



**PERANGKAT LUNAK BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN MENGHIAS BUSANA KELAS X JURUSAN BUSANA BUTIK DI SMK NEGERI 1 AMPELGADING PEMALANG**

**Dian Puspita Ariestia Dewi<sup>✉</sup>**

Jurusan Teknik Jasa Produksi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2013

Disetujui September 2013

Dipublikasikan Oktober 2013

---

*Keywords:*

*Interactive Medium of Learning, Adorning Fashion.*

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penilaian dari dosen pakar dan guru mata pelajaran menghias busana serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana dalam mata pelajaran Menghias Busana kelas X jurusan Busana Butik di SMK Negeri 1 Ampelgading tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden dalam bentuk angket. Responden penelitian ini adalah 1 dosen jurusan Pendidikan Teknik Elektro, 1 dosen dari jurusan Teknologi Jasa dan produksi dan 2 guru bidang keahlian Busana Butik SMK Negeri 1 Ampelgading. Serta 68 siswa dari 136 siswi yang diambil sampel secara acak kelas Busana Butik SMK Negeri 1 Ampelgading. Berdasarkan hasil pembahasan angket validasi dosen pakar dan guru serta tanggapan siswa, media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK dan hasil uji coba media pembelajaran interaktif mendapatkan respon sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun kelompok didalam maupun diluar kelas di SMK jurusan Busana Butik dan dapat pula dikembangkan pada kompetensi dasar lain.

**Abstract**

*This study has a purpose at discovering the evaluation of expert lecturer and teacher of adorning fashion class, and also the students' opinion of interactive medium for learning in basic competence of making adornment at fabric or clothe in adorning fashion class at 10th grade of major study of boutique clothes in SMKN 1 Ampelgading in the academic year of 2012/2013. The design used in this study was quantitative descriptive design by technique of collecting data that used a set of questions or written questions to respondent in form of questionnaire. The respondents of the study were a lecturer of Electronic Technology Department, a lecturer of Service and production Technology Department, and two teachers of expertise field of Boutique Clothes in SMKN 1 Ampelgading. The others are 68 students from 136 students who were taken randomly from Boutique Clothes Class of SMKN 1 Ampelgading. Under the discussion result of questionnaire validation from expert lecturer, teacher, and also students' opinion, interactive medium for learning in adorning fashion class could be applied as medium for learning in Vocational School (SMK). The tryout result of interactive medium learning also gets a very good response. So that it can be concluded that interactive medium for learning in adorning fashion class can be applied as a medium of individual learning and also group learning inside even outside class of Vocational School in Boutique Clothes majors and can be developed in other basic competence.*

© 2013 Universitas Negeri Semarang

---

Alamat korespondensi:

Gedung E7

Kampus Unnes Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang

E-mail: jurnal.tjp@gmail.com

ISSN 2252-6803

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan yang pesat di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, lebih khusus di bidang perangkat lunak akhir-akhir ini, maka baik secara langsung maupun tidak langsung dunia pendidikan di Indonesia menuai dampaknya. Dampak positif dari kemajuan ini antara lain mulai tersedianya peralatan yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer di sekolah. Namun penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komputer di Indonesia masih belum optimal. Komputer masih dipandang sebagai alat menyelesaikan urusan administrasi dan kegiatan-kegiatan yang jauh dari pengembangan kualitas pembelajaran itu sendiri. Padahal di negara-negara barat, komputer sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari denyut nadi pendidikan mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini disebabkan oleh fasilitas sekolah dan keterbatasan guru dalam mengantisipasi perkembangan di bidang sains dan teknologi khususnya perangkat lunak komputer sebagai media pembelajaran interaktif.

Metode pembelajaran yang umum masih dilakukan guru adalah ceramah. Pada metode ini terkadang konsentrasi siswa terpecah dengan hal-hal lain, akibatnya siswa kurang memahami materi pelajaran. Tidak sedikit siswa merasa bosan dan jemu untuk mempelajari materi, siswa hanya sekedar menghafal tanpa memahami konsep dasar dan prinsip kerja materi yang dijelaskan oleh guru.

Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran interaktif. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang sedang dikembangkan adalah memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran akan lebih menarik menggunakan perangkat lunak yang berbasis multimedia. Perangkat lunak berbasis multimedia terdiri dari komponen dalam sistem pengolahan data, berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer

multimedia. Proses pembelajaran dapat diubah lebih menarik dengan menghadirkannya dalam bentuk media pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.

SMK Negeri 1 Ampelgading merupakan salah satu sekolah unggulan tingkat SMK di Pemalang. Ada 6 Kompetensi Keahlian (KK) di sekolah tersebut, salah satunya KK Busana Butik. KK Busana Butik sendiri memang banyak mata pelajaran praktek, ada juga mata pelajaran teori yang sangat berpengaruh terhadap hasil praktek, salah satunya seperti mata pelajaran Membuat hiasan pada busana. Terkadang siswa paham dengan teori tetapi pada saat praktek bingung, begitu juga sebaliknya. Pada mata pelajaran praktek dan teori beberapa mata pelajaran sudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan power point, tetapi dirasa media pembelajaran ini kurang menarik sehingga media pembelajaran yang sudah ada belum bisa membuat siswa menjadi lebih paham terhadap pelajaran tersebut. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang berbasis komputer yang menarik, bervariatif, komunikatif dan dapat mendukung proses belajar siswa agar dapat dengan mudah memahami pelajaran tersebut. Untuk menarik minat siswa dalam belajar maka dalam pembuatan media pembelajaran harus digunakan software yang dapat merangkai beberapa action scrip yang menarik, yakni dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan suatu software yang bernama Macromedia Flash 8 profesional. Adapun batasan permasalahan yang dibatasi dalam penelitian ini adalah hanya materi pembuatan tusuk-tusuk hias dan sulaman benang. Pengujian perangkat lunak (software) yang dibuat meliputi pengujian kelayakan program yang divalidasi oleh dosen pakar dan guru, serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran Menghias Busana kelas X jurusan Busana Butik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK

dan apa tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, karena pengumpulan data, penafsiran data, dan penarikan kesimpulan dari penelitian ini adalah berupa angka beserta penjelasan dan pengembangan dari angka-angka tersebut dengan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dengan orang-orang atau perilaku yang diamati.

Responden penelitian ini adalah 1 dosen jurusan Pendidikan Teknik Elektro , 1 dosen jurusan Teknologi Jasa dan Produksi dan 2 guru bidang keahlian Busana Butik (BB) SMK Negeri 1 Ampelgading. Serta 68 siswa dari 136 siswa yang diambil sampel secara acak kelas X BB SMK Negeri 1 Ampelgading.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-shoot Case Study. One-Shot Case Study merupakan suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (Treatment adalah sebagai variable independen, dan hasil adalah sebagai variable dependen).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden dalam bentuk angket untuk dijawab. Angket dapat berupa pertanyaan terbuka atau tertutup dapat diberikan secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet (Sugiyono,2009:199). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket yang dibuat untuk mendapatkan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana. Dari data yang didapatkan akan olah dan di prosentasekan untuk mengetahui layak tidaknya program media pembelajaran yang telah dibuat.

Untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah (a) Mengkuantitatifkan data hasil checking sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan

memberi skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya. (b) Membuat tabulasi data. (c) Menghitung persentase dengan cara membagi suatu skor dengan totalnya dan mengalikan 100. (Mohamad Ali, 1987:184)

Dari persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menentukan katagori tinggi, sedang dan rendah dalam bentuk tabel statistik distributif maka perlu menentukan nilai maksimum, nilai minimum, dan intervalnya. Dengan mengadaptasi rumus persentase di atas maka dapat menentukan nilai indeks minimum dan indeks maksimum. Sedangkan untuk menentukan panjang interval, menurut Sugiyono (2010:241) panjang interval dapat dicari dengan cara range (data terbesar-data terkecil) dibagi dengan jumlah kelas interval. Dalam penelitian ini interval yang ditentukan adalah (Sangat Baik, Baik, Cukup baik, Kurang Baik, Tidak Baik). Mencari skor rata-rata (Mean) dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata dari keseluruhan data yang diperoleh, sehingga memudahkan peneliti dalam perumusan kesimpulan hasil penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis dari hasil angket validasi dosen pakar dan guru, program media pembelajaran interaktif mata pelajaran Menghias Busana khususnya pada materi membuat macam-macam tusuk hias dan sulaman benang diperoleh nilai sebesar 83,91% dan dibulatkan ke atas menurut perhitungan matematis menjadi 84,00% menyatakan kategori nilai sangat baik dan termasuk dalam kategori sangat layak. Menurut dosen pakar dan guru program media pembelajaran interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Menghias Busana. Hal ini didasarkan pada pertanyaan nomor 4 “Apakah media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK jurusan Busana Butik pada mata pelajaran Menghias Busana (Membuat hiasan pada kain atau busana)?” dan semua siswa menjawab layak digunakan. Selain itu, kelayakan media juga sangat didukung dari

hasil tanggapan ketiga kriteria kelayakan media dengan rincian sebagai berikut :

Hasil angket validasi dosen pakar dan guru pada kriteria pendidikan diperoleh nilai sebesar 80,00% menyatakan kategori nilai baik dan termasuk dalam kategori layak. Nilai tersebut paling rendah dibandingkan dengan nilai pada kriteria lain karena sesuai dengan kurikulum namun isi materi dalam media pembelajaran kurang lengkap. Meskipun media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun kelompok yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran namun media pembelajaran interaktif ini membutuhkan perangkat komputer yang dinilai cukup mahal bagi siswa.

Hasil angket validasi dosen pakar dan guru pada kriteria tampilan media diperoleh nilai sebesar 84,61% menyatakan kategori nilai sangat baik dan termasuk dalam kategori sangat layak dikarenakan media pembelajaran interaktif ini memiliki tampilan yang menarik dengan jenis dan ukuran huruf yang sesuai, kemudian terdapat gambar, animasi, video dan sound yang dapat menambah semangat belajar. Selain itu media pembelajaran ini dirasa memberikan warna baru, serta lebih komunikatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil angket validasi dosen pakar dan guru pada kriteria kualitas teknis diperoleh nilai sebesar 87,14% menyatakan kategori nilai sangat baik dan termasuk dalam kategori sangat layak. Nilai tersebut paling tinggi dibanding nilai dari kriteria lain karena media pembelajaran mudah digunakan tanpa menginstalnya terlebih dahulu, pengguna yang dapat dengan mudah mengoperasikan media secara mandiri karena dilengkapi dengan buku panduan. Selain itu media pembelajaran ini memiliki fasilitas lain seperti penunjuk jam dan media pembelajaran ini juga aman digunakan tanpa khawatir diubah oleh pengguna.

Dari analisis terhadap hasil angket tanggapan siswa, program media pembelajaran interaktif mata pelajaran Menghias Busana khususnya pada materi membuat macam-macam tusuk hias dan sulaman benang

diperoleh nilai sebesar 84,03% menyatakan kategori nilai sangat baik dan termasuk dalam kategori sangat layak. Menurut siswa program media pembelajaran interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Menghias Busana. Hal ini didasarkan pada pertanyaan nomor 4 "Apakah media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK jurusan Busana Butik pada mata pelajaran Menghias Busana (Membuat hiasan pada kain atau busana)?" dan semua siswa menjawab layak digunakan. Selain itu, kelayakan media juga sangat didukung dari hasil tanggapan ketiga kriteria kelayakan media dengan rincian sebagai berikut :

Hasil angket tanggapan siswa pada kriteria pendidikan diperoleh nilai sebesar 87,41% menyatakan kategori nilai sangat baik dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut merupakan hasil tertinggi dari ketiga indikator kelayakan media, hal itu sedikit bertentangan dengan hasil validasi dari dosen pakar dan guru pada kriteria pendidikan yang hanya mendapatkan nilai sebesar 80,00%. Menurut dosen pakar dan guru materi kurang lengkap karena ada pembatasan masalah yaitu hanya pada pembuatan tusuk-tusuk hias dan sulaman benang. Sedangkan dari tanggapan siswa hasilnya sangat baik karena siswa merasa tertarik pada media pembelajaran interaktif dengan kalimat-kalimat yang mudah dipahami dan membuat siswa lebih terdorong dan semangat belajar membuat hiasan busana karena media pembelajaran tersebut sesuatu yang baru bagi mereka. Selain itu siswa juga terdorong mencari jawaban pada soal latihan dengan benar serta dapat digunakan sebagai pembelajaran kelompok maupun individu,

Hasil angket tanggapan siswa pada kriteria tampilan program diperoleh nilai sebesar 81,54% menyatakan kategori nilai baik dan termasuk dalam kategori layak. Nilai tersebut paling rendah jika dibandingkan dengan nilai dari kriteria lain dari hasil tanggapan siswa, hal tersebut dikarenakan siswa tertarik dengan media pembelajaran dengan tampilan yang baru dan menarik dan didalamnya terdapat gambar, animasi dan video yang dapat membantu

pemahaman siswa meskipun bagi sebagian siswa pemilihan warna dan jenis tulisan dalam media pembelajaran kurang bervariasi sehingga kurang menarik, serta terdapat beberapa pilihan musik yang dapat menghilangkan rasa jemu selama proses pembelajaran meskipun sebagian siswa merasa kurang nyaman ketika memahami materi sambil mendengarkan musik. Selain itu dalam media pembelajaran ini terdapat tombol-tombol yang dapat memudahkan pengoperasian media pembelajaran ini. Hasil dari tanggapan siswa memang berbeda-beda dikarenakan tingkat pemahaman siswa satu dan yang lainnya yang berbeda-beda.

Hasil angket tanggapan siswa pada kriteria kualitas teknis diperoleh nilai sebesar 83,15% menyatakan kategori nilai baik dan termasuk dalam kategori layak, dimungkinkan karena menurut siswa media pembelajaran mudah digunakan tanpa menginstalnya terlebih dahulu, serta memiliki petunjuk-petunjuk yang dapat membantu siswa dalam mengoperasikannya, tetapi dilihat dari hasil angket pada pernyataan "Media pembelajaran ini tidak dapat diubah oleh pengguna jika ada kesalahan dari pengguna" yang mendapatkan nilai rendah dimungkinkan karena siswa tidak dapat mengubah media pembelajaran ini jika terjadi kesalahan dari siswa, padahal itu merupakan suatu keamanan dari media pembelajaran ini, tetapi hal ini tidak mempengaruhi kelayakan media pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil pertanyaan pendukung angket validasi dosen pakar dan guru dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana, dapat diketahui kelebihan-kelebihan dari program yaitu media pembelajaran ini menarik, membantu kemandirian siswa dalam belajar menghias busana meski tanpa kehadiran guru, guru dan siswa menjadi lebih berpengalaman dalam kemajuan iptek, materinya mudah dipahami karena terdapat animasi tusuk-tusuk hias dan video pembuatan sulaman benang yang dilengkapi dengan suara narasi yang dapat menambah pemahaman materi

Berdasarkan hasil pertanyaan pendukung angket validasi dari dosen pakar dan guru dan tanggapan siswa terhadap program media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana, dapat diketahui pula kekurangan-kekurangan dari program yaitu memerlukan teknologi canggih menggunakan perangkat komputer yang dinilai cukup mahal bagi siswa, materi yang disajikan masih terbatas, durasi animasi berjalan terlalu cepat dan tidak menampilkan animasi dari implementasi tusuk-tusuk hias yang dikarenakan sudah dilengkapi dengan video pembuatan sulaman benang. Sehingga mendapatkan saran-saran dari dosen pakar, guru serta pendapat dari siswa yaitu perlu ditambah variasi-variasi lain agar lebih menarik, background animasi sebaiknya diperjelas dengan motif kotak agar lebih mudah dipahami, ditambah materi-materi yang lain bahkan untuk mata pelajaran yang lain serta sebaiknya media pembelajaran interaktif menghias busana tersebut dapat digunakan di SMK Negeri 1 Ampelgading.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan angket validasi dosen pakar dan guru media pembelajaran interaktif mata pelajaran Menghias Busana layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK dan hasil uji coba media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana dari validasi dosen pakar dan guru serta tanggapan siswa mendapatkan respon sangat baik. Meskipun program media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran menghias busana telah dinyatakan layak, namun media pembelajaran interaktif ini masih memiliki beberapa kekurangan. Semoga penelitian berikutnya dapat memperbaiki kekurangan dengan menambah materi-materi yang lain bahkan untuk mata pelajaran yang lain dan dapat dikembangkan untuk kompetensi dasar yang berbeda pada mata pelajaran yang sama atau bahkan mata pelajaran lain sehingga dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi sekolah khususnya SMK Negeri 1 Ampelgading

disarankan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Menghias Busana karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun kelompok didalam maupun diluar kelas di SMK jurusan Busana Butik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, Muh. 1987. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pandidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta