



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

Skripsi

**Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Tata Busana**

oleh

Dian Puspita Ariestia Dewi

5401408016

**TEKNOLOGI JASA DAN PRODUKSI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

tanggal:

Panitia,

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196008081986012001

Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd.
NIP. 196805281993032010

Penguji

Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd.
NIP. 196805281993032010

Penguji/Pembimbing I

Penguji/Pembimbing II

Dr. Asih Kuswardinah, M.Pd.
NIP. 195707191983032001

Rina Rachmawati, SE.MM
NIP. 198003072006642001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik UNNES

Drs. M. Harlanu, M.Pd
NIP. 196602151991021001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2013

Dian Puspita Ariestia Dewi
NIM. 5401408016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ◆ Kemauan untuk belajar mengalahkan rasa takut untuk mencoba hal baru yang lebih menantang, karena dibalik tantangan pasti ada hal yang sangat menarik.
- ◆ Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.
(Aristoteles)

Persembahan:

- Ibuku dan Kakekku tercinta
- Adikku-adikku tersayang
- Calon suamiku yang selalu memberiku semangat
- Teman-Teman Tata Busana 2008
- Sahabat-sahabat kos wismanis dan salma tercinta
- Almamaterku UNNES

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Perangkat Lunak Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menghias Busana Kelas X Jurusan Busana Butik Di Smk Negeri 1 Ampelgading Pemalang”*.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan-bantuan berbagai pihak yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan kepada penulis, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan menyelesaikan studi Strata 1 Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi FT UNNES.
2. Dekan FT Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ketua Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang
4. Kaprodi Pendidikan Tata Busana Teknologi Jasa dan Produksi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang
5. Dr. Asih Kuswardinah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Rina Rachmawati, SE.MM., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini,
6. Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan demi perbaikan skripsi ini,

7. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi Universitas Negeri Semarang,
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, doa dan dukungannya.

Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan barakah bagi pembaca.

Semarang, Juli 2013

Penulis

ABSTRAK

Dian Puspita Ariestia Dewi. 2013. **Perangkat Lunak Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menghias Busana Kelas X Jurusan Busana Butik Di Smk Negeri 1 Ampelgading Pemalang.** Skripsi, Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dr. Asih Kuswardinah, M.Pd, dan Rina Rachmawati, SE.MM.

Kata Kunci: *Macromedia Flash, Media pembelajaran interaktif, Menghias Busana*

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. Sehingga sebaiknya metode pembelajaran dengan yang diterapkan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering disebut media pembelajaran. Media pembelajaran akan lebih menarik dan mudah dipahami dengan menggunakan perangkat lunak yang berbasis multimedia. Permasalahannya 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 mata pelajaran Menghias Busana. Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengetahui penilaian dari para 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 media pembelajaran interaktif pada 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. Dan 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.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Identifikasi Masalah	5
1.4 Pembatasan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Media Belajar	9
2.2 Multimedia	16

2.3 Mata Pelajaran Menghias Busana	22
2.4 SMK Negeri 1 Ampelgading.....	39
2.5 Kerangka Berfikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Karakteristik Penelitian	44
3.2 Indikator Media Pembelajaran	45
3.3 Metode Penelitian.....	49
3.4 Metode Pengumpulan Data	50
3.5 Metode Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Hasil Penelitian	57
4.1.1 Hasil Media Pembelajaran	57
4.1.2 Hasil Angket Media Pembelajaran	64
4.2 Hasil Jawaban Pertanyaan Pendukung.....	78
4.2.1 Hasil Jawaban Pertanyaan dari Dosen pakar dan Guru....	78
4.2.2 Hasil Jawaban Pertanyaan Pendukung dari Siswa	79
4.3 Pembahasan	81
4.3.1 Pembahasan dari hasil angket validasi dosen pakar dan guru Siswa	81
4.3.2 Pembahasan dari hasil angket tanggapan siswa	83
BAB V PENUTUP	87
5.1 Simpulan	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Prosentase Nilai Siswa Tahun Ajaran 2010/2011.....	41
Tabel 2.2 Prosentase Nilai Siswa Tahun Ajaran 2011/2012.....	41
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One-shoot Case Study</i>	49
Tabel 3.2 Jenjang Kategori Skala Tanggapan.....	52
Tabel 3.3 Tabel Perbandingan Penegasan Kategori.....	52
Tabel 3.4 Tabel Distribusi Kriteria Kualitatif Kelayakan Media.....	56
Tabel 4.1 Hasil Angket Kriteria Pendidikan.....	65
Tabel 4.2 Hasil Angket Kriteria Tampilan Media	67
Tabel 4.3 Hasil Angket Kriteria Kualitas Teknis.....	69
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Dosen Pakar dan Guru Terhadap Media Pembelajaran	71
Tabel4.5 Hasil Angket Kriteria Pendidikan.....	72
Tabel4.6 Hasil Angket Kriteria Tampilan Media	74
Tabel4.7 Hasil Angket Kriteria Kualitas Teknis.....	76
Tabel4.8 Hasil Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Lambang <i>Macromedia Flash Profesional 8</i>	20
Gambar 2.2 Tampilan halaman utama <i>flash</i>	21
Gambar 2.3 Area kerja <i>flash</i>	22
Gambar 2.4 Jarum tangan	25
Gambar 2.5 Jarum pentul	25
Gambar 2.6 Gunting.....	25
Gambar 2.7 Tudung jari	25
Gambar 2.8 Pendedel	26
Gambar 2.9 Rader	26
Gambar 2.10 Karbon jahit.....	26
Gambar 2.11 Ram atau pemedangan.....	26
Gambar 2.12 Tusuk jelujur	31
Gambar 2.13 Tusuk veston	31
Gambar 2.14 Tusuk flanel.....	31
Gambar 2.15 Tusuk batang	32
Gambar 2.16 Tusuk pipih	32
Gambar 2.17 Tusuk rantai.....	32
Gambar 2.18 Tusuk silang	32
Gambar 2.19 Tusuk tikam jejak.....	33

Gambar 2.20 Tusuk balut.....	33
Gambar 2.21 Tusuk holbien.....	33
Gambar 2.22 Cara kerja tusuk tangkai, rantai, dan pipih.....	34
Gambar 2.23 Contoh desain sulaman fantasi.....	35
Gambar 2.24 Contoh desain sulaman bayangan	36
Gambar 2.25 Tusuk lilit lekapan benang	37
Gambar 2.26 Contoh desain sulaman lekapan benang	37
Gambar 4.1 Tampilan Utama Media.....	58
Gambar 4.2 Tampilan halaman kompetensi	59
Gambar 4.3 Tampilan materi media	59
Gambar 4.4 Tampilan gambar animasi.....	60
Gambar 4.5 Tampilan video pembuatan sulaman benang.....	61
Gambar 4.6 latihan soal	61
Gambar 4.7 Tampilan hasil penilaian	62
Gambar 4.8 Tampilan halaman referensi.....	63
Gambar 4.9 Tampilan halaman terima kasih	63
Gambar 4.10 Tampilan profil.....	64
Gambar 4.11 Grafik Hasil Angket Validasi Dosen Pakar dan Guru Kriteria Pendidikan	66
Gambar 4.12 Grafik Hasil Angket Validasi Dosen Pakar dan Guru Kriteria Tampilan Media.....	68
Gambar 4.13 Grafik Hasil Angket Validasi Dosen Pakar dan Guru Kriteria Kualitas Teknis	70

Gambar 4.14 Grafik Hasil Angket Validasi Dosen Pakar dan Guru Terhadap Media Pembelajaran	71
Gambar 4.15 Grafik Hasil Angket Tanggapan Siswa Kriteria Pendidikan	73
Gambar 4.16 Grafik Hasil Angket Tanggapan Siswa Kriteria Tampilan Media	75
Gambar 4.17 Grafik Hasil Angket Tanggapan Siswa Kriteria Kualitas Teknis	76
Gambar 4.18 Grafik Hasil Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Silabus	92
Lampiran 2.Peta Konsep	96
Lampiran 3.Soal Evaluasi dalam Media Pembelajaran	97
Lampiran 4. Indikator Kelayakan Media Pembelajaran	104
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	109
Lampiran 6.Naskah Media Pembelajaran Interaktif Menghias Busaan.....	111
Lampiran 7.Angket Dosen Pakar dan guru	128
Lampiran 8. Angket Siswa.....	133
Lampiran 9. Daftar Responden dan Hasil Angket Validasi Dosen Pakar dan Guru	137
Lampiran 10. Cara Perhitungan Hasil Angket Validasi Dosen Pakar dan Guru	139
Lampiran 11. Daftar Nama Responden dan Hasil Angket Tanggapan Siswa	147
Lampiran 12. Cara Perhitungan Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	154
Lampiran 13.Buku Panduan.....	162
Lampiran 14. Dokumentasi.....	169
Lampiran 15. Surat Ijin Penelitian	170
Lampiran 16. Surat Tugas Ujian.....	171

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 jenuh 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. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang sedang dikembangkan adalah memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihadirkan adalah media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kesesuaian ini diperlukan agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Media yang dipersiapkan harus terstruktur dan terprogram.

Kebutuhan media pembelajaran yang berbasis teknologi masa kini sangat diperlukan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, bervariasi dan komunikatif diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar. 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 interaktif yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.

SMK Negeri 1 Ampelgading merupakan salah satu sekolah unggulan tingkat SMK di Pematang. 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.

Dari observasi awal di SMK Negeri 1 Ampelgading, penyampaian materi pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi untuk menunjukkan pada siswa membuat hiasan pada kain atau busana dan macam-macam sulaman. Kendala yang sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran yaitu kurang efisiensinya waktu dalam penyampaian materi karena guru harus menjelaskan dan mendemonstrasikan cara pembuatan macam-macam tusuk hias dan sulaman berulang beberapa kali pada siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok agar pada saat penyampaian materi siswa tidak terlalu berkerumun di dekat guru yang sedang mendemonstrasikan materi pelajaran. Selain itu siswa juga tidak semua langsung paham dengan apa yang didemonstrasikan guru karena flip chart yang digunakan guru menggunakan ukuran yang sebenarnya, bagi siswa hal tersebut terlalu kecil dan kurang terlihat dengan jelas yang membuat siswa kurang memahaminya, itu sebabnya siswa berulang-ulang

menanyakan penjelasan pada saat pembelajaran meskipun guru telah menjelaskannya.

Dilihat dari hasil observasi hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran menghias busana. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70 untuk tahun angkatan 2010/2011 dan 75 untuk tahun ajaran 2011/2012 dan 2012/2013, sedangkan pada siswa kakak kelas tahun ajaran 2010/2011 dan 2011/2012 rata-rata nilainya sebagian besar masih dibawah nilai KKM, dan beberapa anak ada yang sudah mampu mendapat nilai diatas nilai KKM. Untuk itu diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang menarik, bervariasi, komunikatif dan dapat lebih mendukung proses belajar siswa agar dapat dengan mudah memahami pelajaran tersebut serta dapat lebih menunjang nilai belajar siswa khususnya kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana.

Untuk menarik minat siswa dalam belajar maka dalam pembuatan media pembelajaran interaktif harus digunakan *software* yang dapat merangkai beberapa *action scrip* yang menarik, yakni dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan suatu software yang bernama *Macromedia Flash 8 profesional*. Berdasarkan penjelasan tersebut akan dibuat dan diadakan penelitian dengan judul :

“PERANGKAT LUNAK BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MEMBUAT HIASAN PADA BUSANA KELAS X JURUSAN BUSANA BUTIK DI SMK NEGERI 1 AMPELGADING PEMALANG”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka permasalahan yang timbul dalam skripsi ini adalah “Apakah media pembelajaran yang dibuat menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash 8 profesional* layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran menghias busana di SMK Negeri 1 Ampelgading jurusan busana butik?”.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah yaitu belum adanya media pembelajaran untuk kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana yang berbasis multimedia dalam mata pelajaran Menghias Busana sebetulnya sudah ada namun masih kurang bervariasi dan kurang menarik sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi membuat hiasan pada kain atau busana.

1.4 Pembatasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk membatasi beberapa masalah yang akan diangkat dan tidak menyimpang dari permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Materi penelitian pada mata pelajaran menghias busana dibatasi hanya pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana khususnya cara membuat tusuk-tusuk hias dan cara pembuatan sulaman fantasi, sulaman bayangan, dan sulaman melekatkan benang.
2. Objek penelitian hanya di SMK Negeri 1 Ampelgading kelas X jurusan Busana Butik tahun pelajaran 2012/2013.
3. Penelitian meliputi pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran menghias busana serta pengujian kelayakan media pembelajaran berdasarkan tanggapan dosen pakar, guru dan siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash 8 profesional* untuk mata pelajaran Menghias Busana kelas X jurusan Busana Butik di SMK Negeri 1 Ampelgading tahun pelajaran 2012/2013.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, Siswa akan lebih mudah memahami dan mempelajari materi pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana dalam mata pelajaran Menghias Busana dengan menggunakan media animasi atau gerak yang menarik.
2. Bagi guru, dapat membantu dalam pembelajaran dengan cara penyampaian materi yang lebih mudah dan menarik pada materi membuat hiasan pada kain atau busana dalam mata pelajaran Menghias Busana.
3. Bagi sekolah, Menjadi pertimbangan dengan media-media yang telah ada kemudian memilih media yang paling tepat digunakan disekolah agar prestasi belajar siswa meningkat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari bagaian awal, isi dan bagian akhir dengan susunan sebagai berikut:

Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian serta pembahasan dan penutup.

Bab I Pendahuluan yang memuat latar belakang, permasalahan, identifikasi masalah pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab II Landasan teori merupakan tinjauan pustaka yang terdiri dari landasan teori media pembelajaran interaktif, multimedia, hiasan busana, macam-macam tusuk hias, cara pembuatan tusuk-tusuk hias.

Bab III Metode penelitian merupakan metodologi penelitian yang terdiri dari karakteristik penelitian, indikator program, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan yang memuat tentang hasil penelitian yang diperoleh dan pembahasannya.

Bab V Penutup yang berisi tentang simpulan dan saran yang meliputi simpulan dari hasil penelitian dan saran-saran.

Pada akhir skripsi disajikan daftar pustaka dan lampiran yang mendukung penulisan skripsi.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan satu hal yang lazim dilakukan setiap manusia, banyak para ahli mendefinisikan tentang apa yang dimaksud dengan belajar. Pada intinya mereka menganggap belajar merupakan kegiatan yang direncanakan dan mengakibatkan perubahan perilaku seseorang pada akhirnya untuk mengembangkan diri.

Menurut Morgan dalam Suprijono (2009:3), *Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience.* (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Menurut Suprijono (2009:3), belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi yang seutuhnya. Kalimat tersebut mengandung arti bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang melatih pikiran, fisik, dan kegiatan sosial setiap individu untuk mengembangkan diri seutuhnya.

Anni (2007:2) mengungkapkan konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama yaitu :

- a. Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku. Untuk mengukur apakah seseorang telah belajar, maka diperlukan perbandingan antara perilaku sebelum dan sesudah mengalami kegiatan belajar. Apabila terjadi perbedaan perilaku, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang telah belajar.
- b. Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman. Perubahan perilaku karena pertumbuhan dan kematangan fisik, seperti tinggi dan berat badan, dan kekuatan fisik, tidak disebut sebagai hasil belajar.
- c. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen. Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang sukar untuk di ukur. Biasanya perubahan perilaku dapat berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan atau bahkan sampai bertahun-tahun.

Pengertian yang sudah dikemukakan diatas merupakan konsep belajar yaitu belajar sebagai perubahan tingkah laku seseorang setelah melalui suatu proses pembelajaran. Pada hakekatnya belajar merupakan proses perubahan didalam kepribadian masing-masing individu yang meliputi kecakapan, kebiasaan, sikap, serta kepandaian seseorang. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari pengalaman seseorang.

2.1.2 Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2009:3), kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam

bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Sedangkan menurut Djamarah (2010:122), media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar dan gurulah yang mempergunakannya untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 17). Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

2.1.3 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Nur'aini (2004) berpendapat bahwa dalam mengajar seringkali ada hambatan, baik dari guru maupun dari siswa, proses komunikasi belajar mengajar sering tidak efektif dan efisien. Media sebagai sumber belajar dapat menyalurkan pesan dan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan panca indra, jarak, waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media. Sehingga penggunaan media sangat membantu dalam proses mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran.

Kemp dan Dayton (2003) menyatakan, secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci, antara lain:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Rohani (1997:9) menyebutkan fungsi dari media pembelajaran yaitu

- a. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- b. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Mendorong motivasi belajar.
- d. Menambah variasi dalam penyajian materi.
- e. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- f. Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.
- g. Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa).

2.1.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2009) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan kelebihan dari media pembelajaran.

2.1.4.1 Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2.1.4.2 Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Suatu kejadian dapat dipercepat dan dapat juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

2.1.4.3 Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

2.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai dalam Sukiman (2012:50), bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1) Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 4) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

2.1.6 Perangkat Lunak (*Software*)

Menurut Tim FT UNY (2005:7), perangkat lunak (*software*) atau sering disebut juga program adalah suatu hasil eksekusi (instruksi) yang dapat berjalan pada komputer, berfungsi dengan benar, sanggup melayani segala kemungkinan masukan, instruksi dan manipulasi data serta kemampuan-kemampuan untuk melakukan suatu fungsi yang spesifik. Setiap *software* tidak sama dengan yang lain, mempunyai ciri-ciri tersendiri dan dapat digunakan untuk mengerjakan fungsi yang khusus.

Contoh-contoh jenis *software* antara lain *software* bahasa pemrograman, *software* aplikasi basis data (*data base*), *software* aplikasi desain web, *software* aplikasi grafis, *software* aplikasi multimedia dan lain-lain. *Software* dibuat oleh pemrogram (*programmer*) yang bisa individu maupun tim. Pembuatan *software* berkaitan dengan *software developer*, yaitu sebuah *software* yang dapat digunakan untuk membangun program. Mengingat banyaknya jenis *software* yang ada maka *software developer* juga bermacam-macam jenisnya, pemilihan jenis *software developer* apa yang akan digunakan untuk membangun sebuah program tergantung dari *software* seperti apa yang diinginkan pemrogram dan bagaimana desain dan rancangan programnya. Disain dan rancangan program dibuat untuk memudahkan pemrogram mengerjakan langkah-langkah dalam pemrograman karena dalam rancangan program sudah tertuang fungsi-fungsi apa saja yang dapat dilakukan, urutan proses, pengolahan dan manipulasi data.

2.2 Multimedia

2.2.1 Definisi multimedia

Rachmat dan Alphone (2005/2006:1) menyatakan, secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin), *nouns* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

2.2.2 Objek Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu teks, grafik, gambar, animasi, audio, video, dan *link* interaktif.

2.2.2.1 Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Sistem multimedia banyak dirancang dengan menggunakan teks karena teks merupakan sarana yang efektif untuk mengemukakan ide-ide dan menyediakan instruksi-instruksi kepada *user* (pengguna).

2.2.2.2 Image

Secara umum image atau grafik berarti still image (gambar tetap) seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual, dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan *encoding* dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

2.2.2.3 Animasi

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan *frame-frame* gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.

2.2.2.4 Audio

Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*).

2.2.2.5 Video

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek

yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

2.2.2.6 *Interactive link*

Interactive link dengan informasi yang berkaitan sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*. *Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau tombol supaya dapat mengakses program tertentu dan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu.

2.2.3 Komponen Multimedia

Terdapat empat komponen penting multimedia yaitu:

- 1) Adanya komputer sebagai suatu alat yang dapat berinteraksi dengan pengguna
- 2) Adanya *link* yang menghubungkan pengguna dengan informasi.
- 3) Adanya alat navigasi yang memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
- 4) Multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan menghubungkan informasi dan ide pengguna sendiri.

2.2.4 Tujuan Multimedia

Tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut:

- 1) Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.

- 2) Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
- 3) Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti: penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunanya, terutama bagi pengguna awam.

2.2.5 Keuntungan Multimedia

Multimedia memiliki enam keuntungan, yaitu:

- 1) Multimedia masuk akal, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran
- 2) Multimedia meningkatkan dan memvalidasi ekspresi diri dengan membiarkan pengguna untuk memutuskan sendiri
- 3) Multimedia membuat pengguna menjadi “pemilik” sehingga mereka bisa menciptakan apa yang hendak mereka pelajari
- 4) Multimedia menciptakan suasana yang aktif, sehingga pengguna bisa terlibat langsung
- 5) Multimedia dapat sebagai katalisator yang menjembatani komunikasi spengguna dan dengan instruktur.
- 6) Pemakaian multimedia sudah tidak asing lagi, karena telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti di bank, *video game*, dan televisi.

2.2.6 Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan

penggunaannya. Proyek yang dibangun dengan *Flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.



Gambar 2.1. Lambang *Macromedia Flash Professional 8*

Aplikasi ini diproduksi oleh *Macromedia Corporation*, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembangan sistem *web* dan multimedia. *Flash* dikembangkan sejak tahun 1996, dan pada awalnya hanyalah merupakan program animasi sederhana *GIF Animation*, tetapi sekarang sudah berkembang menjadi aplikasi raksasa yang digunakan oleh hampir semua orang yang menekuni bidang desain dan animasi berbasis komputer.

Sampai saat ini, *Macromedia Flash* telah dikembangkan dalam beberapa versi. Setelah sampai pada versi *Flash 6*, muncul teknologi *Flash 7* yang dikenal dengan nama *Macromedia MX* dan yang terakhir sampai saat penulisan skripsi ini adalah *Flash* versi 8 atau dikenal dengan *Macromedia Flash Professional 8*. *Macromedia Flash* merupakan aplikasi interaktif dengan berbagai kelebihan.

Beberapa faktor yang mendukung kepopuleran *Flash* sebagai sebuah aplikasi untuk keperluan desain dan animasi antara lain adalah memiliki format grafis berbasis vektor, kapasitas *file* hasil yang kecil,

memiliki kemampuan tinggi dalam mengatur interaktivitas program, memiliki kelengkapan fasilitas dalam melakukan desain, dan sebagainya.

2.2.6.1 Aplikasi Yang Dapat Dibuat Dengan *Flash*

Dengan aplikasi *Macromedia Flash*, kita bisa membuat berbagai jenis aplikasi seperti:

- 1) Animasi.
- 2) *Games*.
- 3) *User Interface*.
- 4) Aplikasi FMA (*Flexible Messaging Area*).
- 5) *Reach Internet Application* (RIA).

2.2.6.2 Tampilan Halaman Utama *Flash*

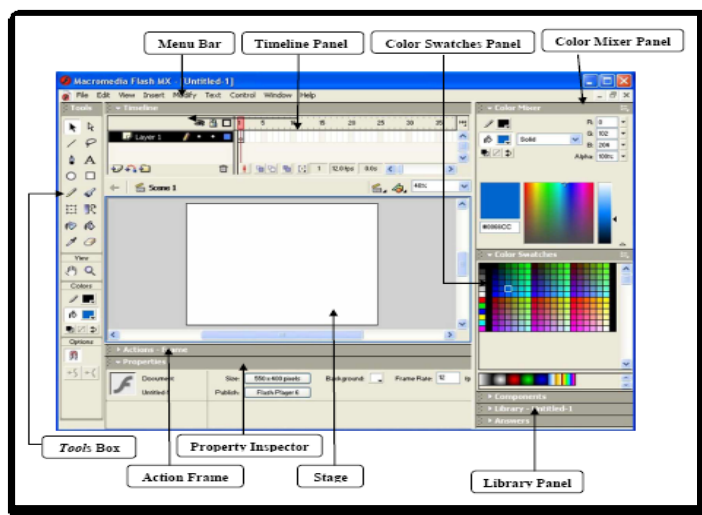
Secara umum tampilan yang muncul pertama kali pada aplikasi *Flash* menunjukkan tiga kelompok menu yang bisa dipilih, yaitu *Open Recent Item*, *Create New*, dan *Create from template* seperti berikut :



Gambar 2.2. Tampilan halaman utama *flash*.

2.2.6.3 Area Kerja *Flash*

Sebelum menggunakan program *Macromedia Flash*, perlu memahami tentang area kerja dan keterangan didalamnya. Area kerja pada *Macromedia Flash* dapat ditunjukkan pada Gambar.



Gambar 2.3. Area kerja *flash*

2.3 Mata Pelajaran Menghias Busana

2.3.1 Devinisi Mata Pelajaran Menghias Busana

Mata pelajaran Menghias Busana merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada kompetensi keahlian busana butik di SMK Negeri 1 Ampelgading yang dimulai dari kelas X sampai kelas XII. Mata pelajaran menghias busana pada kelas X Busana Butik terbagi menjadi 4 kompetensi dasar yaitu menyiapkan tempat kerja dan alat, membuat desain hiasan busana, memindahkan desain hiasan pada kain atau busana, dan membuat hiasan pada kain atau busana, lengkapnya dapat dilihat dalam silabus SMK Negeri 1 Ampelgading dalam lampiran 1 halaman 93.

Materi yang diambil untuk penelitian yaitu pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana yang sebagian besar adalah pembelajaran praktek yang mengacu pada kurikulum dan silabus SMK Negeri 1 Ampelgading. Indikator pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana meliputi alat digunakan sesuai dengan fungsinya, sikap tubuh dalam mengerjakan ragam hias dengan memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja, ragam hias dikerjakan sesuai desain dengan menggunakan teknik yang sesuai dengan prosedur, serta ragam hias diselesaikan sesuai prosedur. Berdasarkan RPP mata pelajaran membuat hiasan pada kain atau busana dengan menggunakan sumber belajar dari buku Tata Busana untuk SMK Jilid 3 karangan Ernawati, buku Sulam Benang, Pita & Payet karangan Yanti Hafnur serta Seni Kerajinan Sulaman karangan Soedjono. Dalam mata pelajaran menghias busana standar nilai minimal yang telah ditentukan sekolah yaitu 70 untuk tahun ajaran 2010/2011 dan sebelumnya, namun untuk tahun ajaran 2011/2012 dan 2012/2013 standar nilai minimalnya yaitu 75.

2.3.2 Membuat Hiasan pada Busana

Ernawati (2008:384) menyatakan bahwa menghias dalam bahasa inggris berasal dari kata “to decorate” yang berarti menghias atau memperindah. Dalam busana menghias berarti menghias atau memperindah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia baik untuk dirinya sendiri maupun untuk keperluan rumah tangga. Benda yang dipakai untuk diri sendiri antara lain blus, rok, celana, tas, topi dan lain-lain, sedangkan untuk keperluan rumah tangga diantaranya yaitu taplak meja, bed cover, bantal kursi, gordena dan lain-lain. Sedangkan menurut Soedjono (2008:1), menghias kain merupakan

sebuah seni menciptakan kreasi pada bahan yang berupa kain dengan menggunakan motif-motif hias agar kain tampak lebih indah.

Ditinjau dari tekniknya, menghias kain dibedakan atas 2 macam yaitu menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun dengan menggunakan mesin dan dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda. Sebelum kita membuat hiasan pada suatu benda atau busana baik dengan cara menghias kain maupun dengan membuat bahan baru, terlebih dahulu kita perlu membuat suatu rencana tentang hiasan yang akan dibuat yang disebut dengan desain hiasan busana.

2.3.3 Alat dan Bahan dalam Menghias Busana

Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk menghias sebaiknya disediakan seluruhnya sebelum pekerjaan menghias dilakukan. Ini bertujuan untuk menghemat waktu dan untuk kelancaran dalam bekerja. Karena pekerjaan menghias kain atau menghias busana ini membutuhkan ketelitian dan kesabaran maka dalam bekerja tidak salahnya dinyalakan musik yang dapat membangkitkan gairah dalam bekerja sehingga bekerja menjadi tidak membosankan. Untuk menghias busana dibutuhkan alat dan bahan. Menurut Ernawati (2008:383), alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menghias busana meliputi :

- a. Jarum tangan dengan berbagai ukuran



Gambar 2.4. Jarum Tangan

- b. Jarum pentul



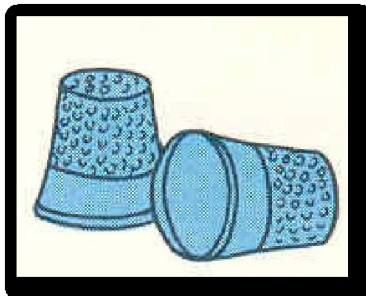
Gambar 2.5. Jarum Pentul

- c. Gunting besar dan gunting kecil



Gambar 2.6. Gunting

- d. Tudung jari



Gambar 2.7. Tudung Jari

e. Pandedel



Gambar 2.8. Pandedel

f. Rader



Gambar 2.9. Rader

g. Karbon jahit



Gambar 2.10. Karbon Jahit

h. Ram atau pemedangan



Gambar 2.11. Ram atau pemedangan

Sedangkan menurut Hafnur (2007:5), alat yang dibutuhkan untuk menghias busana yaitu dilengkapi lagi dengan meteran, kertas minyak yang digunakan untuk menggambar pola yang akan dipindahkan pada kain, serta pensil yang digunakan untuk menggambar pola diatas kertas minyak.

Ernawati (2008:383) menyatakan bahwa bahan yang dibutuhkan untuk menghias busana disesuaikan dengan jenis hiasan yang di gunakan. Secara umum bahan yang dibutuhkan untuk menghias busana adalah bahan utama dan bahan penunjang. Bahan utama yaitu kain yang akan di hias dan semua kain bisa digunakan untuk aplikasi sulam. Sedangkan bahan penunjang merupakan bahan yang digunakan untuk membuat hiasan itu sendiri. Bahan ini dapat berupa aneka jenis benang, aneka jenis pita, aneka jenis tali, manik, payet, batu-batuan dan lain-lain.

Aneka jenis benang di antaranya seperti benang bordir, benang sulam, benang wol dan lain-lain. Jenis benang ini biasanya di jual dengan aneka rupa sesuai dengan yang diproduksi pada waktu itu, karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan bahan tekstilpun juga makin berkembang pesat. Ada bermacam-macam benang yang bisa digunakan untuk menyulam, nemun sebaiknya gunakan benang katun karena tidak luntur dan bisa digunakan untuk semua kain (Yanti Hafnur, 2007:5).

2.3.4 Desain Hiasan Busana

Desain hiasan merupakan desain yang dibuat untuk meningkatkan mutu dari desain struktur suatu benda. Desain hiasan ini terbentuk dari susunan berbagai unsur seperti garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna. Bentuk dan warna merupakan unsur yang sangat mempengaruhi tampilan sebuah desain hiasan. Agar indah dan menarik dilihat dalam mendesain hiasan ini juga harus memperhatikan prinsip-prinsip desain.

Keselarasannya, keseimbangan dan kesatuan desain hiasan dengan benda yang akan dihias merupakan hal utama yang perlu dipertimbangkan dalam merancang desain hiasan suatu benda. Keselarasannya merupakan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya baik antara benda yang dihias dengan hiasannya maupun antara hiasan yang digunakan itu sendiri. Agar hiasan yang digunakan sesuai dan dapat memperindah bidang yang dihias maka perlu diperhatikan beberapa hal yaitu :

- a. Hiasan yang digunakan hendaklah tidak berlebihan. Hiasan yang terlalu berlebihan membuat pakaian terlihat norak atau terlalu ramai. Oleh sebab itu penggunaan hiasan hendaklah dibatasi sehingga fungsinya untuk meningkatkan mutu produk tersebut dapat tercapai.
- b. Hiasan yang digunakan disesuaikan dengan desain struktur benda yang dihias. Contohnya pada bidang benda yang berbentuk segi empat dapat digunakan motif yang mengikuti bidang segi empat

tersebut, atau hanya membuat hiasan berbentuk siku pada setiap sudutnya. Janganlah menggunakan hiasan yang merubah desain struktur seperti bidang segi empat dibuat hiasan berbentuk lingkaran pada bagian tengah bidang benda. Ini artinya sudah merubah bentuk struktur benda tersebut.

- c. Penempatan desain hiasan disesuaikan dengan luasnya *background* dari benda yang dihias. Bidang yang kecil sebaiknya juga menggunakan hiasan yang kecil dan sebaliknya bidang yang luas dapat menggunakan hiasan yang sedikit lebih besar.

2.3.5 Memindahkan Desain Hiasan Pada Kain Atau Busana

Pola hias yang sudah di rancang untuk busana atau untuk keperluan lenan rumah tangga dipindahkan terlebih dahulu pada bahan yang akan dihias. Cara memindahkan desain hiasan ini tergantung pada kain yang digunakan. Untuk kain yang tebal atau tidak transparan dapat menggunakan karbon jahit. Karbon jahit diletakkan di atas kain atau antara bagian baik kain dengan kertas desain motif, kemudian motif ditekan menggunakan pensil sehingga motif pindah ke atas kain.

Dalam menjiplak motif pada kain ini sebaiknya kertas motif dipentulkan terlebih dahulu ke kain sehingga kertas motif tidak bergeser. Tekanan pensil pada saat menjiplak motif juga perlu diperhatikan. Tekanan pensil ini sebaiknya jangan terlalu keras sehingga bekas karbon di atas kain tidak mengotori permukaan kain. Sedangkan untuk kain yang tipis atau transparan dapat langsung dijiplak menggunakan pensil, yang mana kertas motif diletakkan di bawah bahan. Bekas motif yang terlihat

pada bagian baik bahan bisa langsung dijiplak menggunakan pensil. Selain cara yang dikemukakan di atas ada juga yang menjiplak motif dengan cara mengkasarkan motif yang ada di kertas kemudian di tekan ke atas bahan sehingga bekas pensil yang kasar ini pindah ke bahan. Namun cara ini kurang efektif karena adakalanya ada bagian motif yang tidak terlalu kasar sehingga motif tersebut tidak pindah ke kain.

Hal yang perlu diingat dalam menjiplak motif ini yaitu motif hendaknya ditempatkan secara tepat pada bagian busana yang akan dhias. Jika kita salah dalam memindahkan motif pada bahan maka sudah barang tentu hiasan yang dibuat tidak sesuai dengan desain busana yang direncanakan.

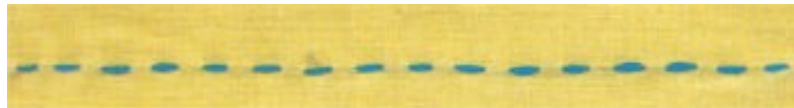
2.3.6 Membuat Hiasana Pada Kain Atau Busana

Untuk membuat hiasan pada permukaan kain digunakan tusuk hias. Kegiatan ini disebut juga dengan teknik sulaman yaitu teknik membuat ragam hias pada permukaan kain dengan benang. Benang tersebut diatur secara dekoratif pada permukaan kain dengan jalan menusukkan benang dengan bermacam-macam cara. Macam-macam tusuk ini dinamakan dengan tusuk hias. Tusuk hias terdiri atas dua kelompok yaitu tusuk hias dasar dan tusuk hias variasi. Tusuk hias dasar yaitu tusuk-tusuk yang merupakan dasar untuk membuat tusuk hias variasi. Tusuk variasi yaitu tusuk yang berasal dari variasi tusuk hias dasar baik dengan memvariasikan arah, jarak dan sebagainya sehingga menghasilkan bermacam-macam tusuk dengan gaya yang berbeda.

2.3.7 Tusuk Hias Dasar

Ernawati (2008:405), menyebutkan ada 10 macam-macam tusuk dasar hias yaitu sebagai berikut :

- a. Tusuk jelujur yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal ukuran dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang.



Gambar 2.12. Tusuk Jelujur

- b. Tusuk veston yaitu tusuk yang mempunyai dua arah yaitu arah vertikal dan arah horizontal, kaki tusuk arah vertikal dan arah horizontal mempunyai pilinan



Gambar 2.13. Tusuk Veston

- c. Tusuk flanel yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada bagian atas dan bagian bawah tusuk bersilang



Gambar 2.14. Tusuk Flanel

- d. Tusuk batang yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan setengah dari ukuran tusuk masing-masing saling bersentuhan



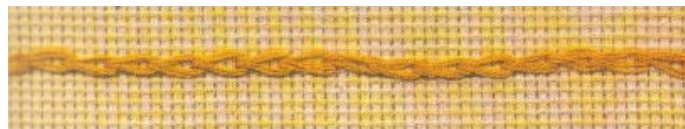
Gambar 2.15. Tusuk Batang

- e. Tusuk pipih yaitu tusuk yang dibuat turun naik sama panjang dan menutup seluruh permukaan ragam hias.



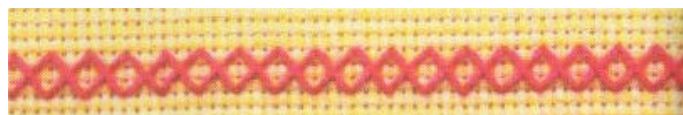
Gambar 2.16. Tusuk Pipih

- f. Tusuk rantai yaitu tusuk mempunyai arah horizontal atau vertikal dimana masing-masing tusuk saling tindih menindih sehingga membentuk rantai-rantai yang sambung menyambung.



Gambar 2.17. Tusuk Rantai

- g. Tusuk silang yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada garis tengahnya ada persilangan antara tusuk bagian atas dan tusuk bagian bawah.



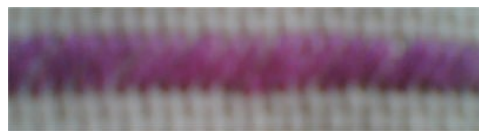
Gambar 2.18. Tusuk Silang

- h. Tusuk tikam jejak yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan setengah dari ukuran tusuk saling bersentuhan sehingga pada permukaan kelihatan seperti setikan mesin.



Gambar 2.19. Tusuk Tikam Jejak

- i. Tusuk balut yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal yang dilakukan di atas benang lain atau pada pinggir ragam hias yang dilobangi.



Gambar 2.20. Tusuk Balut

- j. Tusuk Holben yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan vertikal dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang sehingga berbentuk jajaran.



Gambar 2.21. Tusuk Holben

Sedangkan Soedjono (2008:9), hanya menyebutkan 9 macam tusuk hias diantaranya yaitu tusuk jelujur, tusuk tikam jejak, tusuk rantai, tusuk simpul, tusuk pipih, tusuk feston, tusuk flannel, tusuk tangkai dan tusuk silang.

2.3.8 Teknik Hias Sulaman Berwarna

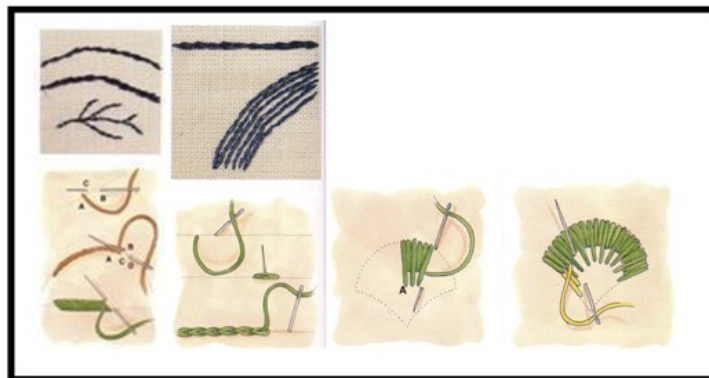
Sulaman berwarna adalah teknik menghias hias dengan menggunakan kain dasar dan beberapa jenis benang yang bervariasi.

Sulaman berwarna dikelompokkan berdasarkan jenis kain yang digunakan, yaitu teknik menghias yang menggunakan jenis kain rapat (tenunan rapat), kain strimin (tenunan bagi), kain bercorak baik kotak maupun bulat dan teknik lekapan. Contoh teknik menghias kain yang dikerjakan pada kain dengan tenunan rapat yaitu sulaman fantasi, sulaman bayangan dan sulaman lekapan benang.

2.3.7.1 Sulaman Fantasi

Sulaman fantasi merupakan jenis sulaman yang pengerjaannya tidak terikat oleh suatu aturan tertentu, dalam arti berbagai variasi tusuk hias dapat dipergunakan untuk menghasilkan sulaman fantasi. Meski dapat mempergunakan bermacam-macam tusuk hias dan warna benang, sulaman fantasi dibatasi penggunaannya dengan tiga macam warna benang hias dan tiga macam tusuk hias. Dalam hal ini kita dituntut untuk mampu berkreasi hingga teknik hias sulaman fantasi dapat tampil indah dan serasi.

Tusuk Hias yang digunakan seperti tusuk pipih, tusuk tangkai dan tusuk rantai :



Gambar 2.22. Cara kerja tusuk tangkai, rantai, dan pipih.

Motif sulaman fantasi dapat berupa motif–motif alam atau bentuk-bentuk geometris, tergantung benda yang akan dihias dan untuk keperluan apa benda tersebut. Teknik menggambar untuk sulaman fantasi dikerjakan dengan cara memberi warna dasar pada gambar desain yang telah dibuat, kemudian motifnya diberi warna sesuai dengan warna yang dikehendaki. Gunakan warna dengan variasi yang menarik dan harmonis. Motif yang diisi penuh dengan tusuk hias, diisi penuh dengan cat air (diblok) dan motif yang berupa garis dikerjakan seperti garis pula sesuai bentuknya serta sesuaikan pula dengan warna benang yang digunakan. Pembuatan gambar kerja disesuaikan dengan tusuk hias yang digunakan.

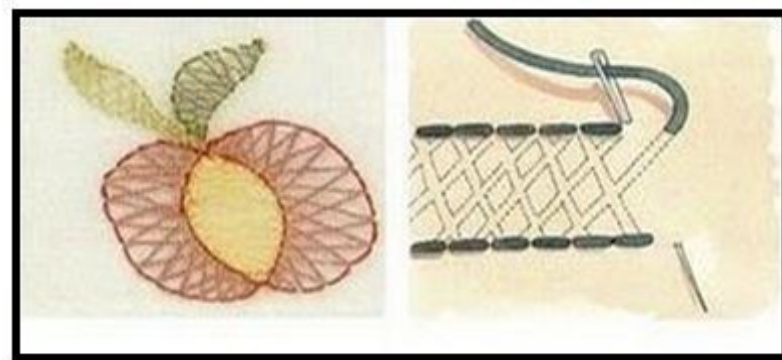


Gambar 2.23. Contoh desain sulaman fantasi

2.3.7.2 Sulaman Bayangan

Sulaman bayangan merupakan jenis sulaman yang mempunyai ciri khas yaitu, seluruh motifnya ditutup dengan menggunakan tusuk flanel. Untuk mempermudah pengerjaan sulaman tersebut, perlu diperhatikan bentuk motif atau ragam hias sulaman bayangan sebaiknya tidak terlalu rumit, dan tidak terlalu besar, karena rentangan benang pada tusuk flanel, jika terlalu lebar akan mudah terkait. Motif yang berupa garis

diselesaikan dengan menggunakan tusuk tangkai atau tusuk hias lain sesuai bentuknya. Dan pada setiap tepi motif hias dipinggiri dengan menggunakan tusuk tikam jejak. Kombinasi warna benang yang digunakan bebas, warna apapun bisa dengan tetap memperhatikan keserasian warna. Gambar desain sulaman bayangan dikerjakan dengan cara memberi warna dasar terlebih dahulu, dan pada motifnya diblok dengan warna-warna sesuai dengan keinginan. Gambar kerja diselesaikan dengan membuat garis silang seperti tusuk flannel.

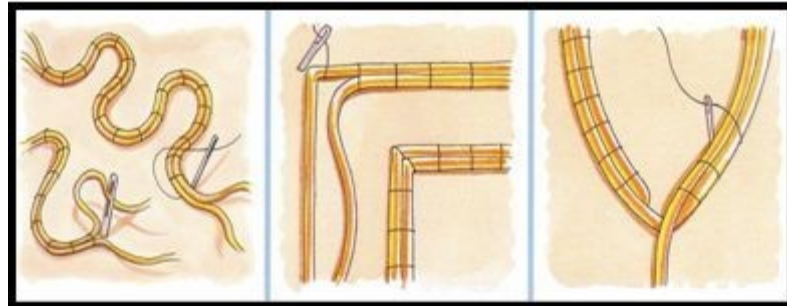


Gambar 2.24. Contoh desain sulaman bayangan

2.3.7.3 Sulaman Lekapan Benang

Sulaman lekapan benang, sesuai dengan namanya merupakan salah satu teknik menghias kain yang dilakukan dengan cara melekatkan seutas benang pada kain dasar. Benang dilekatkan sesuai dengan bentuk motif yang telah didesain terlebih dahulu. Motif untuk teknik lekapan benang didesain sedemikian rupa sehingga merupakan suatu garis yang tidak terputus dan membentuk suatu motif hias. Sumber ide untuk motif hias lekapan benang dapat berupa rangkaian bunga, binatang atau manusia atau juga dalam bentuk bebas.

Tusuk hias yang digunakan yaitu tusuk lilit, tusuk silang dan variasinya seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.25. Tusuk lilit lekapan benang

Teknik menggambar desain untuk sulaman lekapan benang, dikerjakan dengan cara memberi warna dasar pada gambar desainnya, kemudian motif yang berupa garis diberi warna lebih tua dari warna dasarnya. Pembuatan gambar kerja menyerupai gambar desainnya tetapi harus tergambar tusuk lilit yang digunakan untuk melekapkan benangnya.

Contoh desain dan gambar kerja :



Gambar 2.26. Contoh desain sulaman lekapan benang

2.3.9 Menyimpan Kain/Busana Yang Telah Dihias

Busana atau kain yang telah dihias hendaklah sudah bersih atau sudah dicuci ketika akan di simpan. Menurut Soedjono (2008:47), tahap

penyelesaian terdiri dari proses pencucian dan penyetrikaan. Pencucian dilakukan apabila dalam kain yang sudah disulam terdapat bekas noda atau tanda-tanda yang tertinggal. Pencucian dilakukan menggunakan tangan dan sabun lembut atau deterjen khusus dan air hangat. Sedangkan proses penyetrikaan dilakukan setelah hasil sulaman dicuci dan dikeringkan. Penyetrikaan dimaksudkan agar hasil sulaman terlihat rapi dan halus. Untuk memperoleh hasil yang sangat bagus, buatlah alas setrika dari kain yang lembut seperti kain flannel. Gunakan panas yang pas untuk masing-masing jenis kain. Setrikalah sulaman pada bagian belakang, hal tersebut dimaksudkan agar sulaman tidak rusak.

Cara penyimpanannya dapat dilakukan dengan cara di gantung pada *hanger* dan ditutup dengan plastik sehingga terhindar dari debu. Jika penyimpanan dilakukan dalam lemari maka aturlah posisinya agar tidak terlalu berdempet sehingga ragam hias pada busana tidak rusak. Di dalam lemari sebaiknya dilengkapi dengan obat pembasmi ngengat seperti kapur barus dan lainlain. Jika bahan yang dihias masih berupa lembaran kain yang akan dibuat menjadi busana atau yang di buat dengan tujuan untuk di jual, maka lipatlah bahan dengan posisi lipatan kain tidak mengganggu hiasan yang ada, kemudian digantung menggunakan *hanger*. Penyimpanan bahan ini juga ada yang dilakukan dengan cara dilipat dengan posisi bagian motif menghadap ke atas lalu dimasukkan ke dalam kantong plastik transparan. Susunlah letaknya dalam etalase sehingga terlihat lebih menarik.

2.3.10 Merapikan Area Kerja

Setiap kegiatan yang dilakukan telah selesai, maka area atau tempat kerja yang kita gunakan sebaiknya dibersihkan. Perca-perca atau sisa-sisa benang yang digunakan dibuang pada tempat sampah. Alat dan bahan yang sudah selesai digunakan disimpan kembali pada tempatnya. Sebelum menyimpan alat-alat ini terlebih dahulu dibersihkan dan diberi minyak seperti gunting yang digunakan untuk menghindari gunting berkarat jika disimpan dalam waktu yang lama. Dengan pengaturan dan penyimpanan yang baik setiap komponen yang digunakan dapat memudahkan kita jika suatu saat membutuhkan alat tersebut kembali. Begitu juga dengan area kerja, area kerja yang bersih dapat menimbulkan gairah dalam bekerja, disamping itu dengan area kerja yang bersih dapat menghindari bersarangnya binatang perusak seperti tikus dan lain-lain.

2.4 SMK Negeri 1 Ampelgading

SMK Negeri 1 Ampelgading merupakan salah satu sekolah unggulan tingkat SMK di Kabupaten Pematang Jaya. SMK Negeri 1 Ampelgading berada di Jl. Raya Ujunggede Kecamatan Ampelgading-Pematang Jaya. Ada 6 Kompetensi Keahlian (KK) di sekolah tersebut, salah satunya KK Busana Butik, KK busana butik terdiri dari 3 tingkatan kelas yaitu kelas X, XI, XII. Tingkat XI dan XII terdapat 2 kelas yaitu kelas BB (Busana Butik) 1 dan BB 2. Pada kelas X BB terdapat 4 kelas yang akan menjadi subyek penelitian yaitu diambil sampel dari masing-masing kelas dari kelas X BB 1 yang berjumlah 35 siswa diambil 17 siswa, X BB 2 yang berjumlah 34 siswa diambil 17 siswa,

X BB 3 yang berjumlah 33 siswa diambil 17 siswa dan X BB 4 yang berjumlah 34 diambil 17 siswa. Jadi total responden dari siswa berjumlah 68 siswa.

Kompetensi keahlian busana butik memiliki tujuan yaitu membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten :

1. Membuat rancangan busana yang disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi
2. Membuat pakaian hingga dapat digunakan oleh konsumen
3. Mengoperasikan software dan periferan yang dapat mendukung kegiatan pembuatan busana.

Peluang tamatan dari kompetensi keahlian busana butik yaitu sebagai berikut :

1. Bekerja pada bidang-bidang konveksi, garmen, dll.
2. Melanjutkan ke perguruan tinggi.
3. Menjadi Wiraswastawan/ Usaha Mandiri khususnya pada bidang kerajinan busana yang memanfaatkan hiasan pada busana seperti sulaman dll.

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. Meski mata pelajaran menghias busana merupakan mata pelajaran wajib namun jam pembelajaran mata pelajaran menghias busana tidak berdiri sendiri, artinya pembelajarannya digabungkan dengan mata pelajaran

praktek lain yang membutuhkan pengaplikasian hiasan busana. Meskipun demikian pengambilan nilai mata pelajaran menghias busana tentu tidak digabung dengan mata pelajaran lain.

Pada mata pelajaran menghias busana standar nilai minimal yang telah ditentukan sekolah yaitu 70 untuk tahun ajaran 2010/2011 dan sebelumnya, namun untuk tahun ajaran 2011/2012 dan 2012/2013 standar nilai minimalnya yaitu 75.

Dari hasil observasi, presentasi nilai siswa sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Prosentase Nilai Siswa Tahun Ajaran 2010/2011

Kelas	Jumlah Siswa	< KKM	> KKM
X BB 1	37	24 siswa (64,9 %)	13 siswa (35,1 %)
X BB 2	37	22 siswa (59,5 %)	15 siswa (40,5 %)

Tabel 2.2. Prosentase Nilai Siswa Tahun Ajaran 2011/2012

Kelas	Jumlah Siswa	< KKM	> KKM
X BB 1	36	19 siswa (52,8 %)	17 siswa (47,2 %)
X BB 2	34	15 siswa (44,1 %)	19 siswa (55,9 %)

Sebuah pencapaian yang kurang maksimal menurut guru pengampu mata pelajaran tersebut sampai guru harus menugaskan siswa yang nilainya masih dibawah KKM sebagai nilai remidi, sehingga memang dibutuhkan

media pembelajaran yang dapat membantu baik guru maupun siswa untuk mencapai pembelajaran yang lebih baik.

2.5 Kerangka Berfikir

Dunia pendidikan Indonesia saat ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Pendidikan saat ini dituntut untuk selalau mengikuti perkembangan zaman. Baik itu kurikulum, metode pembelajaran ataupun media pembelajarannya. Kurikulumnya dituntut mengikuti perkembangan zaman agar pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dengan negara-negara lain. Metode pembelajarannya juga harus mengikuti perkembangan zaman agar proses pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak merasa jenuh. Dan dalam Proses belajar mengajar memerlukan suatu alat bantu agar proses pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa. Alat bantu itulah yang disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran akan lebih menarik menggunakan perangkat lunak yang berbasis multimedia dan media pembelajaran yang dihadirkan sesuai dengan perkembangan zaman. Kesesuaian ini diperlukan agar siswa lebih tertarik untuk belajar.

Media pembelajaran interaktif dalam bentuk animasi untuk materi membuat hiasan pada kain atau busana dibuat agar siswa dapat memahami materi pelajaran ini yang terdiri dari pelajaran teori dan praktek, sehingga siswa dapat dengan mudah menguasai teori serta prakteknya. Selain itu, guru

juga lebih mudah dalam menyampaikan teori serta cara pembuatan tusuk-tusuk hias dalam waktu yang lebih efisien. Media pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk visualisasi animasi yang akan dibuat dan diteliti pada skripsi ini yaitu dengan menggunakan software *Macromedia Flash*.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Karakteristik Penelitian

3.1.1 Jenis 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.

3.1.2 Objek Penelitian

Objek atau responden penelitian ini adalah 1 dosen jurusan Teknologi Jasa dan Produksi, 1 dosen jurusan Teknik Elektro dan 2 guru bidang keahlian Busana Butik SMK Negeri 1 Ampelgading. Serta 68 siswa yang diambil dari 139 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Siswa yang diambil sebagai sampel yaitu dari kelas X BB 1, X BB 2, X BB 3 dan X BB 4 jurusan Busana Butik SMK Negeri 1 Ampelgading.

3.1.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2013 sampai dengan bulan Maret 2013 di Universitas Negeri Semarang (UNNES) untuk pembuatan medianya. Sedangkan pengambilan uji coba media pembelajaran yang dibuat dilakukan di SMK Negeri 1 Ampelgading dan di Universitas Negeri Semarang pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2013.

3.2 Indikator Media Pembelajaran

Indikator kerja yang digunakan meliputi kriteria pendidikan (*educational criteria*), tampilan program (*cosmetics*) dan kualitas teknik (*technical quality*). Indikator kerja ini perlu ditetapkan untuk menghindari adanya berbagai macam persepsi tentang bagaimana nantinya program aplikasi akan dibuat. Tampilan program berisi indikator-indikator yang berkaitan dengan desain tampilan program termasuk teks, gambar, animasi, dan suara. Kualitas teknis berisi indikator-indikator yang berkaitan dengan teknis seperti pengoperasian program.

3.2.1 Kriteria Pendidikan (*Educational Criteria*)

3.2.1.1 Pembelajaran

- 1) Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan besar.
- 2) Program mempunyai topik yang jelas.
- 3) Pendekatan pembelajaran dalam program sesuai, dan dapat menyesuaikan siswa.

3.2.1.2 Kurikulum.

- 1) Program sesuai dengan kurikulum.
- 2) Program relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.

3.2.1.3 Isi materi.

- 1) Isi materi mempunyai konsep yang benar dan tepat.
- 2) Program memiliki materi konsep.
- 3) Program memiliki soal tes.

3.2.1.4 Interaksi

- 1) Struktur program fleksibel terhadap pengguna.
- 2) Program mempunyai balikan terhadap input yang diberikan oleh pengguna.

3.2.1.5 Balikan

- 1) Balikan bersifat positif dan tidak membuat pengguna putus asa
- 2) Balikan relevan terhadap respon siswa.
- 3) Balikan korektif
- 4) Balikan memiliki respon yang bervariasi sehingga pengguna tidak merasa bosan.
- 5) Balikan tetap tampil dalam waktu yang sesuai.
- 6) Balikan mendorong mengoreksi siswa untuk berusaha memperoleh jawaban yang benar.

3.2.1.6 Penanganan masalah

Pengguna dapat mengoreksi kesalahan dalam memasukkan input kecuali yang benar.

3.2.2 Tampilan Program (*cosmetics*)

3.2.2.1 Pewarnaan

Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan.

3.2.2.2 Pemakaian kata dan bahasa

- 1) Menggunakan huruf/karakter yang sesuai
- 2) Menggunakan bahasa Indonesia

3.2.2.3 Pemakaian tombol kata interaktif (*hypertext*)

- 1) Menggunakan *hypertext* untuk memfasilitasi navigasi dan membantu pengguna menjelajah program.
- 2) Setiap tampilan merupakan kombinasi beberapa komponen berupa teks, grafis, animasi, yang bekerja bersama sehingga program tampak jelas.

3.2.2.4 Grafis

- 1) Grafis membuat informasi lebih atraktif
- 2) Grafis membantu untuk visualisasi kejadian yang jarang terjadi.
- 3) Grafis membantu mengingat informasi yang dipelajari.
- 4) Grafis terlihat dan mudah dipahami (membantu pemahaman)

3.2.2.5 Animasi dan video

- 1) Animasi dan video membutuhkan input dari pengguna.
- 2) Animasi atau video membantu pengguna dalam melihat kejadian yang jarang terjadi.

3.2.2.6 Suara

- 1) Pemakaian suara menambah pemahaman konsep.
- 2) Suara dapat diatur (dimatikan dan dihidupkan)
- 3) Suara terdengar jelas dan digunakan secara efektif.

3.2.2.7 Tombol menu dan ikon

- 1) Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon
- 2) Terdapat tombol, ikon dan menu yang tetap untuk bantuan, selesai, keluar, maju, mundur dari layar atau berpindah kemateri yang lain dan berhenti sementara.

3.2.2.8 Desain *interface*

- 1) Transisi antar layar sudah tepat
- 2) Program memerlukan sedikit kegiatan mengetik.

3.2.3 Kualiatas Teknis (*Technical Quality*)

3.2.3.1 Pengoperasian program

- 1) Program dapat dimulai dengan mudah.
- 2) Program dapat berjalan dengan baik dalam keadaan kondisi normal.
- 3) Program dapat dioperasikan tanpa CD.

3.2.3.2 Respon pengguna

- 1) Pengguna dapat mengoperasikan program secara mandiri.
- 2) Pengguna merasa senang menggunakan program
- 3) Pengguna tidak merasa bosan menggunakan program.

3.2.3.3 Keamanan program

- 1) Program tidak dapat diubah oleh pengguna.
- 2) Program tidak dapat dihapus jika ada kesalahan dari pengguna.

3.2.3.4 Penanganan kesalahan

Program bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya program.

3.2.3.5 Fasilitas program

- 1) Terdapat fasilitas-fasilitas table fisika
- 2) Terdapat fasilitas kalkulator untuk mengerjakan soal.
- 3) Terdapat fasilitas program untuk bantuan.

Sumber: (<http://hagar.up.ac.za/catts/learner/eel/conc/conceot.html>)

3.3 Metode Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Shot Case Study*. Sugiyono (2010:110) menyatakan *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).

Tabel 3.1. Desain Penelitian *One-shoot Case Study*

Perlakuan	Pengukuran
X	T

X adalah perlakuan, yaitu pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak berbasis multimedia pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana dalam mata pelajaran membuat hiasan pada busana. Kemudian memilih siswa kelas X BB sebagai sampel. Siswa diberi angket untuk dapat menilai media pembelajaran ini, dan dari data tersebut di cari hasil pengukurannya.

T adalah pengukuran, yaitu melakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Penilaian dilakukan oleh dosen dan guru serta siswa SMK Negeri 1 Ampelgading kelas X jurusan Busana Butik.

3.4 Metode Pengumpulan Data

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, 2010:199). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket yang dibuat untuk mendapatkan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif dengan perangkat lunak berbasis multimedia pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana. Dari data yang didapatkan akan diolah dan di presentasikan untuk mengetahui layak tidaknya program media pembelajaran yang telah dibuat.

3.4.1 Keuntungan metode angket antara lain:

- a. Setiap responden menerima jumlah pertanyaan yang sama.
- b. Responden mempunyai kebebasan untuk memberikan keterangan atau jawaban.
- c. Pengaruh subjektivitas dapat dihindarkan.
- d. Angket dapat digunakan untuk responden yang banyak dengan waktu relatif singkat serta sedikit tenaga.
- e. Terkait dengan penelitian, hasil dari metode angket digunakan sebagai alat ukur untuk mendapatkan data kualitatif yang nantinya akan diubah menjadi data kuantitatif menggunakan skala *likert*.

3.4.2 Keterbatasan metode angket antara lain:

- a. Kemungkinan ada responden yang tidak bersedia mengisi angket.
- b. Pertanyaan-pertanyaan dalam angket telah ditentukan dan tidak dapat diubah sesuai dengan kemampuan responden.
- c. Teknik ini belum merupakan jaminan bahwa responden akan memberikan jawaban yang tepat.
- d. Sedangkan keterkaitan dengan penelitian, keterbatasan metode angket yaitu beberapa siswa memberikan pilihan jawaban dengan kategori rendah disebabkan tingkat pemahaman siswa terhadap isi media pembelajaran yang berbeda-beda.

Data dari angket tersebut nantinya akan digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2010:134) Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang

atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut :

Tabel 3.2. Jenjang kategori Skala Tanggapan

Kategori	Singkatan	Skor
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Cukup Baik	CB	3
Tidak Baik	TB	2
Sangat Tidak Baik	STB	1

Namun menurut Sugiyono (2009:135), karena jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, maka untuk mengukur kelayakan media pembelajaran dapat berupa kata-kata lain seperti Sangat Layak hingga Sangat Tidak Layak. Sehingga diperlukan perbandingan penegasan kategori dari jawaban hasil *checklist* angket yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.3. Tabel perbandingan penegasan kategori

Kategori	
1	2
Sangat Baik	Sangat Layak
Baik	Layak
Cukup Baik	Cukup Layak
Tidak Baik	Tidak Layak
Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Layak

Hasil yang didapat dari angket validasi dosen pakar dan guru serta tanggapan siswa yang menggunakan penegasan kategori 1 (Sangat Baik - Sangat Tidak Baik) dapat disama artikan dengan penegasan kategori 2 (Sangat Layak - Sangat Tidak Layak).

3.4 Metode Analisis Data

3.4.2 Langkah-Langkah Analisis Data

Setelah data diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada bagaimana kelayakan dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase. Untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 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.

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

% : persentase

n : jumlah nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai yang diperoleh (Mohammad Ali, 1987:184)

- d. Dari persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kuantitatif. 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 dikurangi dengan data terkecil) dibagi dengan jumlah kelas interval.

Dari rumus-rumus tersebut maka diperoleh hasil sebagai berikut:

$$1) \text{ Menentukan persentase skor maksimal} = \frac{\text{Skor Maksimum}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{5}{5} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

$$2) \text{ Menentukan presentase skor minimal} = \frac{\text{Skor Minimum}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{1}{5} \times 100\%$$

$$= 20\%$$

$$3) \text{ Menentukan } \textit{range} = 100 - 20 = 80$$

- 4) Menentukan jumlah interval. Menurut aturan Stugers jumlah interval dapat ditentukan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$k = 1 + (3,3) \log n$$

k = jumlah interval

log = logaritma

n = jumlah anggota sampel

Berdasarkan rumus di atas, maka jumlah intervalnya adalah:

$$k = 1 + 3,3 \log (30)$$

$$= 1 + 4,87$$

$$= 5,87 \text{ (dibulatkan ke bawah menjadi 5)}$$

Interval yang dikehendaki yaitu (Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik)

- 5) Menentukan lebar interval = $80/5 = 16$

Berdasarkan perhitungan dan cara yang diadopsi dari Mohamad Ali (1987:184) dan Sugiyono (2010:241) serta aturan stugers di atas, maka tabel distribusi range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan seperti terlihat pada tabel 06.

Tabel 3.4. Tabel Distribusi Kategori Kualitatif Kelayakan Media

No	Interval	Kategori	
		1	2
1	$84\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	Sangat Layak
2	$68\% \leq \text{skor} \leq 83\%$	Baik	Layak
3	$52\% \leq \text{skor} \leq 67\%$	Cukup Baik	Cukup Layak
4	$36\% \leq \text{skor} \leq 51\%$	Kurang Baik	Kurang Layak
5	$20\% \leq \text{skor} \leq 35\%$	Tidak Baik	Tidak Layak

3.4.3 Mencari Skor Rata-Rata (Mean)

Langkah untuk mencari skor rata-rata (*Mean*) ini dilakukan peneliti untuk mengetahui nilai rata-rata dari keseluruhan data yang diperoleh, sehingga memudahkan peneliti dalam perumusan kesimpulan hasil penelitian.

Untuk mencari nilai atau skor rata-rata (*mean*) dapat menggunakan rumus berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_1}{\sum f_1}$$

Keterangan : \bar{x} = Skor rata-rata (*mean*)

$\sum x_1$ = Jumlah seluruh skor

$\sum f_1$ = Jumlah frekuensi

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Hasil Media Pembelajaran

Media Pembelajaran ini merupakan media yang digunakan sebagai pembelajaran materi membuat hiasan pada kain atau busana dalam mata pelajaran Membuat hiasan pada busana kelas X jurusan Busana Butik di SMK Negeri 1 Ampelgading tahun pelajaran 2012/2013 dalam bentuk MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif). Media ini dibuat dengan memanfaatkan software berbasis animasi yaitu *Macromedia Flash 8*. Dalam media ini terdapat beberapa materi, diantaranya : menghias busana, cara membuat tusuk-tusuk hias, sulaman benang, dan pembuatan sulaman benang. Untuk membantu mempermudah pemahaman materi-materi tersebut dalam media ini dilengkapi dengan gambar, animasi dan video pembuatan sulaman benang. Terdapat beberapa tampilan dalam media ini, diantaranya : Tampilan utama atau beranda, tampilan halaman kompetensi, tampilan materi, tampilan praktek, tampilan latihan soal, tampilan referensi, tampilan ucapan terima kasih, dan tampilan profil yang dilengkapi setting sound, penunjuk waktu, *minimize* dan *fullscreen*.

4.1.1.1 Tampilan Utama atau Beranda

Gambar 4.1 menunjukkan tampilan menu utama atau beranda. Menu utama atau beranda dari media pembelajaran ini memuat judul media dan identitas pembuat beserta asal instansi, dan untuk pilihan menu yang lain seperti halaman kompetensi, materi, praktek, latihan soal, referensi, terima kasih, pengaturan suara, keluar, jam, tanggal, *minimize* dan *fullscren* selalu tersedia di setiap menu tanpa kembali ke menu sebelumnya.

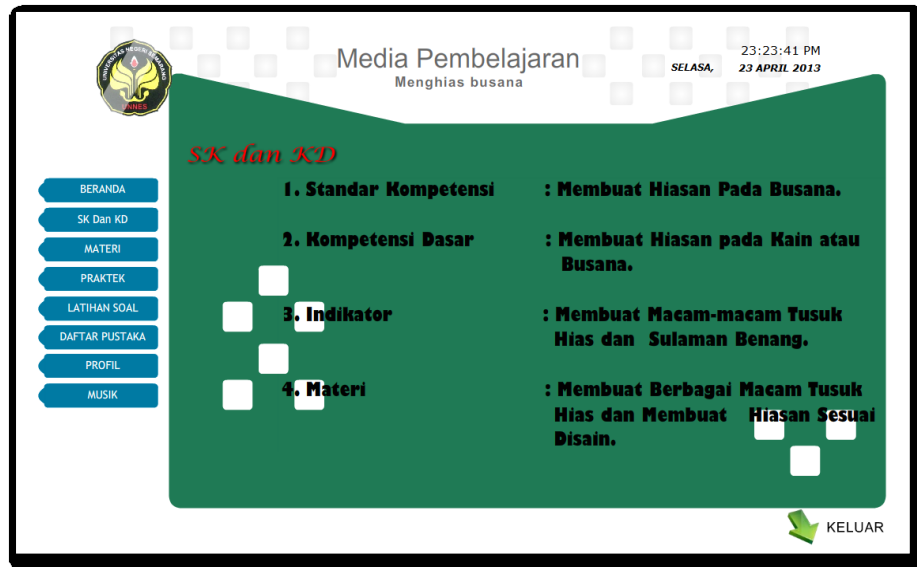


Gambar 4.1 Tampilan utama media

4.1.1.2 Tampilan Halaman Kompetensi

Halaman kompetensi menjelaskan tentang Standar kompetensi, Kompetensi dasar, Indikator dan Isi Materi Pembelajaran sesuai dengan silabus yang berlaku di SMK Negeri 1 Ampelgading.

Gambar 4.2 menunjukkan tampilan halaman kompetensi.



Gambar 4.2 Tampilan halaman kompetensi

4.1.1.3 Tampilan Materi

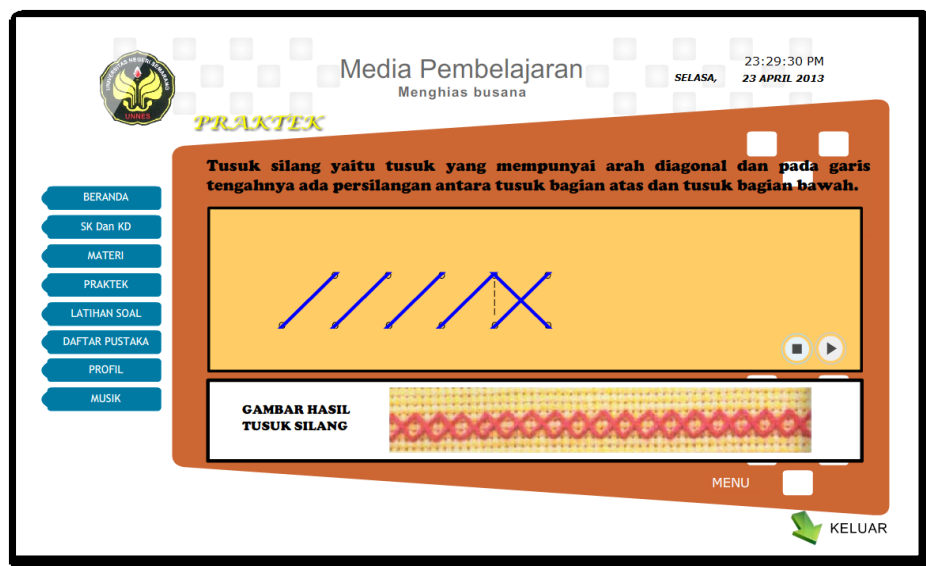
Gambar 4.3 menunjukkan tampilan menu materi. Menu materi dalam media pembelajaran ini berisi definisi tentang menghias busana, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam menghias busana.



Gambar 4.3 Tampilan materi media

4.1.1.4 Tampilan Menu Praktek

Menu praktek menunjukkan tampilan gambar animasi tusuk-tusuk hias yang berisi animasi dalam bentuk gambar berjalan yang digunakan untuk membantu pengguna dalam memahami isi materi dan video pembuatan sulaman benang sebagai penerapan dari tusuk-tusuk hias yang digunakan untuk membantu pengguna dalam memahami proses menghias busana yang sesungguhnya.



Gambar 4.4 Tampilan gambar animasi

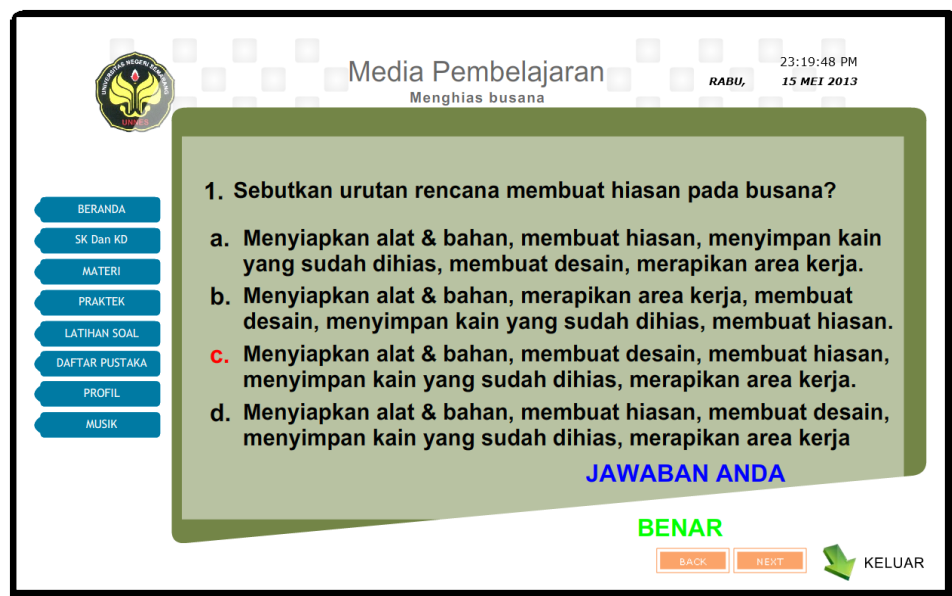


Gambar 4.5 Tampilan video pembuatan sulaman benang

4.1.1.5 Tampilan Evaluasi

Halaman Evaluasi berisi tentang latihan soal untuk pengguna. Latihan soal digunakan sebagai evaluasi hasil belajar dari media pembelajaran ini.

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan evaluasi.



Gambar 4.6 Tampilan latihan soal

Setelah semua soal telah dijawab, maka secara otomatis hasil pengerjaan soal akan muncul pada halaman media. Gambar 4.7 menunjukkan tampilan hasil evaluasi.

Tampilan halaman hasil penilaian:



Gambar 4.7 Tampilan hasil penilaian

4.1.1.6 Tampilan Halaman Referensi

Gambar 4.8 menunjukkan tampilan halaman referensi. Halaman referensi dalam media pembelajaran ini menjelaskan mengenai referensi atau pustaka yang digunakan untuk menentukan materi mengenai menghias busana. Referensi yang digunakan berupa buku.



Gambar 4.8 Tampilan halaman referensi

4.1.1.7 Tampilan Halaman Terima Kasih

Gambar 4.9 menunjukkan tampilan halaman terima kasih berisi ucapan terima kasih kepada para dosen pembimbing.



Gambar 4.9 Tampilan halaman terima kasih

4.1.1.8 Tampilan Halaman Profil

Halaman profil dari media pembelajaran ini memuat data atau informasi mengenai identitas pembuat program media pembelajaran interaktif Menghias Busana.

Gambar 4.10 menunjukkan tampilan menu halaman profil.



Gambar 4.10 Tampilan profil

4.1.2 Hasil Angket Media Pembelajaran

4.1.2.1 Hasil Angket Validasi Dosen pakar dan guru

Penelitian dilakukan tanggal 22 April sampai 8 Juni 2013 kepada dosen pakar dan guru dengan jumlah 4 responden yang terdiri dari 1 responden dari dosen pakar jurusan Teknik Elektro dan 1 responden dari dosen prodi Tata Busana serta 2 responden dari guru jurusan Busana Butik SMK Negeri 1 Ampelgading. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa penelitian dilakukan dengan metode pengumpulan data menggunakan angket. Angket yang telah diberikan kepada dosen

pakar dan guru tersebut terbagi menjadi tiga kriteria, yaitu : kriteria pendidikan, kriteria tampilan program, dan kriteria kualitas teknis. Jumlah keseluruhan pernyataan yang terdapat pada angket tersebut sebanyak 30 pernyataan dengan rincian 10 pernyataan pada kriteria pendidikan, 13 pernyataan pada kriteria tampilan dan 7 pernyataan pada kriteria kualitas teknis.

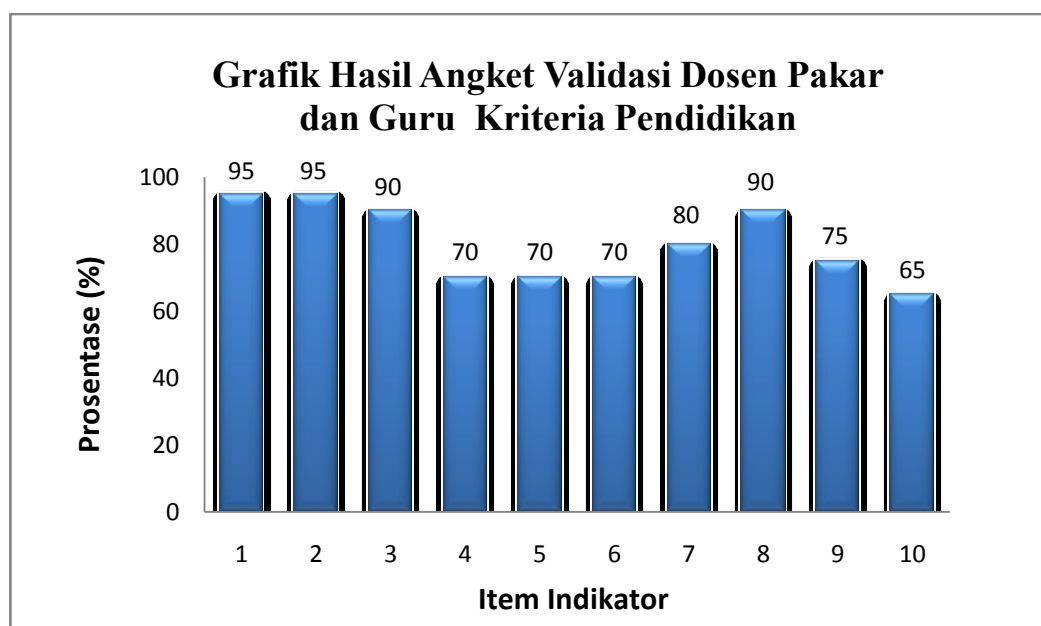
1) Kriteria Pendidikan

Angket dengan kriteria pendidikan pada program media pembelajaran ini memuat 10 item pernyataan yang harus dijawab oleh dosen pakar dan guru. Pada kriteria ini dosen pakar dan guru telah menjawab angket dengan baik dan benar dalam arti menjawab seluruh pernyataan sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Berikut hasil angket validasi dosen pakar dan guru terhadap kriteria pendidikan pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil Angket Kriteria Pendidikan

No	Item Indikator	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok	19	95,00	SB
2.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu belajar mandiri	19	95,00	SB
3.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran	18	90,00	SB
4.	Materi sesuai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator	14	70,00	B
5.	Isi materi mempunyai konsep yang benar dan tepat	14	70,00	B

6.	Isi materi lengkap dan jelas	14	70,00	B
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi	16	80,00	B
8.	Terdapat interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran	18	90,00	SB
9.	Nilai soal latihan memiliki respon yang bervariasi	15	75,00	B
10.	Media pembelajaran interaktif tidak membuat pengguna putus asa dalam menjalankannya	13	65,00	CB
Jumlah		160	80,00	B



Gambar 4.11 Grafik hasil angket validasi dosen pakar dan guru kriteria pendidikan

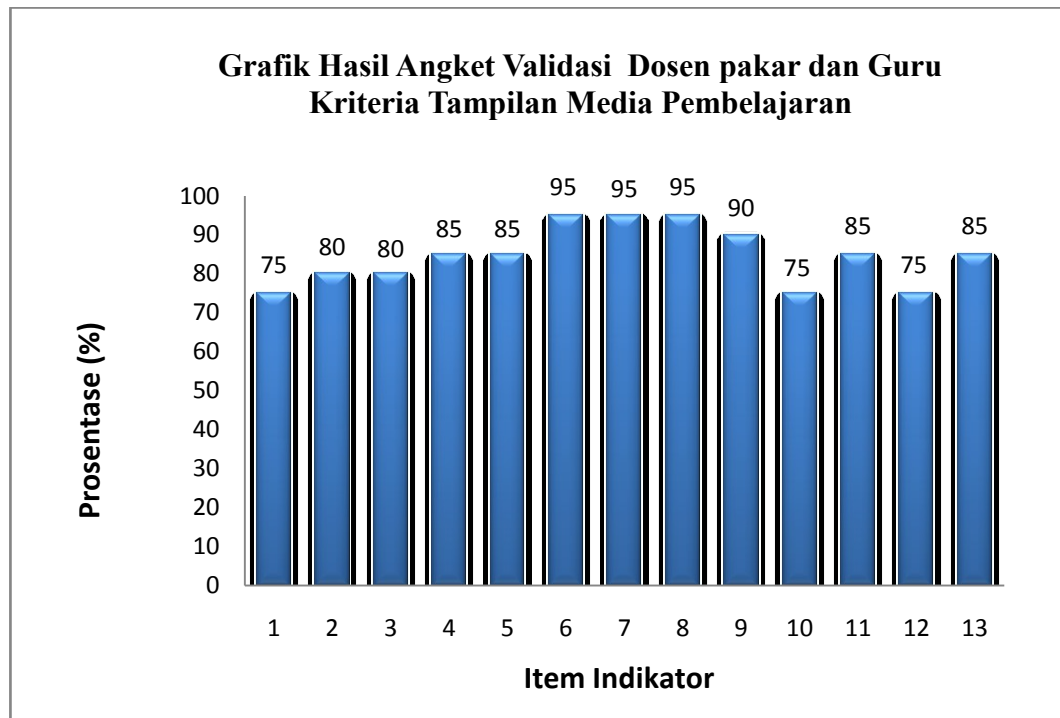
2) Kriteria Tampilan Media Pembelajaran

Angket dengan kriteria tampilan media pembelajaran pada media pembelajaran ini memuat 13 item pernyataan yang harus dijawab oleh dosen pakar dan guru. Pada kriteria ini dosen pakar dan guru telah menjawab angket dengan baik dan benar dalam arti menjawab seluruh

pernyataan sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Berikut hasil angket validasi dosen pakar dan guru terhadap kriteria tampilan media pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Angket Kriteria Tampilan Media

No	Item Indikator	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1	Pemilihan warna sesuai	15	75,00	B
2	Ukuran dan jenis huruf sesuai	16	80,00	B
3	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	16	80,00	B
4	Tampilan media pembelajaran interaktif menarik dan jelas	17	85,00	SB
5	Gambar mudah dipahami (membantu pemahaman pengguna)	17	85,00	SB
6	Gambar membantu mengingatkan informasi yang dipelajari	19	95,00	SB
7	Animasinya menarik	19	95,00	SB
8	Suara/sound dapat dihidupkan/ dimatikan (ON/OFF)	19	95,00	SB
9	Suara musik dapat terdengar jelas dan keras	18	90,00	SB
10	Suara musik tidak mengganggu pengguna	15	75,00	B
11	Terdapat tombol menu, perintah dan ikon yang mudah dalam pengoperasiannya	17	85,00	SB
12	Tampilan layar menarik	15	75,00	B
13	Desain antar muka menarik dan interaktif	17	85,00	SB
Jumlah		220	84,61	SB



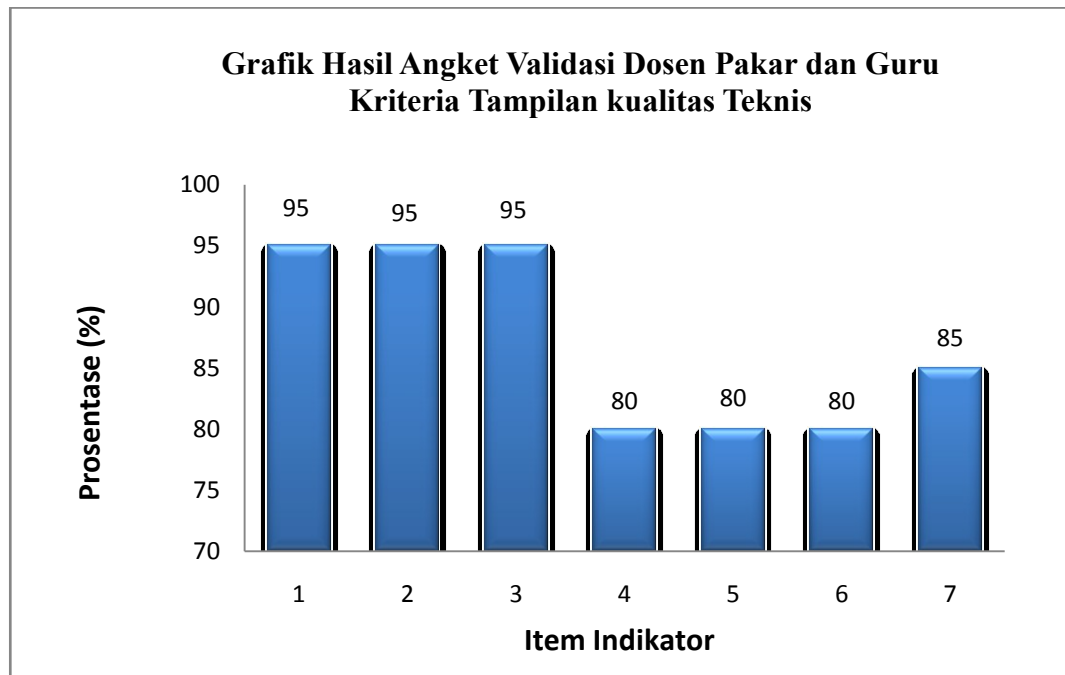
Gambar 4.12 Grafik hasil angket validasi dosen pakar dan guru kriteria tampilan media pembelajaran

3) Kriteria Kualitas Teknis

Angket dengan kriteria kualitas teknis pada program media pembelajaran ini memuat 7 item pernyataan yang harus dijawab oleh dosen pakar dan guru. Pada kriteria ini dosen pakar dan guru telah menjawab angket dengan baik dan benar dalam arti menjawab seluruh pernyataan sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Berikut hasil angket validasi dosen pakar dan guru terhadap kriteria kualitas teknis pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Angket Kriteria Kualitas Teknis

No	Item Indikator	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1	Media pembelajaran interaktif dapat dioperasikan disemua komputer tanpa menginstalnya terlebih dahulu	19	95,00	SB
2	Media pembelajaran interaktif dapat dioperasikan dengan mudah	19	95,00	SB
3	Pengguna dapat mengoperasikan media pembelajaran interaktif secara mandiri	19	95,00	SB
4	Pengguna tidak merasa bosan menjalankan media pembelajaran interaktif dalam waktu yang relatif lama	16	80,00	B
5	Media pembelajaran interaktif ini tidak dapat dihapus jika ada kesalahan dari pengguna	16	80,00	B
6	Media pembelajaran interaktif ini memiliki fasilitas lain seperti petunjuk waktu, minimize dan fullscren.	16	80,00	B
7	Media pembelajaran ini memiliki fasilitas lain seperti petunjuk waktu, minimize dan fullscren	17	85,00	SB
Jumlah		122	87,14	SB



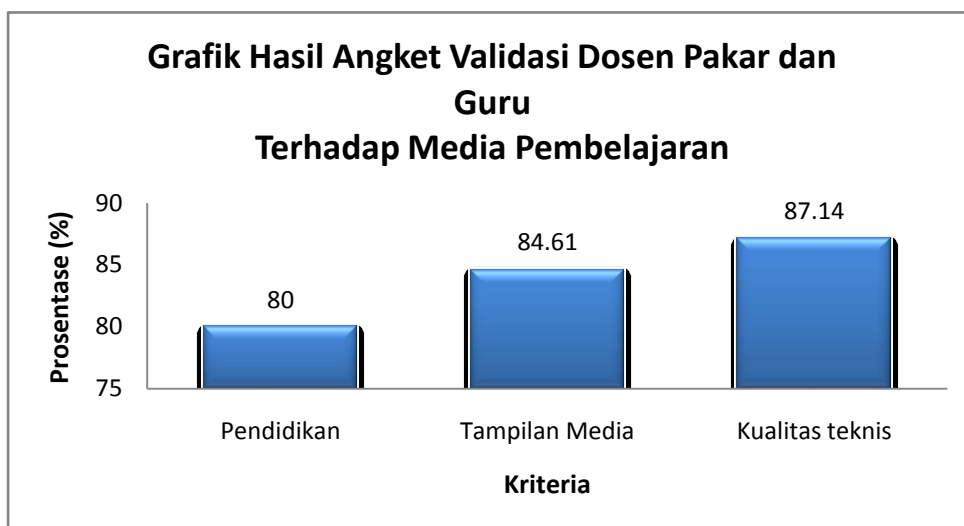
Gambar 4.13 Grafik hasil angket validasi dosen pakar dan guru kriteria kualitas teknis

4) Hasil Rata-Rata Analisis Angket Validasi Dosen pakar dan guru

Dari analisis hasil angket validasi dosen pakar dan guru dengan tiga kriteria yang telah dijelaskan tersebut diatas, maka dapat diketahui hasil rata-rata secara keseluruhan tanggapan dosen pakar dan guru terhadap media pembelajara ini. Berikut hasil analisis angket tanggapan dosen pakar dan guru terhadap media pembelajaran interaktif Menghias Busana.

Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Dosen pakar dan guru Terhadap Media Pembelajaran

No	Kriteria	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1	Pendidikan	160	80,00	Baik
2	Tampilan Media	220	84,61	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	122	87,14	Sangat Baik
Jumlah		502	84,00	Sangat Baik



Gambar 4.14 Grafik Hasil Angket Validasi Dosen pakar dan guru Terhadap Media Pembelajaran

4.1.2.2 Hasil Angket Tanggapan dari Siswa

Penelitian dilakukan tanggal 9 sampai dengan 11 Juni 2013 kepada siswa kelas X BB 1, X BB 2, X BB 3 dan X BB 4 jurusan Busana Butik SMK Negeri 1 Ampelgading sejumlah 136 siswa yang diambil sampel 68 siswa secara acak dengan alasan karena responden bersifat homogen. Angket yang telah diberikan kepada siswa tersebut terbagi menjadi tiga

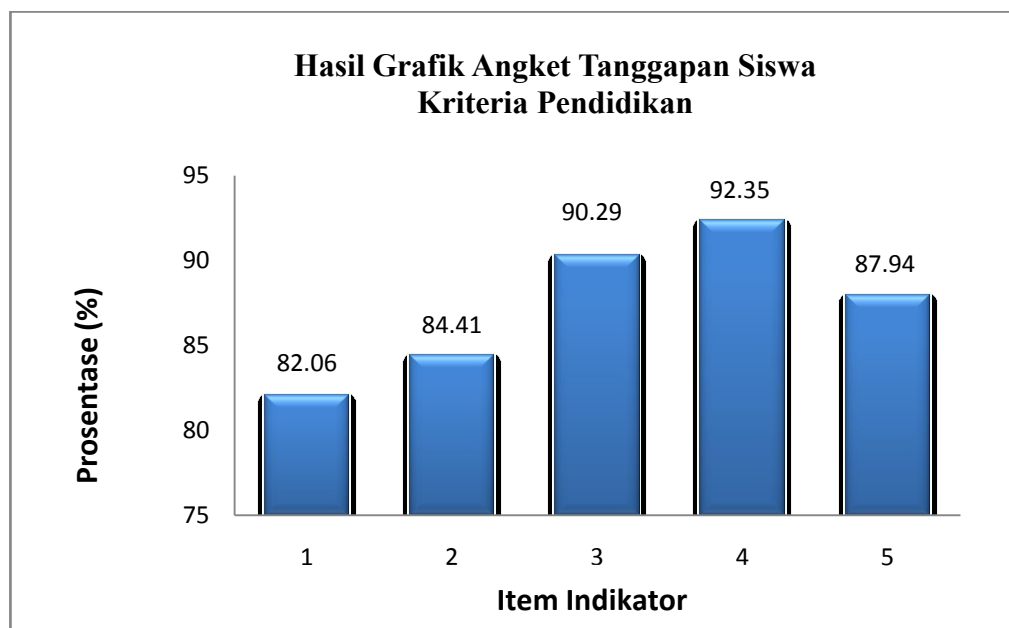
kriteria, yaitu : kriteria pendidikan, kriteria tampilan program dan kriteria kualitas teknis. Jumlah keseluruhan pernyataan yang terdapat pada angket tersebut sebanyak 25 pernyataan dengan rincian 5 pernyataan pada kriteria pendidikan, 13 pernyataan pada kriteria tampilan dan 7 pernyataan pada kriteria kualitas teknis.

1) Kriteria Pendidikan

Angket dengan kriteria pendidikan pada program media pembelajaran ini memuat 5 item pernyataan yang harus dijawab oleh siswa. Pada kriteria ini siswa telah menjawab angket dengan baik dan benar dalam arti menjawab seluruh pernyataan sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Berikut hasil angket tanggapan siswa terhadap kriteria pendidikan pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Angket Kriteria Pendidikan

No	Item Indikator	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1	Isi materi lengkap dan jelas	279	82,06	B
2	Kalimat-kalimat dalam materi mudah dipahami	287	84,41	SB
3	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok	307	90,35	SB
4	Dengan adanya media pembelajaran menghias busana, membuat saudara lebih terdorong belajar membuat hiasan busana	314	92,35	SB
5	Dengan adanya media pembelajaran menghias busana, membuat saudara lebih terdorong mencari jawaban pada soal latihan dengan benar	299	87,94	SB
Jumlah		1486	87,41	SB



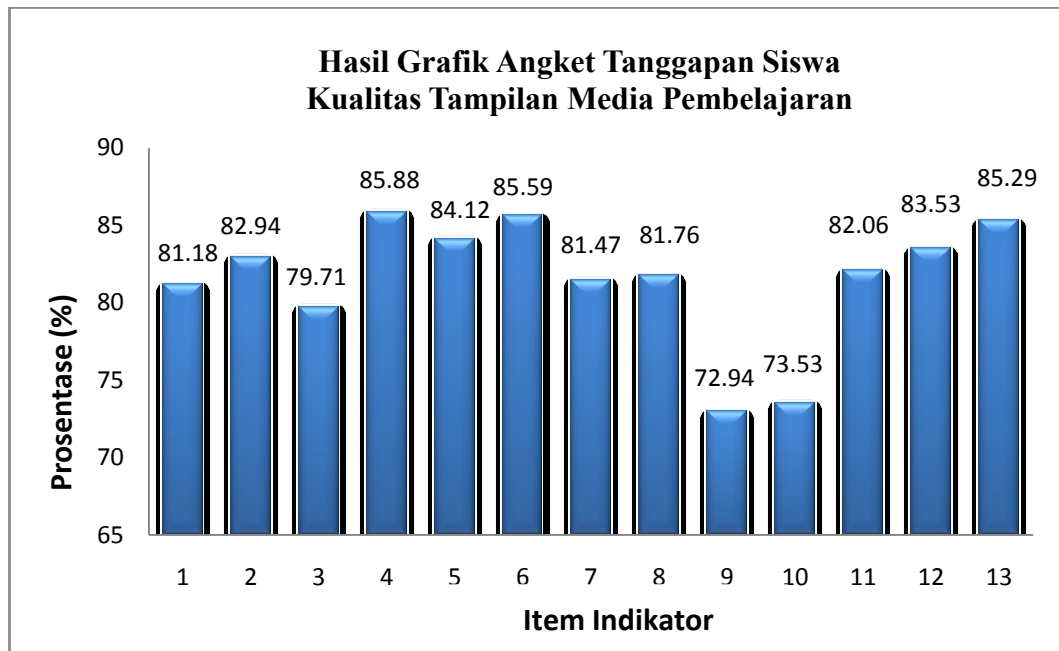
Gambar 4.15 Grafik hasil angket tanggapan siswa kriteria pendidikan

2) Kriteria Tampilan Media

Angket dengan kriteria tampilan media pada program media pembelajaran ini memuat 13 item pernyataan yang harus dijawab oleh siswa. Pada kriteria ini siswa telah menjawab angket dengan baik dan benar dalam arti menjawab seluruh pernyataan sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Berikut hasil angket tanggapan siswa terhadap kriteria tampilan media pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Hasil Angket Kriteria Tampilan Media Pembelajaran

No	Item Indikator	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1	Pemilihan warna dalam media pembelajaran sesuai dan menarik	276	81,18	B
2	Warna-warna dalam media pembelajaran ini tidak mengganggu	282	82,94	B
3	Ukuran dan jenis huruf sesuai	271	79,71	B
4	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	292	85,88	SB
5	Tampilan media pembelajaran menarik dan jelas	286	84,12	SB
6	Gambar mudah dipahami (membantu pemahaman)	291	85,59	SB
7	Animasi dalam media pembelajaran ini menarik	277	81,47	B
8	Animasi membantu pemahaman dalam memahami materi	278	81,76	B
9	Suara/sound dapat didengar dengan jelas dan membantu saudara lebih memahami materi	248	72,94	B
10	Suara musik memiliki beberapa pilihan dan tidak mengganggu	250	73,53	B
11	Tombol menu, perintah dan ikon yang mudah dalam pengoperasiannya	279	82,06	B
12	Tampilan layar menarik	284	83,53	B
13	Desain antar muka menarik dan interaktif	290	85,29	SB
Jumlah		3604	81,54	B



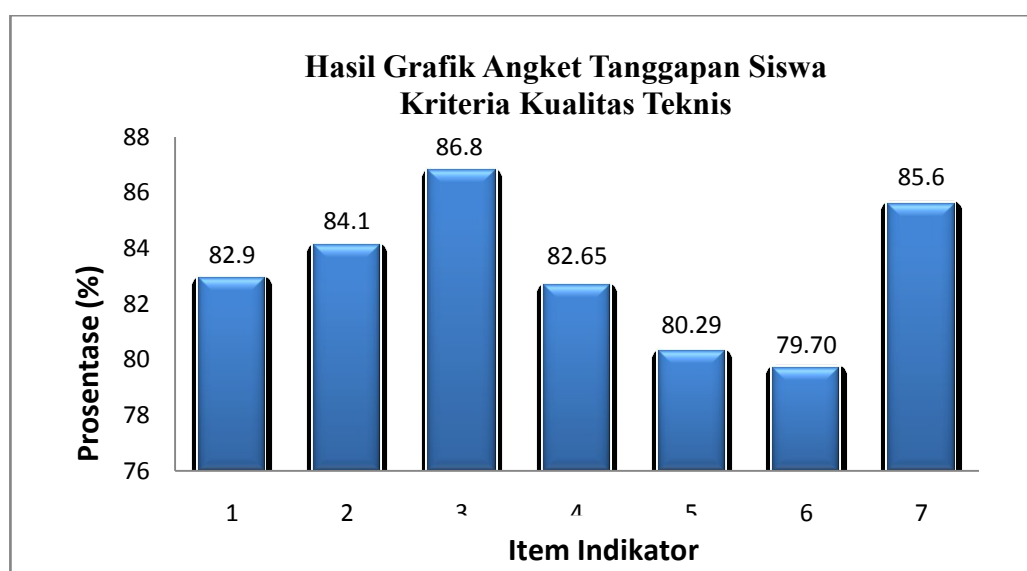
Gambar 4.16 Grafik hasil angket tanggapan siswa kriteria tampilan media pembelajaran

3) Kriteria Kualitas Teknis

Angket dengan kriteria kualitas teknis pada program media pembelajaran ini ini memuat 7 item pernyataan yang harus dijawab oleh siswa. Pada kriteria ini siswa telah menjawab angket dengan baik dan benar dalam arti menjawab seluruh pernyataan sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Berikut hasil angket tanggapan siswa terhadap kriteria kualitas teknis pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Hasil Angket Kriteria Kualitas Teknis

No	Item Indikator	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	282	82,9	B
2	Pengguna dapat mengoperasikan media pembelajaran secara mandiri	286	84,1	SB
3	Memiliki petunjuk-petunjuk yang dapat mempermudah penggunaan media pembelajaran.	295	86,8	SB
4	Pengguna tidak merasa bosan menjalankan media pembelajaran dalam waktu yang relatif lama	289	82,65	B
5	Media pembelajaran ini tidak dapat diubah/diedit oleh pengguna jika ada kesalahan dari pengguna	273	80,29	B
6	Media pembelajaran bebas dari kerusakan pada program.	271	79,7	B
7	Media pembelajaran ini memiliki fasilitas lain seperti petunjuk waktu, <i>minimize</i> dan <i>fullscren</i>	291	85,6	SB
Jumlah		1979	83,15	B



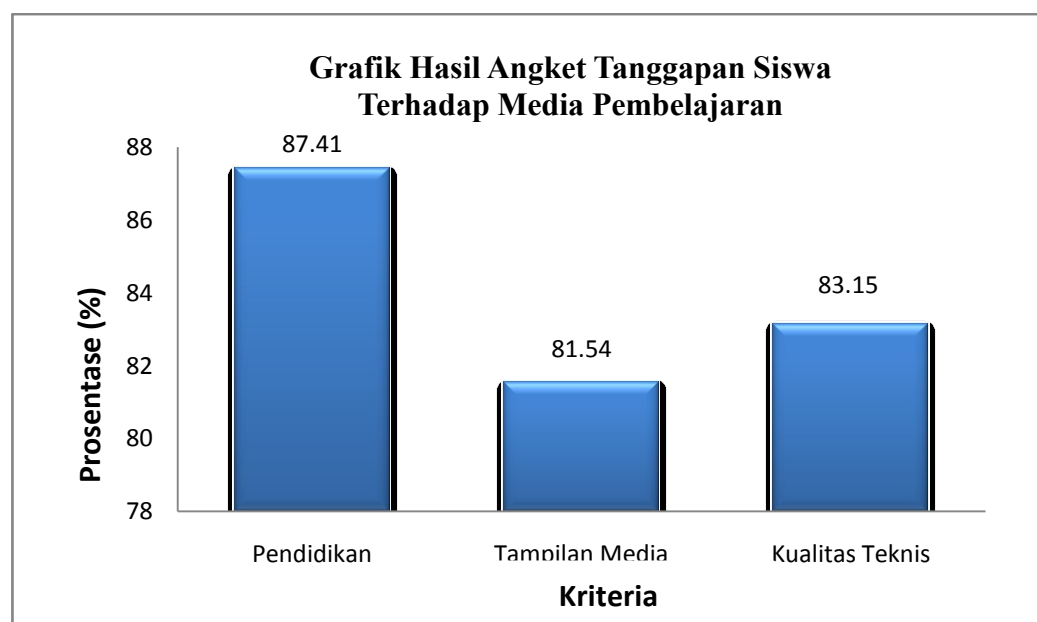
Gambar 4.17 Grafik hasil angket tanggapan siswa kriteria kualitas teknis

4) Hasil Rata-Rata Analisis Angket Tanggapan Siswa

Dari analisis hasil angket tanggapan siswa dengan tiga kriteria yang telah dijelaskan tersebut diatas, maka dapat diketahui hasil rata-rata secara keseluruhan tanggapan siswa terhadap program media pembelajaran interaktif ini. Berikut hasil analisis angket tanggapan siswa terhadap program media pembelajaran interaktif Menghias Busana

Tabel 4.8 Hasil Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Kriteria	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1	Pendidikan	1486	87,41	Sangat Baik
2	Tampilan Media	3604	81,54	Baik
3	Kualitas Teknis	1979	83,15	Baik
Jumlah		7069	84,03	Sangat Baik



Gambar 4.18 Grafik hasil angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran

4.2 Hasil Jawaban Pertanyaan Pendukung

4.2.1 Hasil Jawaban Pertanyaan Pendukung dari Dosen pakar dan guru

Dari jawaban yang diberikan responden atas pertanyaan pendukung yang terdapat pada angket, maka dapat dianalisis kelebihan dan kekurangan, saran serta layak tidaknya program media pembelajaran yang telah dibuat. Terdapat 4 buah pertanyaan pendukung yang telah diberikan kepada dosen pakar dan guru. Dosen pakar dan guru telah menjawab pertanyaan tersebut dengan baik dan benar dalam arti dosen pakar dan guru telah mengisi seluruh pertanyaan secara objektif.

4.2.1.1 Kelebihan dari media pembelajaran interaktif menghias busana.

Menurut dosen pakar dan guru program media pembelajara ini mempunyai kelebihan-kelebihan, 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.

4.2.1.2 Kekurangan dari media pembelajaran interaktif menghias busana.

Sedangkan kekurangan-kekurangan dari program media pembelajaran ini adalah :

- Memerlukan teknologi canggih yaitu menggunakan perangkat komputer yang dinilai cukup mahal bagi siswa
- Materi yang disajikan masih terbatas.

- Durasi animasi berjalan terlalu cepat
- Tidak menampilkan animasi dari implementasi tusuk-tusuk hias yang dikarenakan sudah dilengkapai dengan video pembuatansulaman benang.

4.2.1.3 Saran untuk media pembelajaran interaktif menghias busana.

Selain itu dosen pakar dan guru juga memberikan saran-saran untuk perbaikan program diantaranya:

- 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.

4.2.1.4 Layak tidaknya media pembelajaran interaktif menghias busana.

Dari keseluruhan jawaban menurut dosen pakar dan guru, program media pembelajaran ini **layak** digunakan sebagai media pembelajaran Menghias Busana (Membuat hiasan pada kain atau busana) dan bisa juga digunakan untuk jurusan lain yang kompetensi dasarnya sama.

4.2.2 Hasil Jawaban Pertanyaan Pendukung dari Siswa

4.2.2.1 Kelebihan dari media pembelajaran interaktif menghias busana.

Menurut tanggapan siswa program media pembelajara ini mempunyai kelebihan-kelebihan, yaitu :

- Media pembelajarannya menarik

- Materinya mudah di pahami
- Terdapat animasi tusuk-tusuk hias dan video pembuatan sulaman benang yang dilengkapi dengan suara narasi yang dapat menambah pemahaman materi
- Media pembelajaran yang lebih canggih dan modern.

4.2.2.2 Kekurangan dari media pembelajaran interaktif menghias busana.

Sedangkan kekurangan-kekurangan dari program media pembelajaran ini adalah :

- Beberapa penulisan kata yang kurang jelas
- Materi yang disajikan masih kurang banyak atau masih terbatas.

4.2.2.3 Saran untuk media pembelajaran interaktif menghias busana.

Siswa juga memberikan pendapat dan saran untuk perbaikan program diantaranya:

- Media pembelajaran menarik namun materi di kembangkan lagi tidak hanya pada menghias busana tapi juga untuk mata pelajaran lain.
- Sebaiknya media pembelajaran interaktif menghias busana tersebut dapat digunakan di SMK Negeri 1 Ampelgading.

4.2.2.4 Layak tidaknya media pembelajaran interaktif menghias busana.

Dari keseluruhan jawaban menurut siswa, program media pembelajaran ini **layak** digunakan sebagai media pembelajaran interaktif Menghias Busana (Membuat hiasan pada kain atau busana).

4.3 Pembahasan

4.3.1 Pembahasan dari hasil angket validasi dosen pakar dan guru

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 **sangat layak** digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Menghias Busana. Hal ini didasarkan pada hasil prosentase yang dikategorikan sangat baik/sangat layak dan didukung dari 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 :

4.3.1.1 Hasil angket validasi dosen pakar dan guru pada kriteria pendidikan.

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.

4.3.1.2 Hasil angket validasi dosen pakar dan guru pada kriteria tampilan media.

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.

4.3.1.3 Hasil angket validasi dosen pakar dan guru pada kriteria kualitas teknis.

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.

4.3.2 Pembahasan dari hasil angket tanggapan siswa

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 hasil prosentase yang dikategorikan sangat baik/sangat layak dan didukung dari 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 :

4.3.2.1 Hasil angket tanggapan siswa pada kriteria pendidikan.

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,

4.3.2.2 Hasil angket tanggapan siswa pada kriteria tampilan program.

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 jenuh 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.

4.3.2.3 Hasil angket tanggapan siswa pada kriteria kualitas teknis.

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 di pahami 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 dilengkapai 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.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil pembahasam maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana sangat layak (dengan revisi) untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.
2. Hasil uji coba media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Menghias Busana dari validasi dosen pakar dan guru serta tanggapan siswa mendapatkan respon yang sangat baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat disarankan yaitu:

1. Meskipun program media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran menghias busana telah dinyatakan sanagt 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 mate pelajaran yang sama atau bahkan mata pelajaran lain sehingga dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.
2. 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.
- Andi.2009. *Mahir dalam 7 Hari: Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi Offset
- Anni, Chatarina T, dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: Unnes Press
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Persero Balai Pustaka.
- Djamarah Syaiful B dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ernawati., Izwerni., Weni Nelmira. 2008. *Tata Busana untuk SMK Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fakultas Teknik UNY. 2005. *Melakukan Desain dan Perancangan Software*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Fakultas Teknik UNY. 2004. *Mengoperasikan Software Multimedia*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Hafnur Yanti. 2007. *Sulam Benang, Pita, & Payet*. Jakarta: Kriya Pustaka (Grup Puspa Swara)
- Nur'aini. 2004. *Perencanaan Pengajaran*. Semarang: UNNES
- Soedjono., Ika Prasasti. 2008. *Seni Kerajinan Sulaman*. Bandung: Angkasa
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pandidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka pelajar.
-Kemp dan Dayton. *Manfaat Multimedia*.
<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2146565-manfaat-dan-fungsi-media-pembelajaran/> (26 September 2012).
-Rachmat dan Alphone, (2005/2006: 1). *Devinisi Multimedia*.
<http://dc127.4shared.com/doc/ftA6sQaJ/preview.html> (26 september 2012).

.....Rohani (1997:9). *Fungsi Multimedia*.

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_c1051_033094_chapter2.pdf

(26 september2012).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Ampelgading
 STANDART KOMPETENSI : Membuat hiasan pada busana
 KODE : 39.Bus.C-m.SEW.16.A
 ALOKASI WAKTU : 40 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Menyiapkan tempat kerja dan alat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tempat kerja disiapkan dengan memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja ▪ Peralatan disiapkan sesuai dengan kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Persiapan tempat dan alat kerja menghias busana dengan sulaman tangan dan bordir 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan kesadaran akan pentingnya kesehatan dan keselamatan, lingkungan kerja ▪ Menyiapkan alat menghias busana dengan cermat dan tepat ▪ Mengidentifikasi kesehatan dan keselamatan kerja dalam bidang busana ▪ Menyebutkan jenis dan fungsi alat menghias busana ▪ Menunjukkan penerapan prosedur ▪ Menyiapkan alat menghias busana dengan tepat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengamatan ▪ Tes lisan 	2	2 (4)		Buku desain hiasan busana

MODEL KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2. Membuat desain hiasan busana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Letak hiasan busana diidentifikasi sesuai dengan busana yang akan dihias ▪ Jenis dan bentuk hiasan diidentifikasi sesuai dengan jenis bahan dan jenis busana ▪ Desain hiasan dibuat sesuai rencana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dasar-dasar desain hiasan busana ▪ Desain hiasan busana sesuai jenis bahan dan jenis busana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responsif terhadap perkembangan desain hiasan busana ▪ Kreatif dan inovatif dalam membuat desain hiasan busana ▪ Menjelaskan prinsip-prinsip desain hiasan busana ▪ Menjelaskan jenis dan bentuk hiasan busana ▪ Menjelaskan jenis ragam hias ▪ Merencanakan desain hiasan busana ▪ Membuat desain hiasan busana sesuai jenis bahan dan jenis busana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengamatan ▪ Tes lisan ▪ Hasil kerja 	2	10 (20)		

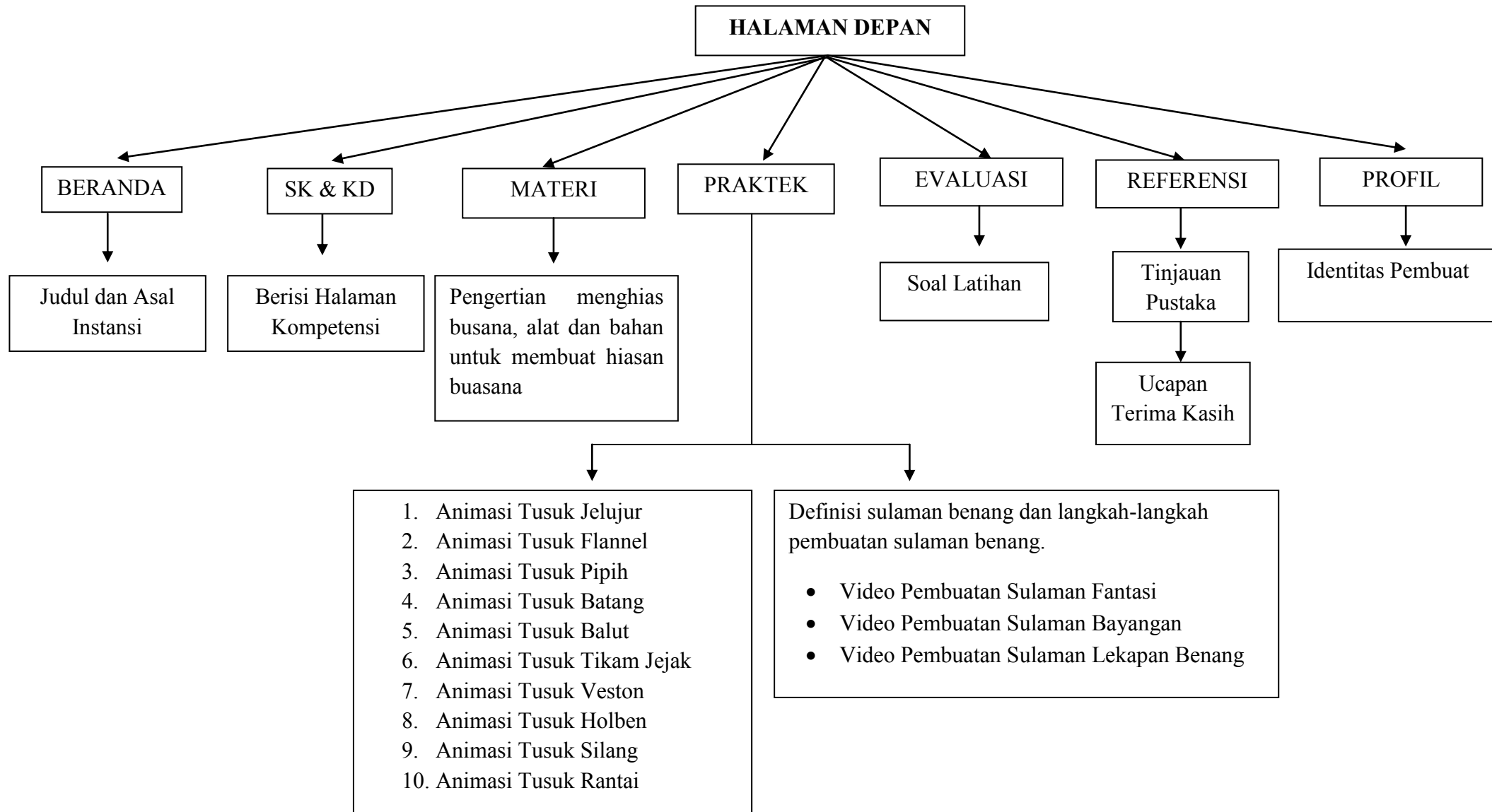
MODEL KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
3. Memindahkan desain hiasan pada kain atau busana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lokasi desain pada busana diukur atau ditetapkan secara proporsional ▪ Desain dipindahkan dengan menggunakan alat bantu sesuai dengan teknik memindahkan desain hiasan ▪ Alat bantu dipilih yang memiliki sifat tidak permanen pada busana yang akan dihias 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memindahkan desain hiasan pada kain atau busana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menunjukkan ketelitian dan cermat dalam memindahkan desain hiasan busana/kain ▪ Menunjukkan lokasi letak desain pada busana/kain ▪ Mendemonstrasikan teknik memindahkan desain hiasan ▪ Menjelaskan alat bantu yang digunakan untuk memindahkan desain hiasan pada busana/kain ▪ Memindahkan desain hiasan pada busana/kain dengan menggunakan alat bantu yang tepat (karbon jahit, kapur jahit dll) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengamatan ▪ Tes lisan ▪ Hasil kerja 	2	3 (6)		

MODEL KURIKULUM SATUAN PENDIDIKAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
4. Membuat hiasan pada kain atau busana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alat digunakan sesuai dengan fungsinya ▪ Sikap tubuh dalam mengerjakan ragam hias dengan memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja ▪ Ragam hias dikerjakan sesuai desain dengan menggunakan teknik yang sesuai dengan prosedur ▪ Ragam hias diselesaikan sesuai prosedur 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat hiasan pada kain atau busana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreatif dan inovatif dalam membuat ragam hias atau motif ▪ Menjelaskan jenis-jenis hiasan busana kain ▪ Menjelaskan macam-macam teknik menghias busana ▪ Menghias busana sesuai desain hiasan menyulam, dan lain-lain 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengamatan ▪ Tes lisan ▪ Hasil kerja 	2	10 (20)		

**PETA KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGHIAS BUSANA
(MEMBUAT MACAM-MACAM TUSUK HIAS & MEMBUAT HIASAN SESUAI DISAIN)**



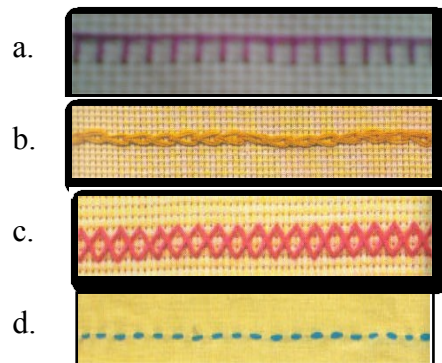
Lampiran 3

**Soal Latihan Pada Mata Pelajaran Menghias Busana (Membuat
Hiasan pada Kain atau Busana)**

1. Sebutkan urutan rencana membuat hiasan pada busana?
 - a. Menyiapkan alat & bahan, membuat hiasan, menyimpan kain yang sudah dihias, membuat desain, merapikan area kerja.
 - b. Menyiapkan alat & bahan, merapikan area kerja, membuat desain, menyimpan kain yang sudah dihias, membuat hiasan.
 - c. Menyiapkan alat & bahan, membuat desain, membuat hiasan, menyimpan kain yang sudah dihias, merapikan area kerja.
 - d. Menyiapkan alat & bahan, membuat hiasan, membuat desain, menyimpan kain yang sudah dihias, merapikan area kerja.
2. Apa fungsi Ram/Pemidangan?
 - a. Memotong kain yang akan dihias.
 - b. Mengcangkan kain agar kain tidak mengkerut dan rata ketika menyulam.
 - a. Digunakan untuk menyemat kain.
 - b. Dipergunakan saat merader/mengkutip desain hiasan kain/bahan.
3. Mana yang bukan termasuk bahan penunjang dalam menghias busana?
 - a. Benang sulam
 - b. Aneka jenis pita
 - c. Aneka jenis payet
 - d. Mesin jahit
4. Apa nama tusuk yang mempunyai arah horizontal ukuran dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang?

- a. Tusuk silang
- b. Tusuk feston
- c. Tusuk jelujur
- d. Tusuk flanel

5. Manakah hasil jadi dari tusuk hias rantai?



6. Sulaman bayangan mempunyai ciri khas yaitu menggunakan tusuk hias?

- a. Tusuk feston
- b. Tusuk holben
- c. Tusuk flanel
- d. Tusuk rantai

7. Sulaman fantasi merupakan sulaman yang pengerjaannya?

- a. Menggunakan variasi tusuk dibatasi 3 tusuk hias dan 3 warna benang
- b. Menggunakan 1 warna benang yang sama dengan kain yang akan dihias
- c. Menggunakan variasi tusuk hias dan warna benang tanpa batasan
- d. Hanya menggunakan tusuk flanel dalam pengerjaannya

8. Pada sulam lekapan benang, tusuk hias yang digunakan yaitu?

- a. Tusuk jelujur, tusuk rantai dan variasinya.

- b. Tusuk balut, tusuk silang dan variasinya.
 - c. Tusuk rantai, tusuk flanel dan variasinya.
 - d. Tusuk tikam jejak, tusuk rantai dan variasinya.
9. Bagaimana cara penyimpanan yang benar kain yang sudah dihias?
- a. Setelah bersih, di gantung pada *hanger* dan ditutup dengan plastik sehingga terhindar dari debu.
 - b. Dibiarkan saja terletak pada meja kerja.
 - c. Langsung diletakkan pada lemari tanpa dicuci terlebih dahulu.
 - d. Digantung pada *hanger* tanpa ditutup dengan plastic.
10. Setelah kegiatan menghias busana selesai, maka yang harus dilakukan yaitu?
- a. Area atau tempat kerja yang kita gunakan sebaiknya dibersihkan.
 - b. Perca-perca atau sisa-sisa benang yang digunakan dibuang pada tempat sampah.
 - c. Alat dan bahan yang sudah selesai digunakan disimpan kembali pada tempatnya
 - d. A, B dan C benar
11. Setelah semua alat, bahan dipersiapkan dan desain hias telah dipersiapkan pada kertas untuk membuat sulaman fantasi, apa yang pertama kali harus dikerjakan?
- a. Mulai menyulam motif hias
 - b. Mengutip desain motif pada kain menggunakan karbon jahit
 - c. Memasangkan kain yang hendak dihias pada pembedangan
 - d. Mengikat ujung benang pada bagian buruk kain

12. Kain jenis apa yang digunakan untuk membuat sulaman bayangan?
- Kain tipis yang menerawang
 - Kain strimin
 - Kain yang tebal
 - Kain yang mulur atau elastis
13. Setelah selesai mengerjakan sulaman bayangan, yang terakhir dikerjakan yaitu?
- Memasangkan kain yang hendak dihias pada pembedangan
 - Mengutip desain motif pada kain menggunakan karbon jahit
 - Rapikan sisa-sisa benang
 - Memasukkan benang pada jarum
14. Benang sulam yang biasa digunakan pada pembuatan sulam benang yaitu?
- Benang woll
 - Benang rajut katun
 - Benang obras
 - Benang sulam katun
15. Pengertian tusuk silang yaitu?
- Tusuk yang mempunyai arah horizontal ukuran dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang.
 - Tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada bagian atas dan bagian bawah tusuk bersilang.
 - Tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada garis tengahnya ada persilangan antara tusuk bagian atas dan tusuk bagian bawah.

- d. Tusuk yang dibuat turun naik sama panjang dan menutup seluruh permukaan ragam hias.

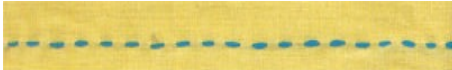

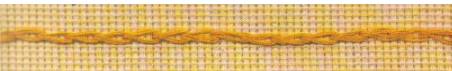

16. Mengapa benang sulam katun yang disarankan sebagai benang untuk menyulam?

- a. Karena warnanya cerah
- b. Karena harganya terjangkau
- c. Karena tidak luntur dan dapat digunakan pada semua jenis kain
- d. Karena teksturnya kuat

17. Motif yang digunakan wajib diterapkan pada sulam lekapan benang yaitu?

- a. Motif flora
- b. Motif fauna
- c. Motif yang Asimetris
- d. Motif yang tidak terputus

18. Manakah hasil jadi dari tusuk hias flanel?

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

19. Dimanakah tusuk hias balut biasa diaplikasikan?

- a. Pada motif yang berbentuk persegi
- b. Pada pinggir ragam hias yang dilobangi
- c. Pada sulaman bayangan
- d. Pada bagian tangkai bunga

20. Manakah hasil jadi dari sulaman bayangan?

a.



b.



c.



d.



Kunci Jawaban Soal Evaluasi Media Pembelajaran Mata Pelajaran**Menghias Busana (Membuat Hiasan pada Kain atau Busana)**

1. C	6. C	11. B	16. C
2. B	7. A	12. A	17. D
3. D	8. B	13. C	18. D
4. C	9. A	14. D	19. B
5. B	10. D	15. C	20. C

Lampiran 4

Indikator Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Menghias Busana (Membuat Hiasan pada Kain atau Busana) adalah sebagai berikut:

1. Kriteria Pendidikan (*Educational Criteria*)

a. Pembelajaran

- 4) Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan besar.
- 5) Program mempunyai topik yang jelas.
- 6) Pendekatan pembelajaran dalam program sesuai, dan dapat menyesuaikan siswa.

b. Kurikulum.

- 3) Program sesuai dengan kurikulum.
- 4) Program relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.

c. Isi materi.

- 4) Isi materi mempunyai konsep yang benar dan tepat.
- 5) Program memiliki materi konsep.
- 6) Program memiliki soal tes.

d. Interaksi

- 3) Struktur program fleksibel terhadap pengguna.
- 4) Program mempunyai balikan terhadap input yang diberikan oleh pengguna.

e. Balikan

- 7) Balikan bersifat positif dan tidak membuat pengguna putus asa
- 8) Balikan relevan terhadap respon siswa.
- 9) Balikan korektif
- 10) Balikan memiliki respon yang bervariasi sehingga pengguna tidak merasa bosan.
- 11) Balikan tetap tampil dalam waktu yang sesuai.
- 12) Balikan mendorong mengoreksi siswa untuk berusaha memperoleh jawaban yang benar.

f. Penanganan masalah

Pengguna dapat mengoreksi kesalahan dalam memasukkan input kecuali yang benar.

2. Tampilan Program (*cosmetics*)

a. Pewarnaan

Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan.

b. Pemakaian kata dan bahasa

- 3) Menggunakan huruf/karakter yang sesuai
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia

c. Pemakaian tombol kata interaktif (*hypertext*)

- 3) Menggunakan *hypertext* untuk memfasilitasi navigasi dan membantu pengguna menjelajah program.
- 4) Setiap tampilan merupakan kombinasi beberapa komponen berupa teks, grafis, animasi, yang bekerja bersama sehingga program tampak jelas.

d. Grafis

- 5) Grafis membuat informasi lebih atraktif
- 6) Grafis membantu untuk visualisasi kejadian yang jarang terjadi.
- 7) Grafis membantu mengingat informasi yang dipelajari.
- 8) Grafis terlihat dan mudah dipahami (membantu pemahaman)

e. Animasi dan video

- 3) Animasi dan video membutuhkan input dari pengguna.
- 4) Animasi atau video membantu pengguna dalam melihat kejadian yang jarang terjadi.

f. Suara

- 4) Pemakaian suara menambah pemahaman konsep.
- 5) Suara dapat diatur (dimatikan dan dihidupkan)

6) Suara terdengar jelas dan digunakan secara efektif.

g. Tombol menu dan ikon

3) Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon

4) Terdapat tombol, ikon dan menu yang tetap untuk bantuan, selesai, keluar, maju, mundur dari layar atau berpindah kemateri yang lain dan berhenti sementara.

h. Desain *interface*

3) Transisi antar layar sudah tepat

4) Program memerlukan sedikit kegiatan mengetik.

3. Kualiatas Teknis (*Technical Quality*)

a. Pengoperasian program

4) Program dapat dimulai dengan mudah.

5) Program dapat berjalan dengan baik dalam keadaan kondisi normal.

6) Program dapat dioperasikan tanpa CD.

b. Respon pengguna

4) Pengguna dapat mengoperasikan program secara mandiri.

5) Pengguna merasa senang menggunakan program

6) Pengguna tidak merasa bosan menggunakan program.

c. Keamanan program

- 3) Program tidak dapat diubah oleh pengguna.
- 4) Program tidak dapat dihapus jika ada kesalahan dari pengguna.

d. Penanganan kesalahan

Program bebas dari kesalahan yang dapat mengakibatkan berhentinya program.

e. Fasilitas program

- 4) Terdapat fasilitas-fasilitas table fisika
- 5) Terdapat fasilitas kalkulator untuk mengerjakan soal.
- 6) Terdapat fasilitas program untuk bantuan.

Sumber: (<http://hagar.up.ac.za/catts/learner/eel/conc/conceot.html>)

Lampiran 5

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGHIAS BUSANA (MEMBUAT HIASAN PADA KAIN
ATAU BUSANA)**

1. Untuk Dosen Pakar dan Guru

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kriteria Pendidikan	1. Dapat membelajarkan individu/kelompok 2. Kesesuai materi dengan kurikulum. 3. Kualitas Isi materi. 4. Interaksi media 5. Balikan	1, 2, 3 4 5, 6, 7 8 9, 10,
2.	Tampilan Media Pembelajaran	1. Pewarnaan, bentuk dan ukuran jenis huruf 2. Pemakaian kata dan bahasa 3. Kesesuaian teks, grafis dan animasi, video 4. Kualitas Suara 5. Tombol perintah, menu dan ikon 6. Desain <i>interface</i>	11, 12 13 14, 15, 16, 17 18,19,20 22 23
3.	Kualitas Teknis	1. Pengoperasian media pembelajaran 2. Respon pengguna 3. Keamanan media pembelajaran 4. Fasilitas pendukung media pembelajaran	24, 25, 26,27 28, 29 30

2. Untuk Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kriteria Pendidikan	1. Kualitas Isi materi. 2. Dapat membelajarkan individu/kelompok 3. Interaksi media 4. Balikan	1, 2 3 4 5
2.	Tampilan Media Pembelajaran	1. Pewarnaan media 2. Pemakaian kata dan bahasa 3. Kesesuaian teks, grafis dan animasi, video 4. Kualitas Suara 5. Tombol perintah, menu dan ikon 6. Desain <i>interface</i>	6, 7 8, 9 10, 11, 12, 13 14, 15 16 17, 18
3.	Kualitas Teknis	1. Pengoperasian media pembelajaran 2. Respon pengguna 3. Keamanan media pembelajaran 4. Fasilitas media pembelajaran	19 20, 21, 22 23, 24 25

Lampiran 6

NASKAH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

MENGHIAS BUSANA

(Membuat Hiasan Pada Kain Atau Busana)

Garis Besar dan Rincian Software Media Pembelajaran Interaktif Menghias Busana (Membuat Hiasan Pada Kain Atau Busana)

Nama : Dian Puspita Ariestia Dewi

Nim : 5401408016

Prodi : Pendidikan Tata Busana, S1

1. Langkah pertama, Tekan tombol *OPEN* pada *drive PC* atau *Laptop* Anda, Masukkan CD Interaktif kedalam *drive PC* atau *Laptop* Anda, Pastikan pas dan dorong/ Tekan tombol *CLOSE* ke dalam drive, Maka otomatis akan *RUN* dengan sendirinya.



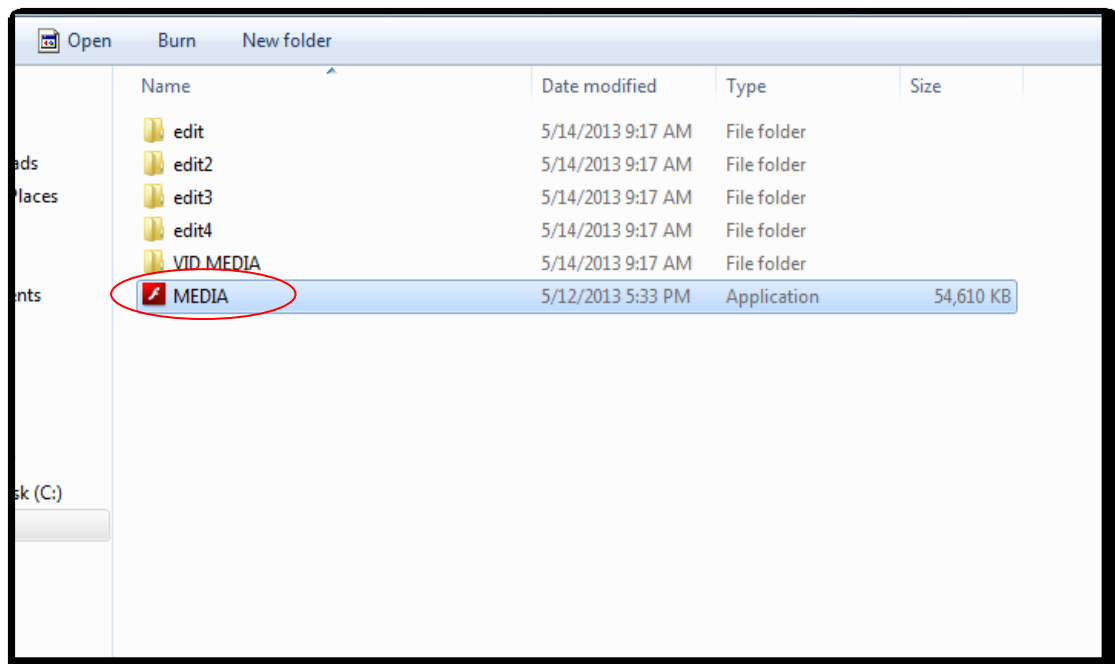
Gambar 1. Instalasi CD Interaktif kedalam Drive

2. Buka 'Windows Explorer', tekan DVD RW Drive dan pilih Media Pembelajaran Menghias Busana.



Gambar 2. Tampilan windows explorer

3. Klik file "MEDIA"



Gambar 3. Tampilan folder Media Pembelajaran Menghias Busana

4. Halaman MENU berisi BERANDA, SK/KD, MATERI, PRAKTEK, LATIHAN SOAL, DAFTAR PUSTAKA, PROFIL, MUSIK.
- a. Tombol BERANDA, menunjukan halaman awal pada media yang berisi judul media dan identitas pembuat beserta asal instansi.



Gambar 4. Tampilan Beranda

- b. Tombol SK/KD menjelaskan tentang Standar kompetensi, Kompetensi dasar, Indikator dan Isi Materi Pembelajaran sesuai dengan silabus yang berlaku di SMK Negeri 1 Ampelgading.



Gambar 5. Tampilam SK/KD

- c. Tombol MATERI, Menunjukkan teori yang dibahas dalam Media interaktif, berisi konten yang membahas tentang devinisi menghias busana serta alat yang dibutuhkan dalam menghias busana.



Gambar 6. Devinisi tentang menghias busana

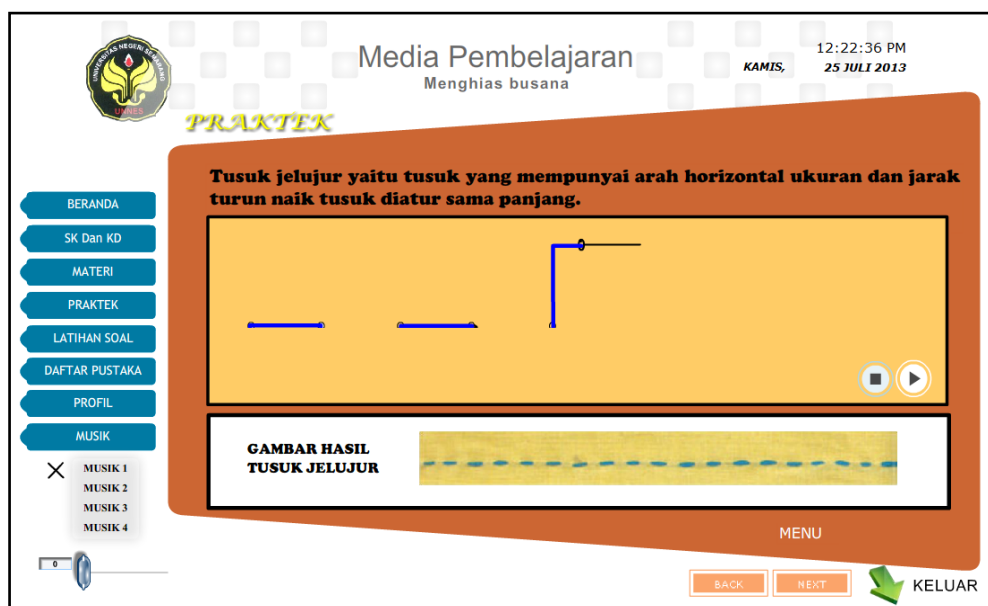


Gambar 7. Materi alat yang dibutuhkan untuk menghias busana

- d. Tombol PRAKTEK, menu praktek menunjukkan tampilan gambar animasi tusuk-tusuk hias yang berisi animasi dalam bentuk gambar berjalan yang digunakan untuk membantu pengguna dalam memahami isi materi serta video pembuatan sulaman benang sebagai penerapan dari tusuk-tusuk hias yang digunakan untuk membantu pengguna dalam memahami proses menghias busana yang sesungguhnya.



Gambar 8. Sub menu pembuatan tusuk hias




Gambar 9. Cara pembuatan tusuk jelujur

Media Pembelajaran
Menghias busana


12:25:04 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAXTEK

Tusuk flanel yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada bagian atas dan bagian bawah tusuk bersilang



GAMBAR HASIL TUSUK FLANEL



MENU

BACK NEXT KELUAR

UNNES

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

48.8


Gambar 10. Cara pembuatan tusuk flanel

Media Pembelajaran
Menghias busana


12:27:50 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAXTEK

Tusuk pipih yaitu tusuk yang dibuat turun naik sama panjang dan menutup seluruh permukaan ragam hias.



GAMBAR HASIL TUSUK PIPIH



MENU

BACK NEXT KELUAR

UNNES

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

0

Gambar 11. Cara pembuatan tusuk pipih

Media Pembelajaran
Menghias busana

12:30:23 PM
25 JULI 2013

KAMIS,

PRAKTEK

Tusuk batang yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan setengah dari ukuran tusuk masing-masing saling bersentuhan

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK

MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

GAMBAR HASIL TUSUK BATANG

MENU

BACK NEXT KELUAR

Gambar 12. Cara pembuatan tusuk batang

Media Pembelajaran
Menghias busana

12:53:02 PM
25 JULI 2013

KAMIS,

PRAKTEK

Tusuk balut yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal yang dilakukan diatas benang lain atau pada pinggir ragam hias yang dilobangi.

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK

MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

GAMBAR HASIL TUSUK BALUT

MENU

BACK NEXT KELUAR

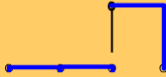
Gambar 13. Cara pembuatan tusuk balut

Media Pembelajaran
Menghias busana


12:55:19 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK

Tusuk tikam jejak yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan setengah dari ukuran tusuk saling bersentuhan sehingga pada permukaan kelihatan seperti setikan mesin.



GAMBAR HASIL TUSUK TIKAM JEJAK



MENU

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

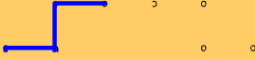
Gambar 14. Cara pembuatan tusuk tikam jejak

Media Pembelajaran
Menghias busana


12:57:56 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK

Tusuk holben yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan vertikal dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang sehingga berbentuk jajaran



GAMBAR HASIL TUSUK HOLBEN



MENU

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

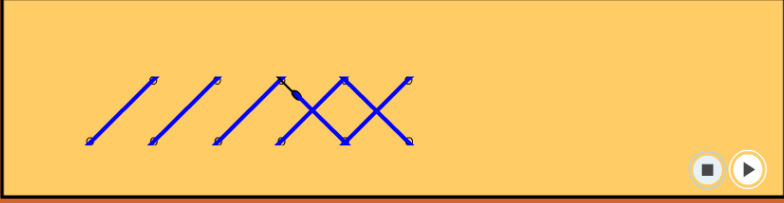
Gambar 15. Cara pembuatan tusuk holben

Media Pembelajaran
Menghias busana

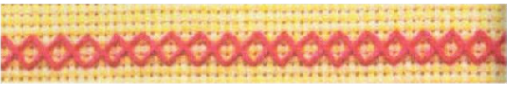
13:0:58 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK

Tusuk silang yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada garis tengahnya ada persilangan antara tusuk bagian atas dan tusuk bagian bawah.



GAMBAR HASIL TUSUK SILANG



MENU

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

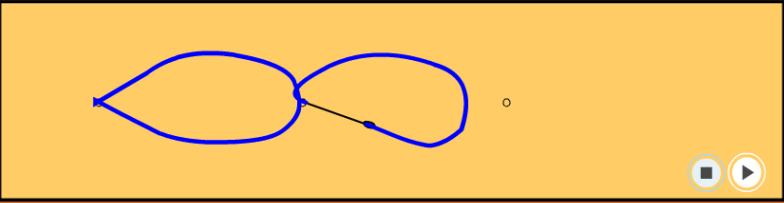
Gambar 16. Cara pembuatan tusuk holben

Media Pembelajaran
Menghias busana

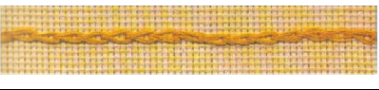
13:3:22 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK

Tusuk rantai yaitu tusuk mempunyai arah horizontal atau vertikal dimana masing-masing tusuk saling tindih menindih sehingga membentuk rantai-rantai yang sambung menyambung.



GAMBAR HASIL TUSUK RANTAI



MENU

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

Gambar 17. Cara pembuatan tusuk rantai

The screenshot shows a learning media interface with the following elements:

- Header:** Logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES), "Media Pembelajaran Menghias busana", "KAMIS, 25 JULI 2013", and "13:6:23 PM".
- Section:** "PRAKTEK" (Practical).
- Text:** "Tusuk feston yaitu tusuk yang mempunyai dua arah yaitu arah vertikal dan arah horizontal, kaki tusuk arah vertikal dan arah horizontal mempunyai pilinan." (Feston stitch is a stitch that has two directions, namely vertical and horizontal, the vertical leg of the stitch and the horizontal leg of the stitch have a curve).
- Diagram:** A blue line drawing illustrating the path of a feston stitch, showing a vertical leg and a horizontal leg with a curve.
- Image:** A photograph of a fabric with a row of feston stitches, labeled "GAMBAR HASIL TUSUK FESTON".
- Navigation:** A sidebar menu on the left with options: BERANDA, SK Dan KD, MATERI, PRAKTEK, LATIHAN SOAL, DAFTAR PUSTAKA, PROFIL, MUSIK, and a music control section (MUSIK 1-4). At the bottom, there are "BACK", "NEXT", and "KELUAR" buttons, along with a "MENU" button.

Gambar 18. Cara pembuatan tusuk rantai

The screenshot shows a learning media interface with the following elements:

- Header:** Logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES), "Media Pembelajaran Menghias busana", "KAMIS, 25 JULI 2013", and "13:8:43 PM".
- Section:** "PRAKTEK" (Practical).
- Section Header:** "SULAMAN BENANG" (Thread Embroidery).
- Text:** "Ada berbagai jenis sulaman yang dapat digunakan untuk menghias busana, baik sulaman yang dibuat menggunakan bantuan mesin maupun menggunakan tangan. Beberapa jenis sulaman yang dapat digunakan untuk menghias kain atau busana di antaranya yaitu:" (There are various types of embroidery that can be used to decorate clothing, both embroidery made using a machine or using hands. Some types of embroidery that can be used to decorate fabric or clothing are:)
- List:**
 1. Sulaman Fantasi
 2. Sulaman Bayangan
 3. Sulaman Lekapan Benang, DLL
- Navigation:** A sidebar menu on the left with options: BERANDA, SK Dan KD, MATERI, PRAKTEK, LATIHAN SOAL, DAFTAR PUSTAKA, PROFIL, MUSIK, and a music control section (MUSIK 1-4). At the bottom, there are "BACK", "NEXT", and "KELUAR" buttons, along with a play button.

Gambar 19. Devinisi tentang sulaman benang

Media Pembelajaran
Menghias busana

13:12:53 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK

LANGKAH - LANGKAH MEMBUAT SULAMAN BENANG

Sebelum membuat sulaman benang, yang harus dilakukan yaitu :

1. Membuat desain hiasan yang sesuai dengan jenis sulamannya.
2. Mengutip desain pada kain atau busana yang akan dihias menggunakan karbon jahit.
3. Memasang kain pada pemicang dengan kencang agar mudah dalam mengerjakan sulaman.

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK

MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

BACK NEXT KELUAR

Gambar 20. Keterangan langkah-langkah membuat sulaman benang

Media Pembelajaran
Menghias busana

13:15:16 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK

SULAMAN FANTASI
Sulaman fantasi merupakan jenis sulaman yang pengerjaannya dapat menggunakan berbagai variasi tusuk hias dan warna benang namun dibatasi penggunaannya dengan tiga macam warna benang hias dan tiga macam tusuk hias pada setiap desain sulaman. [SULAMAN FANTASI](#)

SULAMAN BAYANGAN
Sulaman bayangan merupakan jenis sulaman yang mempunyai ciri khas yaitu, seluruh motifnya ditutup dengan menggunakan tusuk flanel. [SULAMAN BAYANGAN](#)

SULAMAN LEKAPAN BENANG
Sulaman lekapan benang, sesuai dengan namanya merupakan salah satu teknik menghias kain yang dilakukan dengan cara melekatkan seutas benang pada kain dasar. [SULAMAN LEKAPAN BENANG](#)

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK

MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

BACK NEXT KELUAR

Gambar 21. Sub menu video pembuatan sulaman benang

Media Pembelajaran
Menghias busana

13:18:50 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK *Cara kerja sulam fantasi :*

Siapkan benang, benang yang digunakan yaitu benang sulam katun.

Kain katun atau busana yang hendak dihias.

Alat tulis untuk membuat desain sulaman.

Siapkan pembedangan.

Contoh desain sulaman fantasi.

MULAI

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

Gambar 22. Alat dan bahan untuk pembuatan sulaman fantasi

Media Pembelajaran
Menghias busana

13:20:58 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK **SULAMAN FANTASI**

Kemudian diakhiri dengan mengikat benang pada bagian buruk.

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

Gambar 23. Video pembuatan sulaman fantasi

Media Pembelajaran
Menghias busana

13:23:32 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK *Cara kerja sulam bayangan :*

Siapkan benang, benang yang digunakan yaitu benang sulam katun.

Siapkan kain kaca atau busana yang hendak dihias.

Alat tulis untuk membuat desain sulaman.

Siapkan pemidangan.

Contoh desain sulaman bayangan

MULAI

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

Gambar 24. Alat dan bahan untuk pembuatan sulam bayangan

Media Pembelajaran
Menghias busana

13:25:39 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK **SULAMAN BAYANGAN**

Untuk mempermudah pengerjaan sulam bayangan, sebaiknya bentuk motif sulam tidak terlalu rumit dan besar.

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

Gambar 25. Video pembuatan sulam bayangan

Media Pembelajaran
Menghias busana

13:27:28 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK *Cara kerja sulam lekapan benang :*

Siapkan benang, benang yang digunakan yaitu benang sulam katun.

Alat tulis untuk membuat desain sulaman.

Siapkan kain katun atau busana yang hendak dihias.

Siapkan pemidangan.

Contoh desain sulam lekapan benang

MULAI

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

Gambar 26. Alat dan bahan untuk pembuatan sulaman lekapan benang

Media Pembelajaran
Menghias busana

13:29:12 PM
KAMIS, 25 JULI 2013

PRAKTEK **SULAMAN LEKAPAN BENANG**

Ujung benang dipotong melebihi pangkal benang.

BACK NEXT KELUAR

BERANDA
SK Dan KD
MATERI
PRAKTEK
LATIHAN SOAL
DAFTAR PUSTAKA
PROFIL
MUSIK
MUSIK 1
MUSIK 2
MUSIK 3
MUSIK 4

Gambar 27. Video pembuatan sulaman lekapan benang

- e. Tombol LATIHAN SOAL, halaman latihan soal digunakan untuk siswa sebagai evaluasi hasil belajar dari media pembelajaran ini.

Media Pembelajaran
Menghias busana

23:19:48 PM
RABU, 15 MEI 2013

1. Sebutkan urutan rencana membuat hiasan pada busana?

- Menyiapkan alat & bahan, membuat hiasan, menyimpan kain yang sudah dihias, membuat desain, merapikan area kerja.
- Menyiapkan alat & bahan, merapikan area kerja, membuat desain, menyimpan kain yang sudah dihias, membuat hiasan.
- Menyiapkan alat & bahan, membuat desain, membuat hiasan, menyimpan kain yang sudah dihias, merapikan area kerja.
- Menyiapkan alat & bahan, membuat hiasan, membuat desain, menyimpan kain yang sudah dihias, merapikan area kerja

JAWABAN ANDA

BENAR

BACK NEXT KELUAR

Gambar 28. Tampilan latihan soal

Media Pembelajaran
Menghias busana

23:26:04 PM
RABU, 15 MEI 2013

Jawaban Benar = 20
Jawaban Salah = 0
Nilai = 10

KESIMPULAN :
Selamat anda lulus dan berkompeten pada materi ini

KEMBALI

BACK NEXT KELUAR

Gambar 29. Tampilan hasil penilaian

- f. Tombol DAFTAR PUSTAKA, menunjukkan tampilan halaman referensi. Halaman referensi dalam media pembelajaran ini menjelaskan mengenai referensi atau pustaka yang digunakan untuk menentukan materi mengenai menghias busana disertakan pula ucapan terima kasih bagi dosen pembimbing.



Gambar 30. Tampilan halaman referensi



Gambar 31 Halaman terima kasih

- g. Tombol PROFIL, halaman profil dari media pembelajaran ini memuat data atau informasi mengenai identitas pembuat program media pembelajaran interaktif Menghias Busana.

The screenshot shows the profile page of the 'Media Pembelajaran Menghias busana' application. The page features a green background with a white header area. The header includes the UNNES logo on the left, the title 'Media Pembelajaran Menghias busana' in the center, and the date and time 'RABU, 15 MEI 2013, 23:46:37 PM' on the right. A sidebar menu on the left contains buttons for 'BERANDA', 'SK Dan KD', 'MATERI', 'PRAKTEK', 'LATIHAN SOAL', 'DAFTAR PUSTAKA', 'PROFIL', and 'MUSIK'. The main content area displays the user's profile information in bold black text: 'Nama : Dian Puspita Ariestia Dewi', 'TTL : 06 April 1990', 'Alamat : Comal, Pematang', and 'Email : dawi_ariestia@yahoo.com'. At the bottom right, there are two buttons: 'BACK' and 'KELUAR' with a green arrow pointing down.

Gambar 32. Tampilan profil

Lampiran 7

**CONTOH ANGKET VALIDASI UNTUK
DOSEN PAKAR DAN GURU**

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF INTERAKTIF
MENGHIAS BUSANA (MEMBUAT HIASAN PADA KAIN ATAU
BUSANA)**

Nama :

Asal Instansi :

Petunjuk :

1. Angket ini merupakan pengembangan media pembelajaran interaktif interaktif Menghias Busana (Membuat Hiasan pada Kain atau Busana)
2. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran pada media pembelajaran interaktif interaktif menghias Busana (Membuat Hiasan pada Kain atau Busana)
3. Kolom yang telah disediakan mohon diberi tanda (√) sesuai dengan pernyataan yang diberikan.

Keterangan :**STB : Sangat Tidak Baik****TB : Tidak Baik****CB : Cukup Baik****B : Baik****SB : Sangat Baik**

NO	BUTIR PERTANYAAN	STB	TB	CB	B	SB
Kriteria Pendidikan						
1.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok					
2.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu belajar mandiri					
3.	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran					
4.	Materi sesuai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator.					
5.	Isi materi mempunyai konsep yang benar dan tepat					
6.	Isi materi lengkap dan jelas					
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi					
8.	Terdapat interaksi antara pengguna dengan media pembelajaran					

9.	Nilai soal latihan memiliki respon yang bervariasi					
10.	Media pembelajaran interaktif tidak membuat pengguna putus asa dalam menjalankannya					
Kriteria Tampilan Media Pembelajaran						
11.	Pemilihan warna sesuai					
12.	Ukuran dan jenis huruf sesuai					
13.	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
14.	Tampilan media pembelajaran interaktif menarik dan jelas					
15.	Gambar mudah dipahami (membantu pemahaman pengguna)					
16.	Gambar membantu mengingatkan informasi yang dipelajari					
17.	Animasinya menarik					
18.	Suara/sound dapat dihidupkan/ dimatikan (ON/ OFF)					
19.	Suara musik dapat terdengar jelas dan keras					
20.	Suara musik tidak mengganggu pengguna					
21.	Terdapat tombol menu, perintah dan ikon yang mudah dalam pengoperasiannya					
22.	Tampilan layar menarik					
23.	Desain antar muka menarik dan interaktif					
Kriteria Kualitas Teknis						
24.	Media pembelajaran interaktif dapat dioperasikan disemua komputer tanpa					

	menginstalnya terlebih dahulu					
25.	Media pembelajaran interaktif dapat dioperasikan dengan mudah					
26.	Pengguna dapat mengoperasikan media pembelajaran interaktif secara mandiri					
27.	Pengguna tidak merasa bosan menjalankan media pembelajaran interaktif dalam waktu yang relatif lama					
28.	Media pembelajaran interaktif ini tidak dapat diubah/diedit oleh pengguna					
29.	Media pembelajaran interaktif tidak dapat dihapus jika ada kesalahan dari pengguna					
30.	Media pembelajaran interaktif ini memiliki fasilitas lain seperti petunjuk waktu, minimize dan fullscren					

Pertanyaan Pendukung

1. Menurut Bapak/Ibu apa saja kelebihan dari media pembelajaran interaktif ini ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Menurut Bapak/Ibu apa saja kekurangan dari media pembelajaran interaktif ini ?

.....

.....

.....

.....

.....

3. Bagaimana pendapat dan saran Bapak/Ibu tentang media pembelajaran interaktif ini ?

.....

.....
.....
.....

4. Apakah media pembelajaran interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di SMK jurusan Busana Butik pada mata pelajaran Menghias Busana (Membuat Hiasan pada Kain atau Busana)?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ampelgading,.....2013

(.....)

Lampiran 8

CONTOH ANGKET UNTUK SISWA

**ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN MENGHIAS BUSANA
(MEMBUAT HIASAN PADA KAIN ATAU BUSANA)**

Nama :

Kelas :

Jurusan :

Sekolah :

Petunjuk :

4. Isilah Nama, kelas, jurusan dan sekolah saudara pada kolom yang telah disediakan.
5. Angket ini merupakan pengembangan media pembelajaran Menghias Busana (Membuat Hiasan pada Kain atau Busana)
6. Berikan pendapat saudara dengan sejujurnya dan sebenarnya.
7. Hasil dari angket ini tidak akan mempengaruhi nilai akademik saudara
8. Berikan tanda (v) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang diberikan.

Keterangan :

STB : Sangat Tidak Baik

TB : Tidak Baik

CB : Cukup Baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

NO	BUTIR PERTANYAAN	STB	TB	CB	B	SB
Kriteria Pendidikan						
1.	Isi materi lengkap dan jelas					
2.	Kalimat-kalimat dalam materi mudah dipahami					
3.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok					
4.	Dengan adanya media pembelajaran menghias busana, membuat saudara lebih terdorong belajar membuat hiasan busana					
5.	Dengan adanya media pembelajaran menghias busana, membuat saudara lebih terdorong mencari jawaban pada soal latihan dengan benar					
Kriteria Tampilan Media Pembelajaran						
6.	Pemilihan warna dalam media pembelajaran sesuai dan menarik					
7.	Warna-warna dalam media pembelajaran ini tidak mengganggu					
8.	Ukuran dan jenis huruf sesuai					
9.	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
10.	Tampilan media pembelajaran menarik dan jelas					
11.	Gambar mudah dipahami (membantu pemahaman)					
12.	Animasi dalam media pembelajaran ini menarik					
13.	Animasi membantu pemahaman dalam memahami materi					

14.	Suara/sound dapat didengar dengan jelas dan membantu saudara lebih memahami materi					
15.	Suara musik memiliki beberapa pilihan dan tidak mengganggu					
16.	Tombol menu, perintah dan ikon yang mudah dalam pengoperasiannya					
17.	Tampilan layar menarik					
18.	Desain antar muka menarik dan interaktif					
Tampilan Kualitas Teknis						
19.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					
20.	Pengguna dapat mengoperasikan media pembelajaran secara mandiri					
21.	Memiliki petunjuk-petunjuk yang dapat mempermudah penggunaan media pembelajaran.					
22.	Pengguna tidak merasa bosan menjalankan media pembelajaran dalam waktu yang relatif lama					
23.	Media pembelajaran ini tidak dapat diubah/diedit oleh pengguna lain selain pembuat media tersebut					
24.	Media pembelajaran bebas dari kerusakan pada program					
25.	Media pembelajaran ini memiliki fasilitas lain seperti petunjuk waktu, minimize dan fullscren					

Pertanyaan Pendukung

1. Menurut saudara apa saja kelebihan dari media pembelajaran ini?

.....

2. Menurut saudara apa saja kekurangan dari media pembelajaran ini?

.....

.....
.....

3. Bagaimana pendapat dan saran saudara tentang media pembelajaran ini ?

.....
.....
.....

4. Apakah media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK jurusan Busana Butik pada mata Menghias Busana (Membuat Hiasan pada Kain atau Busana)?

.....
.....
.....
.....

Ampelgading,.....2011

(.....)

Lampiran 9

Daftar Nama Responden Desen Pakar dan Guru

No	Nama	Asal Instansi	NIP
1	Feddy Setio Pribadi, S.Pd., M.T.	Pendidikan Teknik Elektro UNNES	19780822 200312 1 002
2	Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd.	Pendidikan Tata Busana UNNES	19570120 198601 2 001
3	Nensi Sulastri, S.Pd	SMK Negeri 1 Ampelgading	19840430 201001 2 022
4	Nur Hidayatus Sa'diyah, S.Pd	SMK Negeri 1 Ampelgading	19850517 200903 2 006

Kriteria Pendidikan

No	Responden	Item Soal										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Feddy Setio Pribadi, S.Pd., M.T.	4	4	3	2	3	4	4	5	4	4	37
2	Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd.	5	5	5	5	4	4	4	4	4	2	42
3	Nensi Sulastri, S.Pd	5	5	5	3	3	3	4	4	3	3	38
4	Nur Hidayatus Sa'diyah, S.Pd	5	5	5	4	4	3	4	5	4	4	43
Jumlah Skor		19	19	18	14	14	14	16	18	15	13	160
Jumlah Skor Max		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	200
Prosentase %		95,00	95,00	90,00	70,00	70,00	70,00	80,00	90,00	75,00	65,00	80,00
Kriteria		SB	SB	SB	B	B	B	B	SB	B	CB	B

Kriteria Tampilan Program

No	Responden	Item Soal													Total Skor
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	Feddy Setio Pribadi, S.Pd., M.T.	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	57
2	Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
3	Nensi Sulastrri, S.Pd	3	4	4	3	3	5	5	5	5	4	5	4	4	54
4	Nur Hidayatus Sa'diyah, S.Pd	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	57
Jumlah Skor		15	16	16	17	17	19	19	19	18	15	17	15	17	220
Jumlah Skor Max		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	260
Prosentase %		75,00	80,00	80,00	85,00	85,00	95,00	95,00	95,00	90,00	75,00	85,00	75,00	85,00	84,61
Kriteria		B	B	B	SB	SB	SB	SB	SB	SB	B	SB	B	SB	SB

Kriteria Teknis

No	Responden	Item Soal							Total Skor
		24	25	26	27	28	29	30	
1	Feddy Setio Pribadi, S.Pd., M.T.	5	5	5	3	5	5	4	32
2	Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd.	4	4	4	5	5	5	5	32
3	Nensi Sulastrri, S.Pd	5	5	5	4	3	3	4	29
4	Nur Hidayatus Sa'diyah, S.Pd	5	5	5	4	3	3	4	29
Jumlah Skor		19	19	19	16	16	16	17	122
Jumlah Skor Max		20	20	20	20	20	20	20	140
Prosentase %		95,00	95,00	95,00	80,00	80,00	80,00	85,00	87,14
Kriteria		SB	SB	SB	B	B	B	SB	SB

Lampiran 10

Cara Perhitungan Hasil Angket Validasi Dosen Pakar Dan Guru**A. Perhitungan prosentase**

- Menghitung persentase dengan cara membagi suatu skor dengan totalnya dan mengalikan 100.

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

% : persentase

n : jumlah nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai yang diperoleh (Mohamad Ali, 1987:184)

- Untuk menentukan panjang interval, dapat dicari dengan cara range (data terbesar – data terkecil) dibagi dengan jumlah kelas interval. Dari rumus-rumus tersebut maka diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} 6) \text{ Menentukan persentase skor maksimal} &= \frac{\text{Skor Maksimum}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{5}{5} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 7) \text{ Menentukan presentase skor minimal} &= \frac{\text{Skor Minimum}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1}{5} \times 100\% \\ &= 20\% \end{aligned}$$

$$8) \text{ Menentukan range} = 100 - 20 = 80$$

- 9) Menentukan jumlah interval menggunakan rumus sebagai berikut :

$$k = 1 + (3,3) \log n$$

k = jumlah interval

log = logaritma

n = jumlah anggota sampel

Berdasarkan rumus di atas, maka jumlah intervalnya adalah :

$$\begin{aligned} k &= 1 + 3,3 \log (30) \\ &= 1 + 4,87 \\ &= 5,87 \text{ (dibulatkan ke bawah menjadi 5)} \end{aligned}$$

Interval yang dikehendaki yaitu (Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik)

10) Menentukan lebar interval = $80/5 = 16$

maka tabel distribusi range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan seperti terlihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.4. Tabel Distribusi Kriteria Kualitatif Kelayakan Media

No	Interval	Kriteria
1	$84\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$68\% \leq \text{skor} \leq 83\%$	Baik
3	$52\% \leq \text{skor} \leq 67\%$	Cukup Baik
4	$36\% \leq \text{skor} \leq 51\%$	Kurang Baik
5	$20\% \leq \text{skor} \leq 35\%$	Tidak Baik

B. Mencari Skor Rata-Rata (Mean)

Untuk mencari nilai atau skor rata-rata (mean) dapat menggunakan rumus berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{\sum N}$$

Keterangan : \bar{x} = Skor rata-rata (mean)

$\sum fX$ = Jumlah seluruh skor

$\sum N$ = Jumlah frekuensi

1. Perhitungan Hasil Angket

a. Kriteria Pendidikan

- Menghitung jumlah **setiap skor maksimum**, yakni :
= jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x banyak responden

$$= 5 \times 4$$

$$= 20,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase setiap soal** $N = 20$

- Menghitung jumlah **keseluruhan skor maksimum**, yakni :
= (jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x jumlah item soal) x

banyak responden

$$= (5 \times 10) \times 4$$

$$= 200,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase keseluruhan soal** = 200

- Menghitung prosentase setiap item soal

$$N = 20$$

$$n = \text{jumlah item soal no 1 dengan jumlah} = 19$$

$$\% = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$= 95,00 \text{ (SB)}$$

Item Soal	n (jumlah skor yang didapat)	N	Rumus	Prosentase	Kriteria
1	19	20	$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$	95,00	SB
2	19			95,00	SB
3	18			90,00	SB
4	14			70,00	B
5	14			70,00	B
6	14			70,00	B
7	16			80,00	B
8	18			90,00	SB
9	15			75,00	B
10	13			65,00	CB

Dapat dilihat ditabel :

Untuk item soal yang berkreteria Sangat Baik (SB) = 1, 2, 3, 8

Untuk item soal yang berkreteria Baik (B) = 4, 5, 6, 7, 9

Untuk item soal yang berkreteria Cukup Baik (CB) = 10

- Menghitung Prosentase keseluruhan item soal

$$N = 200$$

n = Jumlah skor yang didapat ke-4 responden

$$= 160$$

$$\% = \frac{160}{200} \times 100\%$$

$$= 80,00 \text{ (B)}$$

Didapatkan hasil prosentase keseluruhan skor untuk kriteria pendidikan

sebesar 80,00 dengan kriteria “Baik”

b. Kriteria Tampilan Program

- Menghitung jumlah **setiap skor maksimum**, yakni :

= jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x banyak responden

$$= 5 \times 4$$

$$= 20,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase setiap soal** $N = 40$

- Menghitung jumlah **keseluruhan skor maksimum**, yakni :

= (jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x jumlah item soal) x

banyak responden

$$= (5 \times 13) \times 4$$

$$= 260,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase keseluruhan soal** = 260

- Menghitung prosentase setiap item soal

$$N = 20$$

n = jumlah item soal no 11 dengan jumlah =

$$\% = \frac{15}{20} \times 100\%$$

$$= 75,00 \text{ (B)}$$

Item Soal	n (jumlah skor yang didapat)	N	Rumus	Prosentase	Kriteria
11	15	20	$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$	75,00	B
12	16			80,00	B
13	16			80,00	B
14	17			85,00	SB
15	17			85,00	SB
16	19			95,00	SB
17	19			95,00	SB
18	19			95,00	SB
19	18			90,00	SB
20	15			75,00	B
21	17			85,00	SB
22	15			75,00	B
23	17			85,00	SB

Dapat dilihat ditabel :

Untuk item soal yang berkreteria Sangat Baik (SB) = 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23

Untuk item soal yang berkreteria Baik (B) = 11, 12, 13, 20, 22

- Menghitung Prosentase keseluruhan item soal

$$N = 260$$

$$n = \text{Jumlah skor yang didapat ke-4 responden} \\ = 220$$

$$\% = \frac{220}{260} \times 100\%$$

$$= 84,61 \text{ (SB)}$$

Didapatkan hasil prosentase keseluruhan skor untuk kriteria pendidikan sebesar 84,61 dengan kriteria “Sangat Baik”

c. Kriteria Kualitas Teknis

- Menghitung jumlah **setiap skor maksimum**, yakni :

= jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x banyak responden

$$= 5 \times 4$$

$$= 20,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase setiap soal** $N = 20$

- Menghitung jumlah **keseluruhan skor maksimum**, yakni :
 $= (\text{jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal} \times \text{jumlah item soal}) \times$

banyak responden

$$= (5 \times 7) \times 4$$

$$= 140,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase keseluruhan soal** = 140

- Menghitung prosentase setiap item soal

$$N = 20$$

$n =$ jumlah item soal no 24 dengan jumlah =

$$\% = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$= 95,00 \text{ (SB)}$$

Item Soal	n (jumlah skor yang didapat)	N	Rumus	Prosentase	Kriteria
24	19	20	$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$	95,00	SB
25	19			95,00	SB
26	19			95,00	SB
27	16			80,00	B
28	16			80,00	B
29	16			80,00	B
30	17			85,00	SB

Dapat dilihat ditabel :

Untuk item soal yang berkreteria Sangat Baik (SB) = 24, 25, 26, 30

Untuk item soal yang berkreteria Baik (B) = 27, 28, 29

- Menghitung Prosentase keseluruhan item soal

$$N = 140$$

$$n = \text{Jumlah skor yang didapat ke-8 responden} \\ = 122$$

$$\% = \frac{122}{140} \times 100\%$$

$$= 87,14 \text{ (SB)}$$

d. Rata-Rata Hasil Analisis Angket Validasi Dosen Pakar dan Guru

No	Kriteria	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1	Pendidikan	160	80,00	Baik
2	Tampilan Media	220	84,61	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	122	87,14	Sangat Baik
Jumlah		502	84,00	Sangat Baik

$$\bar{x} = \frac{\sum fX}{\sum N}$$

$$\bar{x} = \frac{251,75}{3}$$

$$= 83,91\% \text{ dibulatkan keatas menjadi } \mathbf{84,00\%}$$

Lampiran 11

**Tanggapan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif
Pada Mata Pelajaran Menghias Busana**

Kriteria Pendidikan

No	Responden	Item Soal					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	Afit Mufianah	4	4	5	4	4	21
2	Aliyah Mufadilah	4	3	5	5	4	21
3	Ambarwati	4	3	4	5	4	20
4	Aqiatul Mujtaida	4	3	4	5	4	20
5	Diah Koimatun	4	4	4	4	4	20
6	Dyah Ayu Lestari	5	4	4	5	4	22
7	Endah Prestiana	4	5	5	4	4	22
8	Febri Ayu Setiyorini	5	4	5	5	5	24
9	Fitri Ardiyanti	4	4	4	5	5	22
10	Lella Artika	3	5	5	5	5	23
11	Lina Meylinda	5	4	4	4	5	22
12	Mitha Ariyanti	3	4	5	4	5	21
13	Riski Etri Ariesta	3	4	5	5	3	20
14	Sinta Ervina	4	5	5	5	5	24
15	Titik Mustika	4	3	4	4	3	18
16	Tutut Nurul Aisyah	4	3	4	4	4	19
17	Winda Yuliana	4	4	4	5	5	22
18	Anis Kasandra	5	5	4	4	5	23
19	Anita Arwanda	3	4	3	4	4	18
20	Asis Mei Fulia	4	4	4	5	4	21
21	Asyiaturrizqi Wulan S.	4	4	5	5	4	22
22	Desvy Tikho Wulan	4	5	4	5	5	23
23	Diana Masitoh K.	4	5	4	5	4	22
24	Diani Sarah K.	4	4	5	5	5	23
25	Dwi Rizqi Andani	3	3	4	4	4	18
26	Erika Fatin	3	3	5	5	5	21
27	Fitri Sundari	3	3	5	5	5	21
28	Ismi Maulina	4	5	4	4	4	21
29	Nadia Arum M.	4	4	4	5	4	21
30	Novi Afrilia	4	4	5	3	5	21
31	Ovianah	3	4	5	4	5	21
32	Putri Nila Zumaia	4	5	4	4	4	21
33	Sri Widiati	4	5	5	5	5	24
34	Tanti Listyowati	5	5	5	4	5	24
35	Atika Anugrah W.	3	5	4	4	4	20
36	Ayu Mufadilah	4	4	5	5	4	22
37	Devi Eko Purwati	4	5	5	5	4	23
38	Dwi Ayu Yuliani	4	4	5	5	4	22
39	Febriyani Safitri	5	5	5	5	5	25
40	Leni Astuti	4	5	5	5	5	24
41	Lya Aisyah Fitri	5	5	5	5	5	25
42	Maretta Bella R.	4	3	4	4	3	18
43	Novalia Oktaviani	5	5	5	4	5	24
44	Renika Ulfa Lestari	4	4	3	4	5	20
45	Retno Windri Sari	4	5	5	5	4	23
46	Shalvita Ardini A.	4	4	4	4	4	20

47	Susi Anjar Sari	5	4	5	5	5	24
48	Tristuti	4	5	5	4	5	23
49	Wahyuningsih	4	4	5	5	5	23
50	Winda Kusbaeti	4	4	5	5	4	22
51	Zia Afna Aulia	4	4	4	5	3	20
52	Aisah Purwaningsih	4	4	4	4	4	20
53	Anis Mafrozah	5	5	5	5	5	25
54	Diah Akni A.P.A	5	4	4	5	4	22
55	Eka Mestri	3	4	4	5	5	21
56	Fatmawati	5	5	4	4	4	22
57	Hana Syifaa	5	4	4	5	4	22
58	Ida Rosiana	4	4	5	5	4	22
59	Indana Zulfa	4	4	5	5	5	23
60	Khaerur Rohmah	5	5	5	4	4	23
61	Kholifatul Khasanah	5	4	5	5	5	24
62	Mela Agustina	4	4	5	5	4	22
63	Nurnaila Milati	4	5	5	5	5	24
64	Ratnawati	5	5	5	4	4	23
65	Tenti Wigiyanti	5	4	5	5	4	23
66	Tri Rifawati	4	4	4	5	4	21
67	Tutut Indrayani	4	4	4	5	5	22
68	Uswatun Widya Indah	4	5	4	5	5	23
Jumlah Skor		279	287	307	314	299	1486
Jumlah Skor Max		340	340	340	340	340	1700
Prosentase %		82.06	84.41	90.29	92.35	87.94	87.41
Kriteria		B	SB	SB	SB	SB	SB

Kriteria Tampilan Media Pembelajaran

No	Responden	Item Soal																	Total Skor
		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18					
1	Afit Mufianah	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	48	
2	Aliyah Mufadilah	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	47	
3	Ambarwati	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	49	
4	Aqiatul Mujtaida	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	47	
5	Diah Koimatun	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	50	
6	Dyah Ayu Lestari	5	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	55	
7	Endah Prestiana	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	51	
8	Febri Ayu Setiyorini	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	63	
9	Fitri Ardiyanti	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	51	
10	Lella Artika	3	2	3	5	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	5	3	41	
11	Lina Meylinda	5	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	54	
12	Mitha Ariyanti	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	46	
13	Riski Etri Ariesta	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	50	
14	Sinta Ervina	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	52	
15	Titik Mustika	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	50	
16	Tutut Nurul Aisyah	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	47	
17	Winda Yuliana	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51	
18	Anis Kasandra	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	50	
19	Anita Arwanda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	52	
20	Asis Mei Fulla	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	47	
21	Asyiaturrizqi Wulan S.	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	4	4	4	52	
22	Desy Tikho Wulan	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	2	2	4	4	5	57	
23	Diana Masitoh K.	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	2	2	4	4	4	52	
24	Diani Sarah K.	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	5	4	51	
25	Dwi Rizqi Andani	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40	
26	Erika Fatin	4	5	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	2	4	4	4	47	
27	Fitri Sundari	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	45	
28	Ismi Maulina	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	59	

Kriteria Teknis

No	Responden	Item Soal							Total Skor
		19	20	21	22	23	24	25	
1	Afit Mufianah	4	4	4	3	4	4	4	27
2	Aliyah Mufadilah	3	4	5	4	4	5	4	29
3	Ambarwati	3	3	4	3	4	3	4	24
4	Aqiatul Mujtaida	3	3	4	3	4	3	4	24
5	Diah Koimatun	4	4	4	3	4	4	4	27
6	Dyah Ayu Lestari	5	4	4	5	4	4	5	31
7	Endah Prestiana	4	4	4	4	5	4	5	30
8	Febri Ayu Setiyorini	5	5	5	5	4	5	4	33
9	Fitri Ardiyanti	4	4	5	4	3	4	4	28
10	Lella Artika	3	5	3	3	5	5	3	27
11	Lina Meylinda	4	4	3	4	3	3	2	23
12	Mitha Ariyanti	3	4	4	3	4	4	4	26
13	Riski Etri Ariesta	3	4	5	4	4	4	4	28
14	Sinta Ervina	5	5	5	5	4	4	3	31
15	Titik Mustika	5	4	4	5	4	4	4	30
16	Tutut Nurul Aisyah	5	4	5	4	4	3	5	30
17	Winda Yuliana	4	5	4	4	3	3	4	27
18	Anis Kasandra	4	4	4	5	3	4	4	28
19	Anita Arwanda	4	4	4	4	4	4	4	28
20	Asis Mei Fulia	4	4	4	4	4	4	3	27
21	Asyiaturrizqi Wulan S.	4	4	4	5	4	4	4	29
22	Desvy Tikho Wulan	5	5	5	5	5	4	5	34
23	Diana Masitoh K.	4	3	4	5	4	4	5	29
24	Diani Sarah K.	4	4	4	4	5	4	4	29
25	Dwi Rizqi Andani	4	4	4	3	3	4	3	25
26	Erika Fatin	4	4	5	4	4	4	5	30
27	Fitri Sundari	4	4	4	4	5	5	4	30
28	Ismi Maulina	4	4	4	5	4	4	4	29
29	Nadia Arum M.	4	4	4	4	4	4	3	27
30	Novi Afrilia	5	4	5	3	4	4	5	30
31	Ovianah	5	4	4	3	5	4	5	30
32	Putri Nila Zumaia	5	4	4	5	4	4	5	31
33	Sri Widiati	5	5	5	4	4	5	5	33
34	Tanti Listyowati	5	5	5	5	4	4	5	33
35	Atika Anugrah W.	3	5	5	4	4	3	5	29
36	Ayu Mufadilah	4	4	3	4	5	3	5	28
37	Devi Eko Purwati	4	4	5	4	4	5	5	31
38	Dwi Ayu Yuliani	4	4	4	3	4	3	4	26
39	Febriyani Safitri	4	5	5	5	5	4	5	33
40	Leni Astuti	4	5	5	4	4	5	5	32
41	Lya Aisyah Fitri	4	5	5	4	4	4	5	31
42	Maretta Bella R.	4	3	5	3	4	5	4	28
43	Novalia Oktaviani	5	5	5	4	4	3	5	31

44	Renika Ulfa Lestari	4	4	4	3	4	4	4	27
45	Retno Windri Sari	4	4	5	4	4	5	5	31
46	Shalvita Ardini A.	4	3	4	3	4	3	4	25
47	Susi Anjar Sari	4	4	5	5	4	4	5	31
48	Tristuti	5	3	4	3	3	5	5	28
49	Wahyuningsih	4	5	5	4	4	5	4	31
50	Winda Kusbaeti	4	4	4	3	4	3	4	26
51	Zia Afna Aulia	3	4	4	5	3	3	4	26
52	Aisah Purwaningsih	4	4	4	4	3	3	4	26
53	Anis Mafrozah	4	4	4	5	3	3	5	28
54	Diah Akni A.P.A	5	4	5	4	4	5	4	31
55	Eka Mestri	5	4	4	5	4	5	5	32
56	Fatmawati	5	5	4	5	5	4	4	32
57	Hana Syifaa	4	5	4	4	4	5	4	30
58	Ida Rosiana	5	5	4	4	5	5	4	32
59	Indana Zulfa	4	4	4	5	5	4	3	29
60	Khaerur Rohmah	5	5	4	3	3	4	3	27
61	Kholifatul Khasanah	4	5	5	5	4	4	5	32
62	Mela Agustina	3	4	4	5	5	3	4	28
63	Nurnaila Milati	4	4	4	5	4	4	5	30
64	Ratnawati	4	5	5	5	4	4	5	32
65	Tenti Wigiyanti	5	5	5	5	4	4	5	33
66	Tri Rifawati	4	4	4	4	4	4	5	29
67	Tutut Indrayani	4	4	4	5	3	3	4	27
68	Uswatun Widya Indah	4	4	5	5	4	4	4	30
Jumlah Skor		282	286	295	281	273	271	291	1979
Jumlah Skor Max		340	340	340	340	340	340	340	2380
Prosentase %		82.94	84.12	86.76	82.65	80.29	79.71	85.59	83.15
Kriteria		B	SB	SB	B	B	B	SB	B

Lampiran 12

Cara Perhitungan Hasil Angket Tanggapan Siswa**C. Perhitungan prosentase**

- Menghitung persentase dengan cara membagi suatu skor dengan totalnya dan mengalikan 100.

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

% : persentase

n : jumlah nilai yang diperoleh

N : jumlah seluruh nilai yang diperoleh (Mohamad Ali, 1987:184)

- Untuk menentukan panjang interval, dapat dicari dengan cara range (data terbesar – data terkecil) dibagi dengan jumlah kelas interval. Dari rumus-rumus tersebut maka diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned} 11) \text{ Menentukan persentase skor maksimal} &= \frac{\text{Skor Maksimum}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{5}{5} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 12) \text{ Menentukan presentase skor minimal} &= \frac{\text{Skor Minimum}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1}{5} \times 100\% \\ &= 20\% \end{aligned}$$

$$13) \text{ Menentukan range} = 100 - 20 = 80$$

- 14) Menentukan jumlah interval menggunakan rumus sebagai berikut :

$$k = 1 + (3,3) \log n$$

k = jumlah interval

log = logaritma

n = jumlah anggota sampel

Berdasarkan rumus di atas, maka jumlah intervalnya adalah :

$$\begin{aligned} k &= 1 + 3,3 \log (30) \\ &= 1 + 4,87 \\ &= 5,87 \text{ (dibulatkan ke bawah menjadi 5)} \end{aligned}$$

Interval yang dikehendaki yaitu (Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik)

15) Menentukan lebar interval = $80/5 = 16$

maka tabel distribusi range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan seperti terlihat pada tabel

Tabel 3.4. Distribusi Kriteria Kualitatif Kelayakan Media

No	Interval	Kriteria
1	$84\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$68\% \leq \text{skor} \leq 83\%$	Baik
3	$52\% \leq \text{skor} \leq 67\%$	Cukup Baik
4	$36\% \leq \text{skor} \leq 51\%$	Kurang Baik
5	$20\% \leq \text{skor} \leq 35\%$	Tidak Baik

D. Mencari Skor Rata-Rata (Mean)

Untuk mencari nilai atau skor rata-rata (mean) dapat menggunakan rumus berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_1}{\sum f_1}$$

Keterangan : \bar{x} = Skor rata-rata (mean)

$\sum x_1$ = Jumlah seluruh skor

$\sum f_1$ = Jumlah frekuensi

2. Perhitungan Hasil Angket

e. Kriteria Pendidikan

- Menghitung jumlah **setiap skor maksimum**, yakni :
= jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x banyak responden

$$= 5 \times 68$$

$$= 340,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase setiap soal** $N = 340$

- Menghitung jumlah **keseluruhan skor maksimum**, yakni :
= (jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x jumlah item soal) x

banyak responden

$$= (5 \times 5) \times 68$$

$$= 1700,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase keseluruhan soal** = 1700

- Menghitung prosentase setiap item soal

$$N = 340$$

$$n = \text{jumlah item soal no 1 dengan jumlah} = 279$$

$$\% = \frac{279}{340} \times 100\% = 82,06 \text{ (B)}$$

Item Soal	n (jumlah skor yang didapat)	N	Rumus	Prosentase	Kriteria
1	279	340	$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$	82,06	B
2	287			84,41	SB
3	307			90,29	SB
4	314			92,35	SB
5	299			87,94	SB

Dapat dilihat ditabel :

Untuk item soal yang berkreteria Sangat Baik (SB) = 2, 3, 4, 5

Untuk item soal yang berkreteria Baik (B) = 1

- Menghitung Prosentase keseluruhan item soal

$$N = 1700$$

$$n = \text{Jumlah skor yang didapat ke-68 responden} \\ = 1486$$

$$\% = \frac{1486}{1700} \times 100\%$$

$$= 87,41 \text{ (SB)}$$

Didapatkan hasil prosentase keseluruhan skor untuk kriteria pendidikan sebesar 87,41 dengan kriteria “Sangat Baik”

f. Kriteria Tampilan Program

- Menghitung jumlah **setiap skor maksimum**, yakni :

= jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x banyak responden

$$= 5 \times 68$$

$$= 340,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase setiap soal** N = 340

- Menghitung jumlah **keseluruhan skor maksimum**, yakni :

= (jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x jumlah item soal) x

banyak responden

$$= (5 \times 13) \times 68$$

$$= 4420,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase keseluruhan soal** = 4420

- Menghitung prosentase setiap item soal

$$N = 340$$

n = jumlah item soal no 6 dengan jumlah =

$$\% = \frac{276}{340} \times 100\%$$

$$= 81,18(B)$$

Item Soal	n (jumlah skor yang didapat)	N	Rumus	Prosentase	Kriteria
6	276	340	$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$	81,18	B
7	282			82,94	B
8	271			79,71	B
9	292			85,88	SB
10	286			84,12	SB
11	291			85,59	SB
12	277			81,47	B
13	278			81,76	B
14	248			72,94	B
15	250			73,53	B
16	279			82,06	B
17	284			83,53	B
18	290			85,29	SB

Dapat dilihat ditabel :

Untuk item soal yang berkreteria Sangat Baik (SB) = 9, 10, 11, 18

Untuk item soal yang berkreteria Baik (B) = 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17

- Menghitung Prosentase keseluruhan item soal

$$N = 4420$$

n = Jumlah skor yang didapat ke-68 responden

$$= 3604$$

$$\% = \frac{3604}{4420} \times 100\%$$

$$= 81,54 \text{ (B)}$$

Didapatkan hasil prosentase keseluruhan skor untuk kriteria pendidikan sebesar 81,54 dengan kriteria “Baik”

g. Kriteria Kualitas Teknis

- Menghitung jumlah **setiap skor maksimum**, yakni :

= jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x banyak responden

$$= 5 \times 68$$

$$= 340,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase setiap soal** N = 340

- Menghitung jumlah **keseluruhan skor maksimum**, yakni :

= (jumlah nilai penskoran maksimum dari item soal x jumlah item soal) x

banyak responden

$$= (5 \times 7) \times 68$$

$$= 2380,$$

jadi nilai jumlah skor maksimum dari **prosentase keseluruhan soal** = 2380

- Menghitung prosentase setiap item soal

$$N = 340$$

n = jumlah item soal no 19 dengan jumlah =

$$\% = \frac{282}{340} \times 100\%$$

$$= 82,9 \text{ (B)}$$

Item Soal	n (jumlah skor yang didapat)	N	Rumus	Prosentase	Kriteria
19	282	340	$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$	82,9	B
20	286			84,1	SB
21	295			86,8	SB
22	289			82,65	B
23	273			80,29	B
24	271			79,7	B
25	291			85,6	SB

Dapat dilihat ditabel :

Untuk item soal yang berkreteria Sangat Baik (SB) = 20, 21, 25

Untuk item soal yang berkreteria Baik (B) = 19,22, 23, 24

- Menghitung Prosentase keseluruhan item soal

$$N = 2380$$

$$n = \text{Jumlah skor yang didapat ke- 68 responden}$$

$$= 1979$$

$$\% = \frac{1979}{2380} \times 100\%$$

$$= 83,15 \text{ (B)}$$

h. Rata-Rata Hasil Analisis Angket Tanggapan Siswa

No	Kriteria	Skor Total	Prosentase (%)	Kriteria
1	Pendidikan	1486	87,41	Sangat Baik
2	Tampilan Media	3604	81,54	Baik
3	Kualitas Teknis	1979	83,15	Baik
Jumlah		7069	84,03	Sangat Baik

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{\sum N}$$

$$\bar{x} = \frac{252,1}{3}$$

$$= 84,03\% \text{ (SB)}$$

**Media
Pembelajaran**



Buku Panduan

Media Pembelajaran Interaktif

Menghias Busana

Membuat Hiasan

pada Kain atau Busana

Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Dian Puspita A.D

Menghias Busana



Media Pembelajaran

Pengertian dan Kelebihan Produk

Media Pembelajaran Interaktif ini adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi praktek “Menghias Busana” khususnya pada pokok bahasan mengenai “Membuat Hiasan pada Kain atau Busana” dan membantu siswa SMK Tata Busana lebih memahami proses belajar pada mata pelajaran menghias busana. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Pembuatan media interaktif ini menggunakan *software Macromedia Flash* yang dapat membuat animasi-animasi menarik dan tombol-tombol interaktif yang membuat media ini lebih menarik. Media ini berisi animasi pembuatan tusuk hias, materi, dan video pembuatan sulaman agar siswa tertarik dan lebih mudah memahami materi. Media ini dibuat secara interaktif agar siswa lebih aktif dan dapat tetap mempelajarinya secara terpadu di rumah maupun di sekolah meski tanpa didampingi guru.

Media pembelajaran interaktif ini disesuaikan pada :

Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana



Menghias Busana



**Media
Pembelajaran**

Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan pada Kain atau

Busana

Indikator : Membuat Macam-macam Tusuk Hias dan
Sulaman Benang

Materi : Membuat Berbagai Macam Tusuk Hias dan
Membuat Hiasan Sesuai Disain

Petunjuk bagi Guru

1. Guru melakukan apersepsi mengenai materi pembelajaran menghias busana.
2. Guru memperkenalkan media pembelajaran interaktif pada siswa.
3. Guru mengawasi ketika siswa mengoperasikan media pembelajaran menghias busana.
4. Guru dan siswa berdiskusi mengenai materi, khususnya materi yang kurang dipahami oleh siswa.

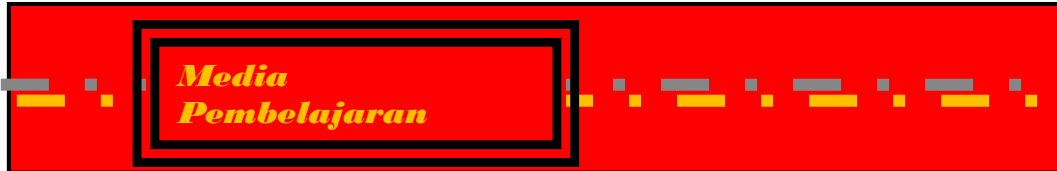
Petunjuk bagi Siswa

1. Siswa memperhatikan apersepsi mengenai materi pembelajaran dari guru.
2. Siswa mengoperasikan media pembelajaran dan memahaminya.
3. Siswa menjawab soal-soal latihan yang terdapat pada media pembelajaran.
4. Kemudian siswa berdiskusi dan menanyakan materi yang kurang dipahami kepada guru.

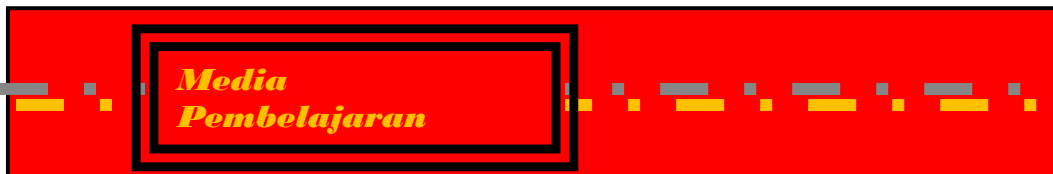
Petunjuk Pemakaian Media

1. Masukkan CD media pembelajaran menghias busana ke CD-room.
2. Buka "Windows Explorer" dan pilih CD Media Pembelajaran Menghias Busana.

Menghias Busana



3. Klik *file* "MEDIA"
4. Tampilan utama langsung pada menu berada dan di sisi kiri dengan urutan menu lainnya sebagai berikut :
 - a. BERANDA
Menu "*Beranda*" berisi pengenalan judul media dan penulis media yang dapat dilewati dengan klik menu selanjutnya.
 - b. SK Dan KD
Menu selanjutnya yaitu "*SK dan KD*" yang menjelaskan tentang Standar kompetensi, Kompetensi dasar, Indikator dan Isi Materi yang diajarkan pada media pembelajaran menghias busana tersebut.
 - c. MATERI
Klik menu "*Materi*" yang berisi tentang deskripsi menghias busana kemudian klik tombol atau segitiga untuk halaman selanjutnya yang berisi keterangan alat dan bahan yang diperlukan dalam menghias busana. Tombol "*Next*" untuk menuju langsung pada menu praktek.
 - d. PRAKTEK
Menu "*Praktek*" berisi animasi cara kerja pembuatan tusuk hias dan contoh video pembuatan sulaman berwarna.
 - Klik submenu tusuk hias yang diinginkan kemudian akan tampil animasi cara kerja tusuk hias tersebut.
 - Tekan tombol *Play* atau segitiga untuk memainkannya dan tekan tombol *Pause* atau segi empat untuk menghentikannya.
 - Tekan tombol "*Play*" kembali untuk mengulangi animasi jika belum paham. Jangan berganti materi dahulu bila belum paham.
 - Tekan tombol menu untuk kembali ke layar utama menu praktek, kemudian silahkan pilih cara kerja tusuk




hias selanjutnya atau tekan tombol “Next” untuk menuju langsung pada animasi tusuk hias berikutnya.

- Klik submenu “*Teknik sulaman berwarna*” lalu akan muncul keterangan tentang sulaman benang, keterangan langkah-langkah membuat sulaman benang, pengertian sulaman fantasi, bayangan dan melekatkan benang.
- Klik pada salah satu diantara tombol sulaman fantasi, bayangan atau lekapan benang untuk menuju cara kerja pembuatan sulaman, tekan tombol “*Mulai*” untuk memainkan video pembuatan salah satu sulaman berwarna tersebut. Tekan tombol *next* untuk melanjutkan tampilan video.
- Klik tombol *back* atau kembali untuk kembali ke tampilan sebelumnya.

e. LATIHAN SOAL

Proses pembelajaran harus ada evaluasi untuk mengukur pengetahuan sesudah pembelajaran. Evaluasi itu dimasukkan dalam buku, modul, maupun media. Evaluasi pada media ini berupa 20 soal *multiple choice* (pilihan ganda) yang terdiri dari 4 pilihan jawaban (a, b, c, dan d). Soal-soal tersebut berisi seluruh materi dalam media. Berikut adalah petunjuk mengerjakan soal evaluasi di media ini:

- Klik pada menu latihan soal kemudian akan muncul petunjuk mengerjakan soal. Tekan tombol  pada pojok bawah kanan.
- Baca dan pahami soal sebelum menjawab
- Huruf yang dipilih sebagai jawaban akan berubah menjadi warna merah jika kursor diletakkan pada huruf pilihan jawaban a, b, c, atau d.

Media Pembelajaran

- Klik huruf a, b, c, atau d yang menurut kamu benar, akan muncul tanda keterangan “JAWABAN ANDA BENAR” pada bagian bawah soal apabila jawaban yang anda pilih benar dan tanda keterangan “JAWABAN ANDA SALAH” apabila jawaban yang anda pilih salah.
- Setelah pertanyaan terakhir muncul jumlah jawaban benar, jumlah jawaban salah dan nilai. Rumus nilai yaitu total jawaban benar dibagi 2.
- Tekan tombol “KEMBALI” untuk kembali ke menu test.

f. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar referensi. Halaman referensi dalam media pembelajaran ini menjelaskan mengenai referensi atau pustaka yang digunakan untuk menentukan materi mengenai menghias busana. Referensi yang digunakan berupa buku dan *soft* modul. Kemudian disertakan halaman persembahan bagi dosen pembimbing pembuatan media pembelajaran ini.

g. PROFIL

Profil berisi tentang biodata pembuat media, alamat dan email penulis media yang dapat dihubungi bila ada keluhan.

h. MUSIK

Menu “*Musik*” berisi beberapa pilihan musik yang mengiringi penggunaan media tersebut, musik dapat diganti sesuai pilihan yang tersedia dan dapat dibesar kecilkan volumenya.

Apabila akan keluar dari media pembelajaran ini tekan tombol “KELUAR” yang terletak pada pojok bawah setiap halaman maka akan muncul pertanyaan “Anda Yakin Ingin Keluar” dengan pilihan jawaban “Ya” untuk keluar dan “Tidak” untuk tetap melanjutkan menggunakan media pembelajaran tersebut.

-----Selamat Belajar-----

Menghias Busana

Media Pembelajaran

Dian Puspita Ariestia Dewi



Lahir di kota Pemalang pada tanggal 06 April 1990. Dia menjadi mahasiswa Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Semarang sejak tahun 2008. Media pembelajaran menghias busana ini disusun sebagai skripsi dalam rangka menyelesaikan studi S1 untuk meraih gelar sarjana.



Menghias Busana

Lampiran 14

Foto Kegiatan Penelitian



Lampiran 15



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK

Gedung E1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 0248508101

Laman: <http://ft.unnes.ac.id>, surel: ft_unnes@yahoo.com

No. : 2343/02039.1.5 (PK) 2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Sekolah SMK N 1 Ampelgading, Pemalang
di SMK N 1 Ampelgading, Pemalang

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : DIAN PUSPITA ARIESTIA DEWI
NIM : 5401408016
Prodi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (Tata Busana)
Topik : PERANGKAT LUNAK BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN MENGHIAS BUSANA KELAS X
JURUSAN BUSANA BUTIK DI SMK NEGERI 1 AMPELGADING

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 03 Juni 2013

Dekan,

Drs. Muhammad Harlanu, M.Pd.

NIP. 196602151991021001



5401408016

Lampiran 16



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS TEKNIK

Gedung E1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 0248508101
Laman: <http://ft.unnes.ac.id>, surel: ft_unnes@yahoo.com

No. : 2878 / UN 57.15 / PP / 2013
Lamp :
Hal : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Teknik UNNES untuk jurusan PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA adalah sebagai berikut:

I. Susunan Panitia Ujian:

- a. Ketua : Dra. Wahyuningsih, MPd
b. Sekretaris : Dra Sri Endah Wahyuningsih, MPd
c. Pembimbing Utama : Dr. Asih Kuswardinah, M.Pd.
d. Pembimbing Pendamping : Rina Rachmawati, S.E, M.M
e. Penguji : 1. Dra Sri Endah Wahyuningsih, MPd
2. Dr. Asih Kuswardinah, M.Pd.
3. Rina Rachmawati, S.E, M.M

II. Calon yang diuji:

Nama	NIM/Jurusan/Program Studi	Judul Skripsi
DIAN PUSPITA ARIESTIA DEWI	5401408016 / PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA / Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (Tata Busana)	PERANGKAT LUNAK BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN MENGHIAS BUSANA KELAS X JURUSAN BUSANA BUTIK DI SMK NEGERI 1 AMPELGADING

III. Waktu dan Tempat Ujian:

Hari/Tanggal : Senin / 29 Juli 2013
Jam : 11:30
Tempat : E10 Lantai 1
Pakaian :

Demikian surat tugas ini kami buat untuk dilaksanakan sebaik-baiknya.



Dra. Muhammad Harlanu, M.Pd.
NIP. 196602151991021001

Tembusan:

1. Ketua Jurusan PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
2. Calon yang diuji



5401408016