaskan cara mengambil ukuran untuk pembuatan pola dengan media *Adobe Flash CS6*
5. Siswa dapat menjelaskan proses pembuatan pola *blazer* secara rinci dengan media *Adobe Flah CS6*

#### AFEKTIF :

1. Siswa teliti dalam mencermati isi materi pembelajaran yang terdapat pada media *Adobe Flash CS6*
2. Siswa bekerja keras dalam mencerna setiap materi pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS6*

#### PSIKOMOTOR :

1. Siswa dapat mengoperasikan program pembelajaran pembuatan pola *blazer* dengan media *Adobe Flash CS6*

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian *blazer* dengan media *Adobe Flash CS6*
2. Siswa dapat menyebutkan alat dan bahan dalam pembuatan pola yang terdapat pada media *Adobe Flash CS6*
3. Siswa dapat menjelaskan tanda-tanda pola dengan media *Adobe Flash CS6*
4. Siswa dapat menjelaskan cara mengambil ukuran untuk pembuatan pola dengan media *Adobe Flash CS6*
5. Siswa dapat menjelaskan proses pembuatan pola *blazer* secara rinci dengan media *Adobe Flash CS6*
6. Siswa teliti dalam mencermati isi materi pembelajaran yang terdapat pada media *Adobe Flash CS6*
7. Siswa bekerja keras dalam mencerna setiap materi pembelajaran yang terdapat pada media *Adobe Flash CS6*
8. Siswa dapat mengoperasikan program pembelajaran pembuatan pola *blazer* dengan media *Adobe Flash CS6*

### D. MATERI AJAR :

#### 1. Pengertian *blazer*

Menurut Goet Poespo (2009 : 7) *Blazer* merupakan tipe jas yang memiliki kelepak kerah (*lapel*), bentuk kerah menggulung (*roller collar*) dan lengan baju lurus tanpa manset, blazer merupakan busana berbentuk jas atau semi jas yang dapat dikenakan pada berbagai macam kesempatan. Menurut Sicilia Sawitri (1997:14) *blazer* merupakan jas ringan yang dapat dipakai untuk busana kerja, santai dan rekreasi tergantung pemilihan bahannya, sedangkan menurut Rizky Pratomo (2013) *Blazer* merupakan pakaian sejenis jaket yang santai namun tetap rapi dengan bentuk menyerupai jas dan potongan - potongan yang lebih santai yang digunakan untuk pakaian seragam.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *blazer* merupakan pakaian tipe jas yang memiliki kelepak kerah dengan bentuk kerah menggulung serta lengan baju tanpa manset yang memiliki potongan lebih santai dan sederhana dengan bawahan rok atau celana panjang sehingga memberikan kesan rapi.

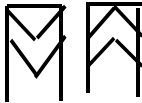
## 2. Alat dan bahan pembuatan pola

Menurut Soekarno (2009 : 167) alat yang diperlukan dalam pembuatan pola antara lain yaitu, kertas pola, penggaris pola, alat tulis, pensil merah biru, pita ukur, gunting kertas, lem kertas, penghapus dan skala millimeter.

## 3. Tanda-tanda pembuatan pola

Menurut Marlina dan Mila Karmila (2010 : 6) dan Goet Poespo (2001 : 28) Tanda – tanda pola adalah beberapa macam garis warna yang dapat menunjukkan keterangan dan gambar pola.

Macam – macam tanda pola menurut Goet Poespo (2001 : 28) adalah :

-  : Letak serat
-  : Gari pola asli dengan warna hitam
-  : Strip titik-titik : garis lipatan dan warna menurut bagiannya
-  : Strip-strip-strip : garis rangkap / lapisan dan warna Menurut bagiannya
-  : Garis merah untuk pola bagian muka
-  : Garis biru untuk pola bagian belakang
-  : Garis lipatan/ploi/ kupnat
-  : Garis siku
- TM : Tengah muka
- TB : Tengah belakang
-  : Gunting atau potong

## 4. Cara mengambil ukuran untuk Pembuatan Pola

Menurut Ana Arisanti (2012) cara mengambil ukuran untuk membuat pola *blazer*, tidak berbeda dengan mengambil ukuran pada wanita dewasa, hanya saja terdapat beberapa ukuran tambahan yang disesuaikan dengan desain atau model *blazer* yang akan dibuat.

Sebelum mengambil ukuran, pada bagian lingkaran badan, lingkaran pinggang dan lingkaran panggul diberi veterban untuk memudahkan dan mengetahui ketepatan letak mengukur. Beberapa bagian tubuh yang perlu diukur antara lain :

No	Jenis Ukuran	Cara Mengukur
1	Lingkar leher	Diukur sekeliling leher tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar
2	Lebar muka	Diukur 6 atau 7 cm dari lekuk leher ke bawah, kemudian diukur diatas dari batas lingkaran kerung lengan kiri sampai batas lingkaran kerung lengan atas
3	Lingkar badan	Diukur sekeliling badan terbesar dengan posisi tidak terlalu kencang dan ditambah 4 cm
4	Tinggi dada	Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak payudara
5	Lingkar pinggang	Diukur pas sekeliling pinggang
6	Lingkar panggul	Diukur melingkar pada pinggul yang paling tebal secara horizontal dengan tidak terlalu ketat
7	Tinggi panggul	Diukur dari pinggang sampai batas panggul terbesar pada bagian belakang
8	Lebar punggung	Diukur 9 cm kebawah dari tulang leher belakang kemudian diukur mendatar dari batas lingkaran kerung lengan kiri ke lingkaran kerung lengan kanan
9	Panjang punggung	Diukur dari tulang belakang lurus sampai batas pinggang
10	Panjang bahu	Diukur dari batas lingkaran leher sampai batas bahu terendah
11	Panjang lengan	Diukur dari bathu terendah sampai panjang yang diinginkan
12	Panjang <i>blazer</i>	Diukur dari pangkal bahu sampai panjang blazer yang diinginkan

5. Proses pembuatan pola *blazer*

Langkah – langkah yang dilakukan dalam pembuatan pola blazer adalah :

- a. Membuat pola dasar bunta bagian depan dan dilanjutkan dengan pengembangan pola *blazer* bagian depan sesuai ukuran yang ditetapkan.
- b. Membuat pola dasar bunta bagian belakang dan dilanjutkan dengan pengembangan pola *blazer* bagian belakang sesuai dengan ukuran yang ditetapkan.
- c. Membuat pola lengan *blazer* sesuai dengan ukuran yang ditetapkan.
- d. Membuat pola kerah *blazer* sesuai dengan ukuran yang ditetapkan.
- e. Membuat pola saku pada pola *blazer* bagian depan.

E. METODE PEMBELAJARAN:

1. Ceramah menggunakan media *Adobe Flash CS6*
2. Tanya jawab

F. MODEL PEMBELAJARAN

Latihan pengembangan keterampilan dan konsep (*training for skill and concept development*)

G. MEDIA :

1. *Adobe Flash CS6*

H. ALAT DAN BAHAN

1. Komputer atau Laptop
2. Alat tulis menulis
3. Buku catatan

I. SUMBER BELAJAR :

1. Media :
  - a. *Adobe Flash CS6*

J. SKENARIO PEMBELAJARAN:

PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
AWAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam pembuka dan doa</li> <li>2. Presensi siswa dan mengkondisikan kelas</li> <li>3. Menginfokan cakupan materi yang akan diajarkan</li> <li>4. Appersepsi siswa mengenai program <i>Adobe Flash CS6</i> dan <i>blazer</i></li> </ol>	10 menit
INTI	<b>EKSPLORASI</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan materi belajar yang mencakup pengertian <i>blazer</i> dan perbedaan <i>blazer</i> dengan busana formal lainnya, alat dan bahan pembuatan pola, tanda-tanda pola, proses pembuatan (mengambil ukuran dan pembuatan pola <i>blazer</i>), evaluasi dan rangkuman materi menggunakan media <i>Adobe Flash CS6</i></li> </ol>	45menit
	<b>ELABORASI</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa berusaha mencermati dan memahami isi materi pembelajaran dengan media <i>Adobe Flash CS6</i></li> </ol>	10menit
	<b>KONFIRMASI</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa mengenai materi yang belum jelas</li> <li>2. Guru memberikan kesimpulan kepada siswa mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan</li> </ol>	10 menit
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Post test</i> dalam bentuk lisan yang diajukan kepada siswa. Bagi yang cepat dan benar menjawab pertanyaan akan mendapatkan <i>reward</i></li> </ol>	5 menit

K.SOAL EVALUASI

(Pilihan Ganda)

1. Diukur dari tekuk leher tengah sampai batas diantara dua titik payudara kiri dan kanan merupakan cara mengukur...
  - a. Lebar dada
  - b. Tinggi dada
  - c. Panjang muka

- d. Lingkar badan
  - e. Panjang punggung
2. Garis strip – strip ( - - - - ) merupakan tanda...
    - a. Letak serat
    - b. Garis pola asli
    - c. Garis pola bagian belakang
    - d. Garis lipatan
    - e. Garis lapisan
  3. Pada gambar disamping, kerung lengan bagian depan dan belakang terbagi menjadi berapa bagian...
    - a. Depan 4 belakang 2
    - b. Depan 3 belakang 3
    - c. Depan 4 belakang 3
    - d. Depan 3 belakang 4
    - e. Depan 2 belakang 3
  4. Kelonggaran yang diberikan pada pola *blazer* untuk bagian pinggang adalah...
    - a. 1,5 cm
    - b. 0,5 cm
    - c. 1 cm
    - d. 2 cm
    - e. 2,5 cm
  5. Untuk membuat kerah blazer, panjang titik A-B didapatkan dari...
    - a. Lingkar leher depan
    - b.  $\frac{1}{2}$  lingkar leher belakang
    - c. Lingkar leher
    - d. Lingkar leher belakang
    - e. Panjang kerah

(Benar Salah)

1. *Blazer* merupakan pakaian tipe jas yang memiliki lengan baju bermanset dan bentuk kerah menggulung dengan potongan yang sederhana, biasanya dipadukan dengan rok atau celana
2. Penggaris siku, gunting dan kertas pola merupakan bagian dari alat yang digunakan untuk membuat pola blazer

3. Tanda garis strip-titik-titik merupakan garis lipatan pada pola
4. Gambar disamping merupakan pola badan bagian muka

5. Titik pada  $\frac{1}{2}$  garis kerung lengan depan dan belakang merupakan titik untuk menentukan garis princess pada *blazer*

#### K. KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda	Benar Salah
1. B	1. Salah
2. E	2. Salah
3. C	3. Benar
4. A	4. Salah
5. B	5. Benar

#### L. PENILAIAN

1. Pedoman Penilaian
  - a. Penilaian pengetahuan : tes evaluasi
  - b. Nilai teori : jumlah soal

Keterangan :

- Nilai akhir teori bukan merupakan nilai final
- Nilai akhir teori memiliki bobot 30%
- Nilai akhir kompetensi =  $\frac{30\% (\text{nilai teori}) + 70\% (\text{nilai praktek})}{100}$

100

Batas tuntas nilai per sub kompetensi 7,6

Guru pamong

Magelang ,Januari 2015

Mahasiswa

Sus Triyati,S.Pd

NIP.19750802 200501 2 011

Dianita Richa Nirmala

NIM. 10513241006

Mengesahkan

Sudji Sadarini, S.Pd

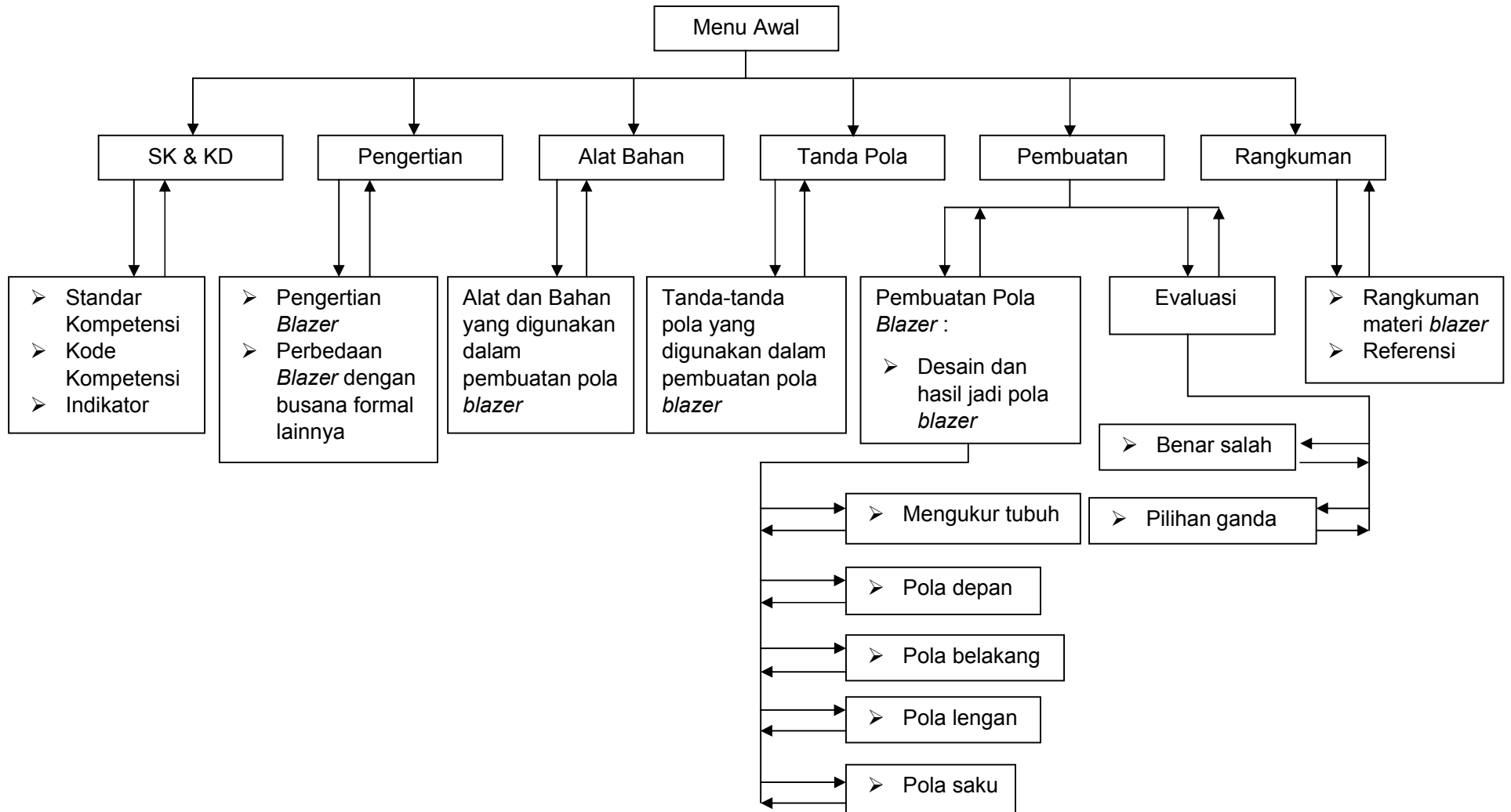
NIP. 19661228 199303 2 007

# LAMPIRAN II


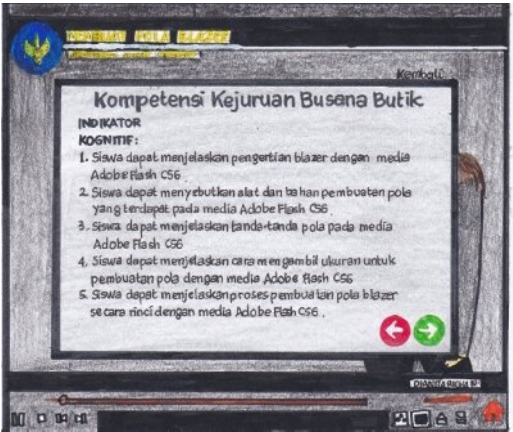
---

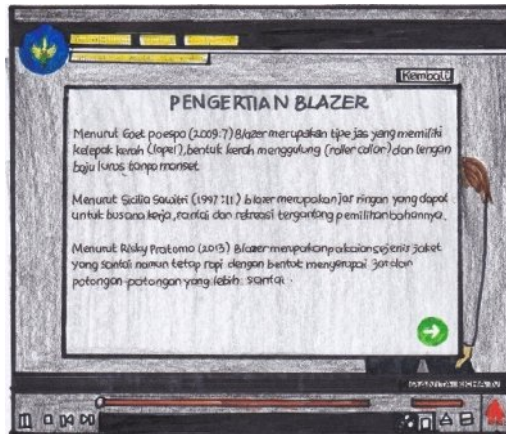
1. Diagram Alir
2. *Story Board*

## Diagram alir



## **STORY BOARD MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA BLAZER BERBASIS ADOBE FLASH CS6**

	<p>Layer 1 berisi :</p> <p>Menu pembuka (menu utama)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo Universitas Negeri Yogyakarta</li> <li>2. Judul materi “Membuat Pola <i>Blazer</i>”</li> <li>3. Gambar <i>blazer</i> untuk menegaskan materi yang akan dibuat.</li> <li>4. <i>Icon</i> menu utama yang terdiri dari menu SK &amp; KD, menu pengertian, menu alat dan bahan, menu tanda pola, menu pembuatan dan menu rangkuman</li> <li>5. Nama pengembang media, Logo universitas, judul materi dan nama pengembang muncul pada setiap <i>layer</i></li> </ol>
	<p>Layer 2 berisi :</p> <p>Menu Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Didalam menu ini dijelaskan tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator pencapaian kompetensi</li> <li>2. Terdapat tombol kembali (<i>back</i>) untuk kembali ke menu utama</li> <li>3. <i>Icon next</i> dimaksudkan untuk melanjutkan pembahasan dari menu SK&amp;KD sementara <i>icon back</i> digunakan untuk kembali ke pembahasan sebelumnya.</li> </ol>



Layer 3 berisi :  
Menu Pengertian

1. Didalam menu ini dijelaskan pengertian blazer dari beberapa sumber beserta kesimpulannya dan dilanjutkan dengan materi perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya.
2. Terdapat tombol kembali untuk kembali ke menu utama
3. *Icon next* dimaksudkan untuk melanjutkan pembahasan dari menu pengertian sementara *icon back* digunakan untuk kembali ke pembahasan sebelumnya.



Layer 4, merupakan kelanjutan dari menu pengertian yang tentang perbedaan *blazer* dengan busana formal lainnya. Terdiri dari:

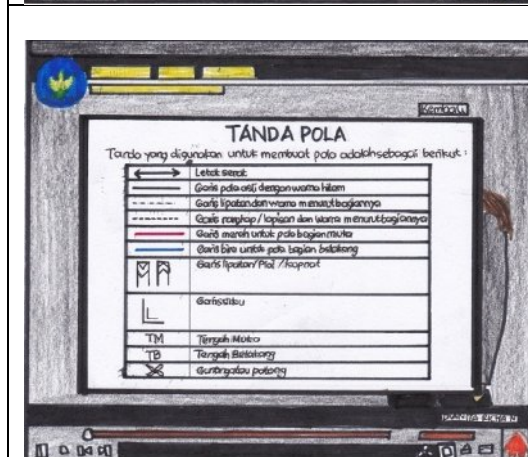
1. Judul materi
2. Di sebelah kiri terdapat gambar yang akan dijelaskan
3. Di sebelah kanan merupakan penjelasan dari gambar yang disajikan
4. Terdapat tombol kembali untuk kembali ke menu utama
5. *Icon next* dimaksudkan untuk melanjutkan pembahasan dari menu pengertian sementara *icon back* digunakan untuk kembali ke pembahasan sebelumnya.



#### Layer 5

Menu Alat dan Bahan, terdiri dari :

1. Judul materi
2. Gambar macam-macam alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola beserta keterangan yang terdapat di setiap bawah gambar
3. Tidak terdapat *icon next* dan *back* karena pada materi ini hanya terdiri dari 1 *slide*.



#### Layer 6

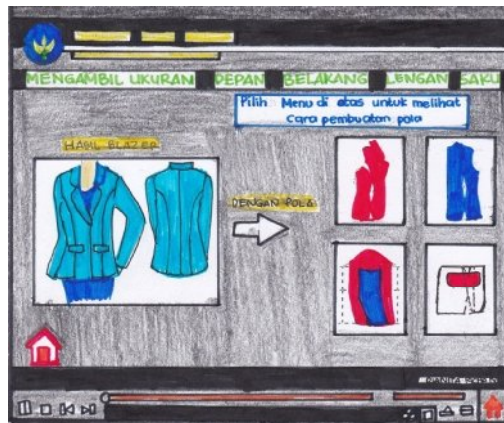
Menu Tanda Pola, terdiri dari:

1. Macam-macam tanda pola yang digunakan dalam pembuatan pola beserta keterangannya
2. Menggunakan *background* warna putih untuk memberikan kesan lebih jelas terhadap tanda-tanda pola yang disajikan.
3. Tidak terdapat *icon next* dan *back* karena pada materi ini hanya terdiri dari 1 *slide*.



#### Layer 7

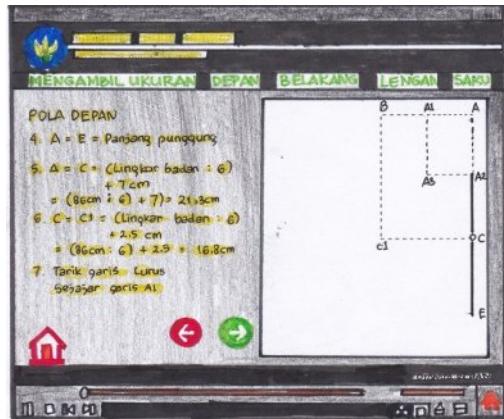
Menu Pembuatan yang terdiri dari *icon* proses pembuatan pola dan *icon* evaluasi



- Layer 8,  
merupakan tampilan dari menu proses pembuatan pola yang terdiri dari :
1. Di sebelah kiri terdapat desain *blazer* yang akan dibuat pola
  2. Di bagian kanan dijelaskan hasil jadi pola sesuai dengan desain
  3. Pada bagian atas terdapat menu-menu pilihan proses pembuatan pola
  4. Bagian kiri bawah terdapat *icon home* yang dimaksudkan untuk kembali ke menu utama



- Layer 9,  
Merupakan tampilan dari menu proses pembuatan pola di bagian mengambil ukuran, terdiri dari :
1. Menu-menu proses pembuatan pola
  2. Di sebelah kiri terdapat keterangan mengenai hal-hal yang harus diperhatikan sebelum mengambil ukuran dan cara mengambil ukuran yang benar
  3. Di sebelah kanan terdapat model yang digunakan dalam mengambil ukuran
  4. Pada setiap bagian yang akan diukur, terdapat animasi (garis) yang melintang pada bagian tubuh model sesuai dengan keterangan yang disajikan
  5. *Icon next* dimaksudkan untuk melanjutkan materi mengambil ukuran dan *icon back* dimaksudkan kembali ke penjelasan sebelumnya
  6. *Icon home* dimaksudkan untuk kembali ke menu utama



#### Layer 10

Merupakan lanjutan dari menu proses pembuatan pola

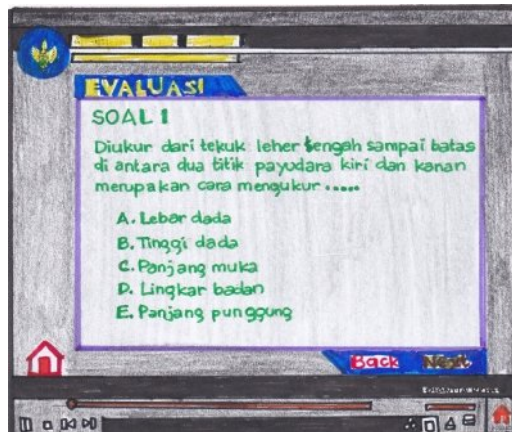
1. Proses pembuatan pola *blazer* secara berurutan, di bagian kiri terdapat keterangan cara pembuatan pola beserta ukuran yang digunakan dan di sebelah kanan adalah proses pembuatan pola
2. Pada bagian proses pola menggunakan *background* putih dimaksudkan agar garis-garis yang dibentuk dalam animasi tersebut dapat terlihat jelas
3. Terdapat tombol *next* untuk melanjutkan ke tahapan pola selanjutnya dan *icon back* untuk kembali ke tahapan pola sebelumnya
4. *Icon home* dimaksudkan untuk kembali ke menu utama



#### Layer 11

Menu Evaluasi, terdiri dari :

1. Judul evaluasi
2. Pilihan evaluasi (pilihan ganda dan benar salah)
3. *Icon home* untuk kembali ke menu utama



Layer 12, merupakan tampilan dari menu evaluasi pilihan ganda, terdiri dari :

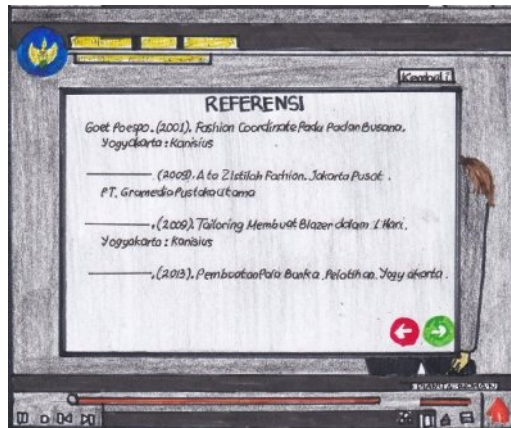
1. Judul evaluasi
2. Nomor soal dan soal serta pilihan jawabannya
3. Terdapat pengaturan pada pilihan jawaban yaitu apabila jawaban yang dipilih benar maka otomatis akan berlanjut pada soal berikutnya dan apabila jawaban salah maka pada akan keluar tulisan "jawaban anda salah, kembali" yang artinya harus kembali ke soal pertama
4. Apabila soal tidak dikerjakan, *icon next* dimaksudkan untuk melanjutkan ke soal selanjutnya dan *back* untuk kembali ke soal sebelumnya
5. *Icon home* untuk kembali ke menu utama



### Layer 13

#### Menu Rangkuman

1. Menjelaskan rangkuman materi dan referensi yang digunakan dalam penyusunan materi
2. Menampilkan nama pola dan pola-pola yang telah dibuat pada proses pembuatan pola *blazer* dan diberi warna sesuai dengan bagiannya (merah dan biru)
3. *Icon next* dimaksudkan untuk melanjutkan isi bahasan dari isi rangkuman dan *icon back* untuk kembali ke pembahasan sebelumnya.



### Layer 14,

1. merupakan kelanjutan dari menu rangkuman yaitu menyajikan referensi yang digunakan dalam penyusunan materi.
2. *Icon next* dimaksudkan untuk melanjutkan isi bahasan dari isi rangkuman dan *icon back* untuk kembali ke pembahasan sebelumnya.

# **LAMPIRAN III**

---

Validasi Instrumen Media :

1. Ahli Materi
2. Ahli Media
3. Angket Siswa

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 bendel

Kepada Yth,  
Ibu Sus Triyati, S.Pd  
Guru Pengampu Mata Pelajaran Membuat Pola  
di SMK Negeri 3 Magelang

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

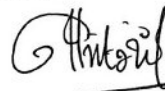
Nama : Dianita Richa Nirmala  
NIM : 10513241006  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang

Dengan Hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi – kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 23 Oktober 2014

Pemohon,



Dianita Richa Nirmala

NIM. 10513241006

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing TAS,



Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 bendel

Kepada Yth,  
Ibu Sugiyem, M.Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

Nama : Dianita Richa Nirmala  
NIM : 10513241006  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang

Dengan Hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi – kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 23 Oktober 2014

Pemohon,



Dianita Richa Nirmala

NIM. 10513241006

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing TAS,



Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 1 001



B. Angket penilaian instrumen angket uji kelayakan materi pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6*

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Materi pembelajaran sudah sesuai dengan kualitas isi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓	
2. Instrumen angket uji kelayakan materi pembelajaran pembuatan pola <i>blazer</i> berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> sesuai dengan aspek yang dinilai pada kisi-kisi instrumen materi pembelajaran	✓	
3. Instrumen angket uji kelayakan materi pembelajaran telah memuat fungsi dan manfaat materi pembelajaran	✓	
4. Instrumen angket uji kelayakan materi pembelajaran telah memuat kualitas pembuatan materi pembelajaran yang baik	✓	
5. Alternatif pilihan jawaban instrumen sesuai dengan aspek penilaian uji kelayakan materi	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas instrumen angket uji kelayakan materi pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6*

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 5$	Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran pembuatan pola <i>blazer</i> berbasis <i>adobe flash CS6</i> layak digunakan untuk mengambil data
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} \leq 2$	Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran pembuatan pola <i>blazer</i> berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> tidak layak digunakan untuk mengambil data

D. Saran / Revisi

Sudah direvisi sesuai saran

.....

.....

.....

.....

.....

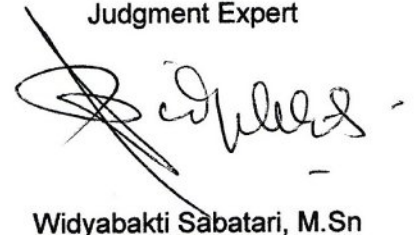
E. Kesimpulan

Berdasarkan angket uji kelayakan materi pembelajaran ini dinyatakan :

- ✓ 1. Layak digunakan untuk mengambil data di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk mengambil data di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk mengambil data di lapangan  
(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Desember 2014

Judgment Expert



Widyabakti Sabatari, M.Sn

19611015 198702 2 001



B. Angket penilaian instrumen angket uji kelayakan media dalam pembelajaran pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6*

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓	
2. Kesesuaian instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran pembuatan pola <i>blazer</i> berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> dengan aspek yang dinilai pada kisi-kisi instrumen media pembelajaran	✓	
3. Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran telah memuat fungsi dan manfaat media pembelajaran	✓	
4. Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran telah memuat karakteristik kualitas pembuatan media yang baik	✓	
5. Alternatif pilihan jawaban instrumen sesuai dengan aspek penilaian uji kelayakan media	✓	
Jumlah Skor Penilaian	5	

C. Kualitas instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran dalam pembuatan pola *blazer* berbasis *adobe flash CS6*

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak	$3 \leq \text{skor} \leq 5$	Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran pembuatan pola <i>blazer</i> berbasis <i>adobe flash CS6</i> layak digunakan untuk mengambil data
Tidak layak	$0 \leq \text{skor} \leq 2$	Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran pembuatan pola <i>blazer</i> berbasis <i>Adobe Flash CS6</i> tidak layak digunakan untuk mengambil data

D. Saran / Revisi

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan angket uji kelayakan media *Adobe Flash CS6* ini dinyatakan:

- ✓ 1. Layak digunakan untuk mengambil data di lapangan tanpa revisi
  2. Layak digunakan untuk mengambil data di lapangan dengan revisi
  3. Tidak layak digunakan untuk mengambil data di lapangan
- (mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, <sup>23</sup> Desember 2014

Judgment Expert



Sugiyem, M.Pd

NIP. 19751029 200212 2 002

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

### Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang

Mata Pelajaran : Membuat Pola (*Pattern making*)

Sasaran Produk : Kelas XI / Semester 2

Standar Kompetensi : Membuat Pola (*Pattern making*)

Kompetensi Dasar : Membuat pola

Peneliti : Dianita Richa Nirmala

Ahli Media : Sugiyem, M.Pd

#### A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran pembuatan pola *blazer*.
2. Bapak/ Ibu ahli media dimohon menilai dan mengevaluasi media ini dengan memberikan tanda *cek* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Skor penilaian memiliki kriteria sebagai berikut:
  - 1 : Sangat Tidak Layak
  - 2 : Tidak Layak
  - 3 : Kurang Layak
  - 4 : Layak
  - 5 : Sangat Layak
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan untuk mengisi lembar angket diucapkan terimakasih.

### Aspek Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Kemudahan navigasi	a. Kesederhanaan rancangan media	1, 2
		b. Kemudahan berinteraksi dengan program	3, 4
2	Kualitas teknis	a. Keterbacaan teks media	5, 6, 7
		b. Kualitas tampilan media	8, 9, 10
		c. Kualitas pendokumentasian	12, 13, 14
3	<i>Screen, presentation and design</i>	a. Tampilan teks media	15, 16
		b. <i>Graphics</i> media yang mendukung proses pembelajaran	17, 18
		c. Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna	19, 20, 21
		d. Penggunaan animasi yang menarik	22
4	Artistik dan estetika	a. Memuat tampilan media yang menarik	23, 24
		b. Mengandung nilai estetika yang baik	25
5	Presentasi informasi	a. Presentasi isi dari program media	26, 27, 28
Jumlah			28

B. Instrumen Penilaian

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan media sederhana					✓
2	Media mudah digunakan					✓
3	Kemudahan memilih menu sajian					✓
4	Kebebasan memilih menu sajian					✓
5	Keterbacaan tulisan / teks pada media					✓
6	Penggunaan bahasa yang lugas dan jelas					✓
7	Penggunaan kalimat sesuai dengan tingkat kognitif siswa SMK					✓
8	Kualitas tampilan gambar					✓
9	Kejelasan warna pada gambar					✓
10	Tata letak / layout media					✓
11	Penanganan respon jawaban pada bagian evaluasi					✓
12	Penyajian media secara sistematis					✓
13	Kualitas pengelolaan program				✓	
14	Efisiensi penggunaan media					✓
15	Pemilihan jenis huruf					✓
16	Kesesuaian besar huruf dan spasi dengan layar					✓
17	Kesederhanaan penggunaan gambar					✓
18	Meminimalkan penggunaan gambar				✓	
19	Komposisi dan resolusi warna pada tampilan media				✓	
20	Komposisi warna dan teks pada pola				✓	
21	Keserasian kombinasi warna <i>background</i> dengan <i>teks</i>				✓	
22	Penggunaan animasi pada proses pembuatan pola					✓
23	Kesesuaian pengelompokkan materi				✓	
24	Secara keseluruhan tampilan media menarik					✓
25	Media memuat nilai estetika yang baik					✓
26	Kelengkapan informasi yang disajikan					✓
27	Informasi yang disampaikan dalam media menarik					✓
28	Informasi yang disajikan mudah dipahami					✓

C. SARAN / KOMENTAR :

Empty rounded rectangular box for providing suggestions or comments.

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak diuji cobakan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diujicobakan

(mohon diberi tanda *check* (✓) pada kolom sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, <sup>23</sup>Desember 2014

Validator,



(Sugiyem, M.Pd)

NIP. 19751029 200212 2 002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sugiyem, M.Pd

NIP : 19751029 200212 2 002

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Dianita Richa Nirmala

NIM : 10513241006

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer*  
Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI di SMK Negeri  
3 Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

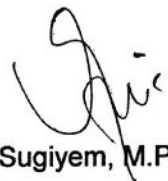
- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, <sup>23</sup>Desember 2014

Validator,



Sugiyem, M.Pd

NIP. 19751029 200212 2 002

Catatan :

- Beri tanda ✓

## LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

### Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang

Mata Pelajaran : Membuat Pola (*Pattern making*)

Sasaran Produk : Kelas XI / Semester 2

Standar Kompetensi : Membuat Pola (*Pattern making*)

Kompetensi Dasar : Membuat pola

Peneliti : Dianita Richa Nirmala

Ahli Media : Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

#### B. Petunjuk

5. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan media *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran pembuatan pola *blazer*.
6. Bapak/ Ibu ahli media dimohon menilai dan mengevaluasi media ini dengan memberikan tanda *cek* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Skor penilaian memiliki kriteria sebagai berikut:
  - 1 : Sangat Tidak Layak
  - 2 : Tidak Layak
  - 3 : Kurang Layak
  - 4 : Layak
  - 5 : Sangat Layak
7. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
8. Atas kesediaan untuk mengisi lembar angket diucapkan terimakasih.

### Aspek Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Kemudahan navigasi	c. Kesederhanaan rancangan media	1, 2
		d. Kemudahan berinteraksi dengan program	3, 4
2	Kualitas teknis	d. Keterbacaan teks media	5, 6, 7
		e. Kualitas tampilan media	8, 9, 10
		f. Kualitas pendokumentasian	12, 13, 14
3	<i>Screen, presentation and design</i>	e. Tampilan teks media	15, 16
		f. <i>Graphics</i> media yang mendukung proses pembelajaran	17, 18
		g. Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna	19, 20, 21
		h. Penggunaan animasi yang menarik	22
4	Artistik dan estetika	c. Memuat tampilan media yang menarik	23, 24
		d. Mengandung nilai estetika yang baik	25
5	Presentasi informasi	b. Presentasi isi dari program media	26, 27, 28
Jumlah			28

B. Instrumen Penilaian

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan media sederhana					✓
2	Media mudah digunakan					✓
3	Kemudahan memilih menu sajian					✓
4	Kebebasan memilih menu sajian					✓
5	Keterbacaan tulisan / teks pada media					✓
6	Penggunaan bahasa yang lugas dan jelas					✓
7	Penggunaan kalimat sesuai dengan tingkat kognitif siswa SMK					✓
8	Kualitas tampilan gambar					✓
9	Kejelasan warna pada gambar					✓
10	Tata letak / layout media					✓
11	Penanganan respon jawaban pada bagian evaluasi				✓	?
12	Penyajian media secara sistematis					✓
13	Kualitas pengelolaan program					✓
14	Efisiensi penggunaan media					✓
15	Pemilihan jenis huruf					✓
16	Kesesuaian besar huruf dan spasi dengan layar					✓
17	Kesederhanaan penggunaan gambar					✓
18	Meminimalkan penggunaan gambar					✓
19	Komposisi dan resolusi warna pada tampilan media					✓
20	Komposisi warna dan teks pada pola					✓
21	Keserasian kombinasi warna <i>background</i> dengan <i>teks</i>				✓	?
22	Penggunaan animasi pada proses pembuatan pola					✓
23	Kesesuaian pengelompokkan materi					✓
24	Secara keseluruhan tampilan media menarik					✓
25	Media memuat nilai estetika yang baik					✓
26	Kelengkapan informasi yang disajikan					✓
27	Informasi yang disampaikan dalam media menarik					✓
28	Informasi yang disajikan mudah dipahami					✓

C. SARAN / KOMENTAR :

1. Disain di sekitar pola yang sudah jadi  
dgn di blok warna sesuai standar warna  
pola.
2. Urutan pembuatan pola di benang tidak  
kemudahan bujikan di man.
3. Tanda pola dan dgn titik pd  
pura mengalah pola 6 lazer.


D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak diuji cobakan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diujicobakan

(mohon diberi tanda check (√) pada kolom sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

acc sudah direvisi.

 24/2-2015

Yogyakarta, Desember 2014

Validator,



(Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si)

NIP. 19620503 198702 2 001

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

### Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang

Mata Pelajaran : Membuat Pola (*Pattern Making*)

Sasaran Produk : Kelas XI / Semester 2

Standar Kompetensi : Membuat Pola (*Pattern Making*)

Kompetensi Dasar : Membuat Pola *Blazer*

Peneliti : Dianita Richa Nirmala

Ahli Materi : Sus Triyati, S.Pd

#### A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dalam media *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran pembuatan pola *blazer*.
2. Bapak/ Ibu ahli materi dimohon menilai dan mengevaluasi materi ini dengan memberikan tanda *cek* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Kriteria penilaian memiliki kriteria sebagai berikut:
  - 1 : Sangat Tidak Layak
  - 2 : Tidak Layak
  - 3 : Cukup Layak
  - 4 : Layak
  - 5 : Sangat Layak
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan untuk mengisi lembar angket diucapkan terimakasih.

## KISI – KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

### Aspek Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Appropriatenes	a. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3
2	Kualitas <i>Instructional</i>	a. Kandungan materi yang dapat membantu siswa untuk belajar	4, 5, 6
		b. Fleksibilitas <i>instructional</i>	7, 8
		c. Kandungan materi yang memberi dampak positif kepada siswa	9, 10
3	Fungsi secara keseluruhan	a. Pemberian materi belajar yang diinginkan oleh peserta didik	11, 12
		b. Kemudahan memahami bahasa	13
Jumlah			13

### Aspek Isi dan Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan konsep materi	14, 15, 16, 17, 18
		b. Kelengkapan cakupan isi materi	19, 20, 21, 22, 23
2	<i>Accurary, currency and clarity</i>	a. Keakuratan materi ( <i>accurary</i> )	24, 25
		b. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa ( <i>currency</i> )	26
		c. Kejelasan/kevalidan konsep materi ( <i>clarity</i> )	27, 28
3	Integritas media	a. Pengintegrasian aspek pengetahuan dan keterampilan	29, 30
4	Kandungan kognisi	a. Pemberian wawasan	31
Jumlah			31

B. Instrumen Penilaian

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan silabus	✓				✓
2	Kesesuaian materi dengan RPP					✓
3	Kesesuaian materi dengan tingkat kesulitan siswa (kelas XI)				✓	
4	Instruksi materi membuat pola <i>blazer</i> mudah dipahami				✓	
5	Memberikan kemudahan untuk mengingat teori yang ada dalam cakupan materi				✓	
6	Memberikan kesempatan untuk menanggapi bagian-bagian dari cakupan isi materi				✓	
7	Memberikan peluang untuk belajar di tempat lain (di luar sekolah)					✓
8	Materi dapat disampaikan pada tingkat selanjutnya (kelas XII)					✓
9	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri					✓
10	Materi membantu pemahaman konsep siswa				✓	
11	Materi yang disampaikan menarik perhatian siswa				✓	
12	Materi dapat meningkatkan motivasi belajar				✓	
13	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang jelas, singkat, mudah dipahami dan tidak berbelit-belit					✓
14	Urutan membuat pola <i>blazer</i> sudah sesuai prosedur					✓
15	Materi memberikan pengetahuan / wawasan baru tentang hal – hal yang perlu dipahami sebelum membuat pola <i>blazer</i>					✓
16	Ketepatan cara mengambil ukuran untuk membuat pola <i>blazer</i>				✓	
17	Tanda pola dibuat sesuai pedoman yang benar				✓	
18	Ketepatan penggunaan alat dan bahan untuk membuat pola <i>blazer</i>				✓	
19	Kelengkapan alat dan bahan sesuai kebutuhan				✓	
20	Kelengkapan bagian-bagian tubuh yang akan diukur				✓	

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
21	Kelengkapan proses pembuatan pola <i>blazer</i>				✓	
22	Kelengkapan bagian-bagian pola				✓	
23	Kelengkapan tanda-tanda pola untuk pembuatan pola <i>blazer</i>				✓	
24	Ketepatan dalam memberi tanda pola <i>blazer</i>				✓	
25	Kesesuaian jawaban dengan soal evaluasi				✓	
26	Materi sesuai dengan pembelajaran di semester genap				✓	
27	Materi disajikan secara sistematis				✓	
28	Materi diambil dari sumber yang jelas				✓	
29	Materi yang disajikan memberikan pengetahuan yang dibutuhkan siswa				✓	
30	Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola materi				✓	
31	Materi memberikan pengetahuan / wawasan tentang teknik membuat pola <i>blazer</i>				✓	

C. SARAN / KOMENTAR :

Sudahi direvisi sesuai saran.

D. KESIMPULAN

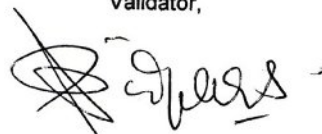
Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diujicobakan

(mohon diberi tanda *check* (✓) pada kolom sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Yogyakarta, Desember 2014

Validator,



Widyabakti Sabatari, M.Sn

NIP. 19611015 198702 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Widyabakti Sabatari, M.Sn

NIP : 19611015 198702 2 001

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Dianita Richa Nirmala

NIM : 10513241006

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer*  
Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI di SMK Negeri  
3 Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

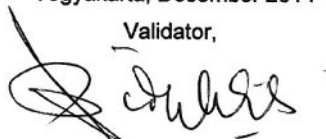
- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2014

Validator,



Widyabakti Sabatari, M.Sn

NIP. 19611015 198702 2 001

Catatan :

- Beri tanda ✓

## LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

### Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang

Mata Pelajaran : Membuat Pola (*Pattern Making*)

Sasaran Produk : Kelas XI / Semester 2

Standar Kompetensi : Membuat Pola (*Pattern Making*)

Kompetensi Dasar : Membuat Pola *Blazer*

Peneliti : Dianita Richa Nirmala

Ahli Materi : Sus Triyati, S.Pd

#### B. Petunjuk

5. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan materi dalam media *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran pembuatan pola *blazer*.
6. Bapak/ Ibu ahli materi dimohon menilai dan mengevaluasi materi ini dengan memberikan tanda *cek* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan media. Kriteria penilaian memiliki kriteria sebagai berikut:
  - 1 : Sangat Tidak Layak
  - 2 : Tidak Layak
  - 3 : Cukup Layak
  - 4 : Layak
  - 5 : Sangat Layak
7. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
8. Atas kesediaan untuk mengisi lembar angket diucapkan terimakasih.

## KISI – KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

### Aspek Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Appropriatenes	b. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	3
2	Kualitas <i>Instructional</i>	d. Kandungan materi yang dapat membantu siswa untuk belajar	4, 5, 6
		e. Fleksibilitas <i>instructional</i>	7, 8
		f. Kandungan materi yang memberi dampak positif kepada siswa	9, 10
3	Fungsi secara keseluruhan	c. Pemberian materi belajar yang diinginkan oleh peserta didik	11, 12
		d. Kemudahan memahami bahasa	13
Jumlah			13

### Aspek Isi dan Materi

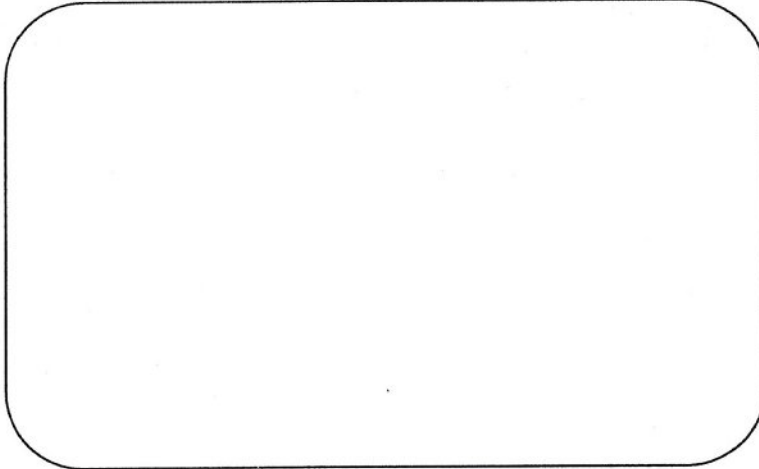
No.	Aspek Penilaian	Indikator	Item Butir
1	Kualitas isi dan tujuan	c. Ketepatan konsep materi	14, 15, 16, 17, 18
		d. Kelengkapan cakupan isi materi	19, 20, 21, 22, 23
2	<i>Accurary, currency and clarity</i>	d. Keakuratan materi ( <i>accurary</i> )	24, 25
		e. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa ( <i>currency</i> )	26
		f. Kejelasan/kevalidan konsep materi ( <i>clarity</i> )	27, 28
3	Integritas media	b. Pengintegrasian aspek pengetahuan dan keterampilan	29, 30
4	Kandungan kognisi	b. Pemberian wawasan	31
Jumlah			31

B. Instrumen Penilaian

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan silabus				✓	
2	Kesesuaian materi dengan RPP				✓	
3	Kesesuaian materi dengan tingkat kesulitan siswa (kelas XI)				✓	
4	Instruksi materi membuat pola <i>blazer</i> mudah dipahami				✓	
5	Memberikan kemudahan untuk mengingat teori yang ada dalam cakupan materi				✓	
6	Memberikan kesempatan untuk menanggapi bagian-bagian dari cakupan isi materi				✓	
7	Memberikan peluang untuk belajar di tempat lain (di luar sekolah)				✓	
8	Materi dapat disampaikan pada tingkat selanjutnya (kelas XII)				✓	
9	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri				✓	
10	Materi membantu pemahaman konsep siswa				✓	
11	Materi yang disampaikan menarik perhatian siswa				✓	
12	Materi dapat meningkatkan motivasi belajar				✓	
13	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang jelas, singkat, mudah dipahami dan tidak berbelit-belit				✓	
14	Urutan membuat pola <i>blazer</i> sudah sesuai prosedur				✓	
15	Materi memberikan pengetahuan / wawasan baru tentang hal - hal yang perlu dipahami sebelum membuat pola <i>blazer</i>				✓	
16	Ketepatan cara mengambil ukuran untuk membuat pola <i>blazer</i>				✓	
17	Tanda pola dibuat sesuai pedoman yang benar				✓	
18	Ketepatan penggunaan alat dan bahan untuk membuat pola <i>blazer</i>				✓	
19	Kelengkapan alat dan bahan sesuai kebutuhan				✓	
20	Kelengkapan bagian-bagian tubuh yang akan diukur				✓	

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
21	Kelengkapan proses pembuatan pola <i>blazer</i>				✓	
22	Kelengkapan bagian-bagian pola				✓	
23	Kelengkapan tanda-tanda pola untuk pembuatan pola <i>blazer</i>				✓	
24	Ketepatan dalam memberi tanda pola <i>blazer</i>				✓	
25	Kesesuaian jawaban dengan soal evaluasi				✓	
26	Materi sesuai dengan pembelajaran di semester genap				✓	
27	Materi disajikan secara sistematis				✓	
28	Materi diambil dari sumber yang jelas				✓	
29	Materi yang disajikan memberikan pengetahuan yang dibutuhkan siswa				✓	
30	Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola materi				✓	
31	Materi memberikan pengetahuan / wawasan tentang teknik membuat pola <i>blazer</i>				✓	

C. SARAN / KOMENTAR :



D. KESIMPULAN

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- Layak diujicobakan tanpa revisi
- Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak diujicobakan

(mohon diberi tanda *check* (✓) pada kolom sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Yogyakarta, Januari 2015

Validator,



Sus Triyati, S.Pd

NIP. 19750802 200501 2 011

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sus Triyati, S.Pd

NIP : 19750802 200501 2 011

Jurusan : Busana Butik

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Dianita Richa Nirmala

NIM : 10513241006

Program Studi: Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer*  
Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI di SMK Negeri  
3 Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

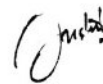
- Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2015

Validator,



Sus Triyati, S.Pd

NIP. 19750802 200501 2 011

Catatan :

- Beri tanda ✓

## INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK SISWA

### Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang

Mata Pelajaran : Membuat Pola (*Pattern Making*)

Sasaran Produk : Kelas XI / Semester 2

Standar Kompetensi : Membuat Pola (*Pattern Making*)

Kompetensi Dasar : Membuat Pola *Blazer*

Peneliti : Dianita Richa Nirmala

#### C. Petunjuk

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran pembuatan pola *blazer*.
2. Berilah tanda *chek* (√) pada kolom sesuai pendapatmu. Kriteria penilaian sebagai berikut :
  - 1 : Sangat tidak setuju
  - 2 : Tidak setuju
  - 3 : Cukup setuju
  - 4 : Setuju
  - 5 : Sangat setuju
3. Atas kesediaan untuk mengisi lembar angket diucapkan terimakasih.

Contoh pengisian :

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk penggunaan media yang diberikan mudah dipahami				√	
2	Media ini dapat digunakan dengan mudah sesuai instruksi.				√	

### ANGKET RESPON PENGGUNAAN MEDIA

Nama : Triyanti


Kelas / No Absen : XII B.S. 1 / 28

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan tingkat kesulitan siswa (kelas XI)			✓		
2	Instruksi materi membuat pola <i>blazer</i> mudah dipahami		✗		✓	
3	Memberikan kemudahan untuk mengingat teori yang ada dalam cakupan materi			✓		
4	Memberikan kesempatan untuk menanggapi bagian-bagian dari cakupan isi materi				✓	
5	Memberikan peluang untuk belajar di tempat lain (di luar sekolah)				✓	
6	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri			✓		
7	Materi membantu pemahaman konsep siswa			✓		
8	Materi yang disampaikan menarik perhatian siswa		✓			
9	Materi dapat meningkatkan motivasi belajar			✓		
10	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang jelas, singkat, mudah dipahami dan tidak berbelit-belit				✓	
11	Urutan pembuatan pola <i>blazer</i> sesuai prosedur				✓	
12	Materi memberikan pengetahuan / wawasan baru tentang hal - hal yang perlu dipahami sebelum membuat pola <i>blazer</i>				✓	
13	Ketepatan cara mengambil ukuran untuk membuat pola <i>blazer</i>				✓	
14	Tanda pola dibuat sesuai dengan prosedur yang benar				✓	
15	Ketepatan penggunaan alat dan bahan untuk membuat pola <i>blazer</i>				✓	
16	Kelengkapan alat dan bahan sesuai kebutuhan				✓	
17	Kelengkapan bagian-bagian tubuh yang akan diukur				✓	

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Kelengkapan proses pembuatan pola <i>blazer</i>			√		
19	Kelengkapan bagian-bagian pola			√		
20	Kelengkapan tanda-tanda pola untuk pembuatan pola <i>blazer</i>				√	
21	Ketepatan dalam memberi tanda pola <i>blazer</i>			√		
22	Materi sesuai dengan pembelajaran di semester genap				√	
23	Materi disajikan secara sistematis			√		
24	Materi diambil dari sumber yang jelas			√		
25	Materi yang disajikan memberikan pengetahuan yang dibutuhkan siswa				√	
26	Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola materi				√	
27	Materi memberikan pengetahuan / wawasan tentang teknik membuat pola <i>blazer</i>				√	
28	Rancangan media sederhana			√		
29	Media mudah digunakan				√	
30	Kemudahan memilih menu sajian				√	
31	Kebebasan memilih menu sajian				√	
32	Keterbacaan tulisan / teks pada media				√	
33	Kualitas tampilan gambar			√		
34	Kejelasan warna pada gambar			√		
35	Tata letak/ <i>layout</i> media menunjang tampilan			√		
36	Penyajian media secara sistematis			√		
37	Kualitas pengelolaan program				√	
38	Efisiensi penggunaan media				√	
39	Pemilihan jenis huruf			√		
40	Kesesuaian besar huruf dan spasi dengan layar				√	
41	Kesederhanaan penggunaan gambar			√		
42	Meminimalkan penggunaan gambar			√		

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
43	Komposisi dan resolusi warna pada tampilan media			√		
44	Komposisi warna dan teks pada pola			√		
45	Keserasian kombinasi warna <i>background</i> dengan <i>teks</i>			√		
46	Penggunaan animasi pada proses pembuatan pola menarik			√		
47	Kesesuaian pengelompokan materi				√	
48	Secara keseluruhan tampilan media menarik			√		
49	Media memuat nilai estetika yang baik				√	
50	Informasi yang disajikan lengkap			√		
51	Informasi yang disampaikan dalam media menarik			√		
52	Informasi yang disajikan mudah dipahami			√		

Magelang, 9 Januari 2015

  
 (.....  
 triyanti  
 .....)

## INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK SISWA

### Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola *Blazer* Berbasis *Adobe Flash CS6* Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang

Mata Pelajaran : Membuat Pola (*Pattern Making*)

Sasaran Produk : Kelas XI / Semester 2

Standar Kompetensi : Membuat Pola (*Pattern Making*)

Kompetensi Dasar : Membuat Pola *Blazer*

Peneliti : Dianita Richa Nirmala

#### D. Petunjuk

4. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran pembuatan pola *blazer*.
5. Berilah tanda *cek* (√) pada kolom sesuai pendapatmu. Kriteria penilaian sebagai berikut :
  - 1 : Sangat tidak setuju
  - 2 : Tidak setuju
  - 3 : Cukup setuju
  - 4 : Setuju
  - 5 : Sangat setuju
6. Atas kesediaan untuk mengisi lembar angket diucapkan terimakasih.

Contoh pengisian :

No.	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk penggunaan media yang diberikan mudah dipahami				√	
2	Media ini dapat digunakan dengan mudah sesuai instruksi.				√	

### ANGKET RESPON PENGGUNAAN MEDIA

Nama : Anggi Lestyaningrih

Kelas / No Absen : XII Busana 1 / 02

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan tingkat kesulitan siswa (kelas XI)				✓	
2	Instruksi materi membuat pola <i>blazer</i> mudah dipahami				✓	
3	Memberikan kemudahan untuk mengingat teori yang ada dalam cakupan materi			✓		
4	Memberikan kesempatan untuk menanggapi bagian-bagian dari cakupan isi materi			✓		
5	Memberikan peluang untuk belajar di tempat lain (di luar sekolah)					✓
6	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri				✓	
7	Materi membantu pemahaman konsep siswa				✓	
8	Materi yang disampaikan menarik perhatian siswa			✓		
9	Materi dapat meningkatkan motivasi belajar			✓		
10	Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang jelas, singkat, mudah dipahami dan tidak berbelit-belit				✓	
11	Urutan pembuatan pola <i>blazer</i> sesuai prosedur				✓	
12	Materi memberikan pengetahuan / wawasan baru tentang hal - hal yang perlu dipahami sebelum membuat pola <i>blazer</i>				✓	
13	Ketepatan cara mengambil ukuran untuk membuat pola <i>blazer</i>			✓		
14	Tanda pola dibuat sesuai dengan prosedur yang benar				✓	
15	Ketepatan penggunaan alat dan bahan untuk membuat pola <i>blazer</i>				✓	
16	Kelengkapan alat dan bahan sesuai kebutuhan			✓		
17	Kelengkapan bagian-bagian tubuh yang akan diukur			✓		

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Kelengkapan proses pembuatan pola <i>blazer</i>				√	
19	Kelengkapan bagian-bagian pola				√	
20	Kelengkapan tanda-tanda pola untuk pembuatan pola <i>blazer</i>				√	
21	Ketepatan dalam memberi tanda pola <i>blazer</i>				√	
22	Materi sesuai dengan pembelajaran di semester genap				√	
23	Materi disajikan secara sistematis			√		
24	Materi diambil dari sumber yang jelas				√	
25	Materi yang disajikan memberikan pengetahuan yang dibutuhkan siswa			√		
26	Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola materi			√		
27	Materi memberikan pengetahuan / wawasan tentang teknik membuat pola <i>blazer</i>			√		
28	Rancangan media sederhana			√		
29	Media mudah digunakan				√	
30	Kemudahan memilih menu sajian			√		
31	Kebebasan memilih menu sajian			√		
32	Keterbacaan tulisan / teks pada media		√			
33	Kualitas tampilan gambar			√		
34	Kejelasan warna pada gambar			√		
35	Tata letak/ <i>layout</i> media menunjang tampilan				√	
36	Penyajian media secara sistematis			√		
37	Kualitas pengelolaan program			√		
38	Efisiensi penggunaan media			√		
39	Pemilihan jenis huruf			√		
40	Kesesuaian besar huruf dan spasi dengan layar				√	
41	Kesederhanaan penggunaan gambar				√	
42	Meminimalkan penggunaan gambar				√	

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
43	Komposisi dan resolusi warna pada tampilan media			✓		
44	Komposisi warna dan <i>teks</i> pada pola			✓		
45	Keserasian kombinasi warna <i>background</i> dengan <i>teks</i>			✓		
46	Penggunaan animasi pada proses pembuatan pola menarik			✓		
47	Kesesuaian pengelompokan materi				✓	
48	Secara keseluruhan tampilan media menarik				✓	
49	Media memuat nilai estetika yang baik				✓	
50	Informasi yang disajikan lengkap			✓		
51	Informasi yang disampaikan dalam media menarik				✓	
52	Informasi yang disajikan mudah dipahami				✓	

Magelang, 9 Januari 2015

  
(ANGG... KISTYANINGSIH)

# LAMPIRAN IV

---

Data Penelitian :

1. Ahli Materi
2. Ahli media
3. Uji Coba Lapangan Skala Kecil
4. Uji Coba Lapangan Skala Besar

### HASIL VALIDASI AHLI MATERI

No	Aspek	Ahli Materi		Rerata
		I	II	
1	Pembelajaran	5	4	4,5
2		5	4	4,5
3		4	4	4,0
4		4	4	4,0
5		4	4	4,0
6		4	4	4,0
7		5	4	4,5
8		5	4	4,5
9		5	4	4,5
10		4	4	4,0
11		4	4	4,0
12		4	4	4,0
13		5	4	4,5
	<b>Rerata</b>	<b>4,46</b>	<b>4</b>	<b>4,23</b>
14	Isi Materi	5	4	4,5
15		5	4	4,5
16		4	4	4,0
17		4	4	4,0
18		4	4	4,0
19		4	4	4,0
20		4	4	4,0
21		4	4	4,0
22		4	4	4,0
23		4	4	4,0
24		4	4	4,0
25		4	4	4,0
26		4	4	4,0
27		4	4	4,0
28		4	4	4,0
29		4	4	4,0
30		4	4	4,0
31	4	4	4,0	
	<b>Rerata</b>	<b>4,1</b>	<b>4</b>	<b>4,05</b>

### HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

No	Aspek	Ahli Media		Rerata
		I	II	
1	Media	5	5	5,0
2		5	5	5,0
3		5	5	5,0
4		5	5	5,0
5		5	5	5,0
6		5	5	5,0
7		5	5	5,0
8		5	5	5,0
9		5	5	5,0
10		5	5	5,0
11		5	4	4,5
12		5	5	5,0
13		4	5	4,5
14		5	5	5,0
15		5	5	5,0
16		5	5	5,0
17		5	5	5,0
18		4	5	4,5
19		4	5	4,5
20		4	5	4,5
21		4	4	4,0
22		5	5	5,0
23		4	5	4,5
24		5	5	5,0
25		5	5	5,0
26		5	5	5,0
27		5	5	5,0
28		5	5	5,0
	Rerata	4,78	4,9	4,85

### HASIL UJICOBA LAPANGAN SKALA KECIL

No	Pembelajaran		Isi Materi		Media	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
1	4,6	Sangat layak	4,1	Layak	4,1	Layak
2	3,8	Layak	3,6	Layak	3,9	Layak
3	3,6	Layak	4,4	Sangat layak	3,5	Layak
4	3,6	Layak	4,0	Layak	3,6	Layak
5	4,1	Sangat layak	3,5	Layak	3,8	Layak
6	3,6	Layak	3,4	Layak	3,5	Layak
7	3,8	Layak	3,8	Layak	3,6	Layak
8	4,5	Sangat layak	4,1	Layak	4,0	Layak
9	3,5	Layak	4,0	Layak	4,2	Layak
10	3,6	Layak	3,7	Layak	3,8	Layak

### HASIL UJICOBA LAPANGAN SKALA BESAR

No	Pembelajaran		Isi Materi		Media	
	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori	Rerata	Kategori
1	3,3	Cukup layak	3,4	Cukup layak	3,6	Layak
2	3,6	Layak	3,8	Layak	3,8	Layak
3	3,8	Layak	3,6	Layak	3,8	Layak
4	3,3	Cukup layak	3,5	Layak	3,5	Layak
5	3,8	Layak	3,9	Layak	3,5	Layak
6	3,9	Layak	3,7	Layak	3,3	Cukup layak
7	3,3	Cukup layak	3,2	Cukup layak	3,7	Layak
8	3,8	Layak	3,6	Layak	3,9	Layak
9	4,2	Layak	4,1	Layak	4,2	Layak
10	4,3	Sangat layak	4,1	Layak	4,2	Layak
11	3,1	Cukup layak	3,2	Cukup layak	3,7	Layak
12	3,3	Cukup layak	3,6	Layak	3,7	Layak
13	3,0	Cukup layak	3,5	Layak	3,6	Layak
14	4,4	Sangat layak	4,3	Sangat layak	4,5	Sangat layak
15	3,8	Layak	3,7	Layak	4,1	Layak
16	3,2	Cukup layak	3,4	Cukup layak	3,6	Layak
17	3,7	Layak	3,3	Cukup layak	3,6	Layak
18	3,7	Layak	3,6	Layak	4,0	Layak
19	3,9	Layak	3,9	Layak	3,5	Layak
20	3,4	Cukup layak	3,5	Layak	3,8	Layak
21	3,6	Layak	3,3	Cukup layak	4,0	Layak
22	3,1	Cukup layak	3,6	Layak	3,7	Layak
23	4,6	Sangat layak	4,0	Layak	4,0	Layak
24	3,6	Layak	3,8	Layak	3,9	Layak
25	3,8	Layak	3,7	Layak	3,7	Layak
26	4,1	Layak	3,5	Layak	4,1	Layak
27	4,2	Layak	4,0	Layak	3,9	Layak
28	4,7	Sangat layak	4,6	Sangat layak	4,7	Sangat layak
29	4,5	Sangat layak	4,2	Layak	4,6	Sangat layak
30	4,9	Sangat layak	4,8	Sangat layak	4,9	Sangat layak

### KATEGORISASI

Skor maksimum	=	5
Skor minimum	=	1
Mean	=	$1/2$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)
	=	3
Simpangan baku ideal	=	$1/6$ (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)
	=	0,7

Sangat layak	=	$X > X_i + 1,8 \times sbi$
Layak	=	$X_i + 0,6 \times sbi < X \leq X_i + 1,8 \times sbi$
Cukup layak	=	$X_i - 0,6 \times sbi < X \leq X_i + 0,6 \times sbi$
Kurang layak	=	$X_i - 1,8 \times sbi < X \leq X_i - 0,6 \times sbi$
Sangat kurang layak	=	$X \leq X_i - 1,8 \times sbi$

Klasifikasi	Skor :	Kategori :
Sangat baik	= > 4,2	= Sangat layak
Baik	= > 3,4 – 4,2	= Layak
Cukup	= > 2,6 – 3,4	= Cukup layak
Kurang	= > 1,8 – 2,6	= Kurang layak
Sangat kurang	= > 1,8 – 2,6	= Sangat kurang layak

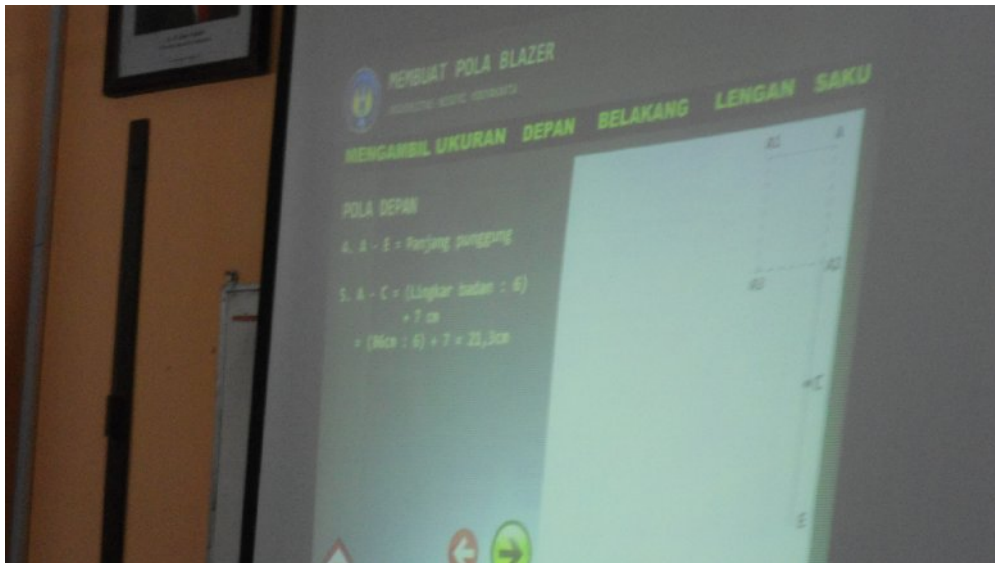
# **LAMPIRAN V**

---

Dokumentasi



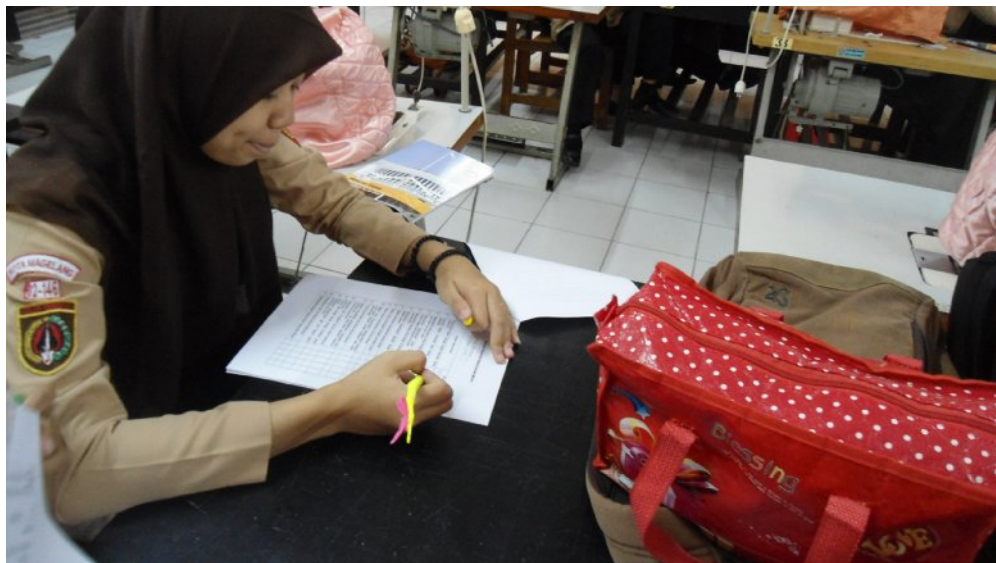
Memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi yang akan disampaikan dan media yang digunakan



Materi proses pembuatan pola



Menjelaskan tentang proses pembuatan pola



Siswa mengisi angket penilaian kelayakan media

# **LAMPIRAN VI**

---

Surat Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**



Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) ; [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)

Certificate No. QSC 00592

Nomor : 0011/H34/PL/2015

07 Januari 2015

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (Kesbanglinmas) DIY
- 2 . Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Provinsi Jawa Tengah
- 3 . Bupati Kabupaten Magelang c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Magelang
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Magelang
- 6 . Kepala SMK N 3 Magelang

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Magelang, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Danita Richa Nirmala	10513241006	Pend. Teknik Busana - S1	SMK N 3 Magelang

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :  
Nama : Noor Fitrihana, ST, M.Eng.  
NIP : 19760920 200112 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Januari 2015 s.d. Selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I  
  
Dr. Sunaryo Soenarto  
NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :  
Ketua Jurusan



BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
(BADAN KESBANGLINMAS)  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 07 Januari 2015

Nomor : 074/038/Kesbang/2015  
Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian

Kepada Yth. :  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah  
Provinsi Jawa Tengah

Di  
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 0011/H34/PL/2015  
Tanggal : 07 Januari 2015  
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul proposal : "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA BLAZER BERBASIS ADOBE FLASH CS6 UNTUK SISWA KELAS XI BUSANA DI SMK NEGERI 3 MAGELANG**", kepada:

Nama : DIANITA RICHA NIRMALA  
NIM : 10513241006  
Contact Person : 085735017177  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana/Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMK N 3 Magelang, Provinsi Jawa Tengah  
Waktu Penelitian : Januari s.d Februari 2015

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

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

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

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

Demikian untuk menjadikan maklum.

An. KEPALA  
BADAN KESBANGLINMAS DIY  
KABID KESBANG  
  
Dra. AMIARSE HARWANI, SH., MS  
NIP. 19600404 199303 2 001

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

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



PEMERINTAH KOTA MAGELANG  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK NEGERI 3 MAGELANG



Terakreditasi " A " Semua Program Keahlian  
Jl. Pierre Tendean No. 1 ( (0293) 362210 Fax. 367231 Magelang 56117

No : 045 / 514 / SMK.N.3 / 230  
Lamp : -  
Hal : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian

24 Januari 2015

Kepada :

Yth. Dekan Universitas Negeri Yohyakarta  
Di  
Yogyakarta

Memperhatikan surat Saudara No. 0011 / H34 / PL / 2015 tertanggal 7 Januari 2015. Perihal Permohonan Ijin Penelitian, oleh Mahasiswa sebagai berikut :

Nama : DIANITA RICHA NIRMALA  
NIM : 10513241006  
Fakultas : Fakultas Teknik  
Program Studi : Pendidikan Teknik Tata Busana - S1  
Topik : Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer Berbasis Adobe Flash CS6 untuk siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Magelang  
Lokasi / Obyek : SMK Negeri 3 Magelang

Dengan ini kami beritahukan bahwa Mahasiswa yang namanya tersebut di atas telah selesai mengadakan Penelitian di SMK Negeri 3 Magelang pada tanggal 15 Januari 2015.

Demikian pemberitahuan ini, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih

Kepala Sekolah,



Drs. NISANDI, MT

NIP.19600814 198803 1 009