

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF *DRAPING COLLAR*

Aprillia Rizqi

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
april.lia4@gmail.com

Ratna Suhartini

Dosen Program Studi Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
ratnasuhartiniart@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pembuatan media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar*, mengetahui kelayakan media pembelajaran CD multimedia Interaktif *Draping Collar*, mengetahui respon mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Pengembangan tersebut berupa media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar*. Desain dan prosedur penelitian menggunakan model 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Metode pengumpulan datanya menggunakan angket kelayakan media dan angket respon mahasiswa. Sehingga, dari data-data tersebut setelah dilakukan penilaian dan telah dilakukan rekapitulasi untuk dianalisis secara deskriptif kuantitatif dari tiap-tiap data yang dikumpulkan berdasarkan angket kelayakan media, dan angket respon mahasiswa dapat diketahui kelayakan medianya. Berdasarkan hasil uji kelayakan media, diperoleh rerata 87% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dan berdasarkan hasil analisis angket respon mahasiswa diperoleh rerata bahwa media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar* sangat layak digunakan sebagai media 82% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CD interaktif multimedia *draping collar* sangat layak digunakan dalam pembelajaran mata kuliah *draping collar*.

Kata Kunci: Media pembelajaran, CD multimedia interaktif, *draping collar*.

Abstract

The purpose of this research is to know the making procedure of learning media CD interactive multimedia, to know advisability learning media CD interactive multimedia of draping collar, and to see students response about advisability from developing of learning media CD interactive multimedia of draping collar. It including within research development method. This development shown by learning media CD interactive multimedia draping collar. Design and research procedures use 4-D models, that are define, design, develop, and disseminate. Method of accumulation data uses the advisability media questionnaire and students response questionnaire. So, after make assessment and recapitulation to analysis in a descriptive quantitative manner from each data that collected based on advisability media questionnaire and students response questionnaire can to know about the advisability of learning media. The relies result of media advisability test, the average get 87% that included in very advisability category. And heavily relies result of students responses, the average get 82% that included in very feasibility category. The conclusion of learning media CD interactive multimedia of draping collar very advisability to use in draping lesson.

Keywords: Learning media, CD interactive multimedia, *draping collar*.

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Beberapa komponen pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu tujuan pendidikan, pendidik, dan peserta didik.

Dari survei lapangan di Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Prodi S1 Pendidikan Tata Busana, dengan menggunakan nilai *draping collar* yang di dapat dari dosen mata kuliah *draping*, pada kompetensi dasar *draping collar and neckline*, kelas S1 pendidikan tata busana 2013, diperoleh persentase dari jumlah mahasiswa dengan nilai sebagai berikut; materi pokok krah tegak nilai 60 sebanyak 15%, nilai 65 sebanyak 5%, nilai 70 sebanyak 40%, nilai 75 sebanyak 20%, nilai 80 sebanyak

20%. Materi pokok krah setengah tegak, nilai 60 sebanyak 15%, nilai 65 sebanyak 15%, nilai 70 sebanyak 31%, nilai 75 sebanyak 31%, nilai 80 sebanyak 8%. Materi pokok krah rebah, nilai 60 sebanyak 12,5%, nilai 65 sebanyak 6%, nilai 70 sebanyak 37,5%, nilai 75 sebanyak 25%, nilai 80 sebanyak 19%. Materi pokok krah setali, nilai 60 sebanyak 9,5%, nilai 65 sebanyak 9,5%, nilai 75 sebanyak 38%, nilai 80 sebanyak 38%, nilai 85 sebanyak 5%. Materi pokok *cowlneck*, nilai 60 sebanyak 5%, nilai 70 sebanyak 26%, nilai 75 sebanyak 10,5%, nilai 80 sebanyak 57%. Dan materi pokok krah tailor, nilai 60 sebanyak 6%, nilai 65 sebanyak 19%, nilai 70 sebanyak 25%, nilai 75 sebanyak 37,5%, nilai 80 sebanyak 12,5%. Dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa beberapa mahasiswa belum memahami materi *draping collar* sepenuhnya. Media pembelajaran yang digunakan selama perkuliahan yaitu berupa modul, PowerPoint, dan buku teks. Dalam mata kuliah draping diperlukan media yang lain, salah satunya dengan memproduksi media interaktif. Media interaktif yang akan diproduksi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, yaitu berupa *Compact Disk* (CD). Pemilihan media interaktif karena keberadaannya mudah dijangkau jika dilihat dari harga. Alasan pemilihan media pembelajaran bentuk *Compact Disk* (CD) untuk diproduksi, karena memiliki banyak kelebihan, antara lain: dapat menyajikan obyek nyata (mengatasi keterbatasan ruang dan waktu), memunculkan motivasi siswa, dengan penyajian materi yang memuat gambar, suara, tulisan, dan lain-lain, dapat mengembangkan daya imajinasi pembelajar, dan harga terjangkau. Selain itu media interaktif bentuk *Compact Disk* (CD) sangat tahan lama (awet), dapat diputar berulang kali, dapat digandakan, serta dapat digunakan sebagai pengganti pendidik yang kosong.

Media interaktif diproduksi dalam bentuk *Compact Disk* (CD) memuat materi pokok bahasan *Draping* dengan kompetensi dasar *Draping Collar*. Pada kompetensi dasar tersebut, peneliti memilih materi pokok *Stand Collar*, *Convertible collar*, *flat collar*, *shawl collar*, *tailor collar*, dan *cowl neckline*. Alasan dipilihnya bahan ajar tersebut dikarenakan materi-materi tersebut memerlukan penjelasan yang lebih detail, agar lebih jelas pada saat pembuatan pola kerah secara draping pada bagian-bagian tertentu yang memang seharusnya ditunjukkan secara khusus kepada peserta didik. Seperti apa yang didefinisikan tentang bahan ajar menurut Prastowo (2013: 43), bahwa bahan ajar (*instructional materials*) yang secara garis besar adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan, maka bahan ajar mengandung isi yang substansinya meliputi tiga macam, yaitu pengetahuan, (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, dan sikap (nilai).

Maka dari itu, peneliti telah memilih *Draping Collar* sebagai pokok bahasan dalam pengembangan media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar* yang layak yang nantinya akan difasilitasi kepada peserta didik agar lebih memahami dan terampil dalam membuat *Draping Collar*.

Berdasarkan permasalahan diatas, yang perlu dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimanakah prosedur pembuatan media pembelajaran CD multimedia interaktif *Draping Collar*, bagaimana kelayakan media pembelajaran CD multimedia interaktif *Draping Collar*, dan bagaimanakah respon mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran CD multimedia interaktif *Draping Collar*. Dengan demikian, tujuan yang dicapai dalam penelitian ini diantaranya yaitu untuk mengetahui prosedur pembuatan media pembelajaran CD multimedia interaktif, untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan respon mahasiswa dan uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi, serta dari ditinjau dari aspek umum, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, dan aspek rekayasa perangkat lunak.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasaa'il*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2009:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, dan keterampilan.

Sedang Olson dalam Miarso (2005: 457) mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu, disertai pensrtukturan informasi.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu mulai dari alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam rangka untuk lebih merangsang pebelajar dalam berfikir, merasa, dan menarik perhatian pebelajar terhadap pelajaran yang disampaikan oleh pengajar.

Menurut Prastowo (2013: 17), media pembelajaran merupakan segala bahan atau media (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media atau bahan pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Kegunaan sumber belajar tidak terlepas dari tujuan agar sumber belajar itu menjadi bermakna. Maka sebagai seorang pendidik dituntut untuk dapat secara kreatif mendesain suatu media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat secara langsung memanfaatkan sumber belajar.

Menurut Hamalik (2005:24), tujuan belajar mengajar sangat penting bagi media pendidikan, yaitu:

- Tujuan pengajaran menentukan arah yang hendak dicapai oleh media pendidikan.
- Tujuan pengajaran menentukan alat atau media pendidikan apa yang akan digunakan.
- Tujuan pengajaran menentukan metode media pendidikan apa yang akan digunakan oleh pendidik dalam membimbing kegiatan belajar peserta didik.
- Tujuan pengajaran menentukan proses kegiatan komunikasi pendidikan di sekolah.

- e. Tujuan pengajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pendidikan.

Tujuan pengajaran menentukan arah dan kebijaksanaan yang ditempuh dalam administrasi media pendidikan di sekolah. Secara umum kegunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat terlalu verbalis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara pendidik dan peserta didik, dan memberikan perangsang dan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata "Interaktif" mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif. Sementara itu, menurut *Guidelines for Bibliographic description of interactive multimedia* dalam Prastowo (2012: 329), Multimedia Pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi. *Compact disk (CD)* merupakan benda sebagai media yang digunakan untuk penyimpanan data dalam bentuk dokumen, gambar, grafik, audio, video, teks, dan animasi yang penggunaannya membutuhkan sarana lain yaitu komputer sebagai alat penyampaian isi dari *compact disk*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa CD Multimedia Pembelajaran interaktif adalah Multimedia Pembelajaran yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi yang dikemas dalam media penyimpanan berupa *compact disk (CD)*. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunaannya. Sehingga, jika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Media Pembelajaran seperti ini, peserta didik dapat terdorong untuk bersikap aktif. Adapun kelebihan dan kekurangan CD Multimedia Interaktif, sebagai berikut:

1. Kelebihan CD Multimedia Interaktif (Munir, 2012: 113)
 - a. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
 - b. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
 - c. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
 - d. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
 - e. Melatih peserta didik mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.
2. Kekurangan CD Multimedia Interaktif (Prastowo, 2013: 332)

- a. Memerlukan komputer dan pengetahuan program
- b. Membutuhkan *hardware* khusus untuk proses pengembangan dan penggunaannya.
- c. Resolusi untuk *image* grafik sangat terbatas pada sistem *microprocessor*.
- d. Hanya efektif jika digunakan untuk penggunaan seseorang atau beberapa orang dalam kurun waktu tertentu.
- e. Tidak kompatibel antar jenis yang ada

Krah merupakan penampilan dekoratif dan fungsional pada garis leher sebuah busana. Sebagai penampilan dekoratif, krah merupakan bingkai wajah yang memberi nilai lebih, baik pada pakaian tersebut maupun pada pemakai. Menurut Poespo (2006:1) krah bisa digabungkan pada pakaian atau diselesaikan terpisah (berdiri sendiri). Penggabungan krah dengan garis leher dilakukan dengan cara memberi penutup berupa kancing-kancing beserta lubang-lubangnya.

Draping Collar yaitu pembuatan krah dengan menggunakan teknik *draping*, yaitu teknik memulir bahan (kain muslin atau kertas tela) diatas *dressform* sehingga seorang *draper/designer* mempunyai kebebasan dalam mengkreasikan lebar krah, panjang krah, dan ketinggian krah. (Diadaptasi dari Joseph & Armstrong, 2010)

Tujuan dalam pembuatan *draping Collar Toile* (Amaden, 2005: 296) adalah:

1. Dapat mengetahui arah serat memanjang dan arah serat melebar bahan
2. Dapat mendraping suatu potongan yang merata dan menepatkan arah serat melebar (benang pakan) pada garis leher depan dan belakang.
3. Dapat membuat *Stand collar, convertible collar, Flat collar, Shawl collar, Tailor collar, dan Cowl neckline*.
4. Dapat membentuk garis luar krah sesuai dengan desain.
5. Dapat mengecek hasil dari proses draping.

Alat dan Bahan yang diperlukan dalam pembuatan *draping collar* yaitu dressform, Tali kor pipih, jarum, Bantalan jarum, kapur jahit, meteran, gunting kain, penggaris, pensil 2B, kain blaco.

Menurut Amaden (2005: 26), secara garis besar, prosedur pembuatan pola dasar dengan teknik draping terbagi dalam beberapa tahap yaitu:

1. Menganalisa desain.
2. Ukuran dan menyiapkan perkiraan panjang dan lebar bahan
3. Meluruskan dan meletakkan bahan pada dressform
4. Mendraping pada sekeliling *dress form*. Bahan ditata sesuai dengan desain.
5. Menyeimbangkan bentuk drapingan, bahan, dan garis arah serat,
6. Ketika bentuk telah memenuhi desain, lepaskan bahan dari *dress form*. Kemudian perbaiki garis-garis yang bentuknya kurang bagus,
7. Meletakkan kembali bahan pada *dress form* untuk mengecek hasil jadi akhir dan pas tidaknya pada *dress form*

METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar* termasuk *Research and Development*. Rancangan penelitian yang dipergunakan adalah penelitian pengembangan menggunakan prosedur penelitian 4-D, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*.



Gambar 1. Bagan Desain penelitian Pengembangan (Sumber: Arifin, 2012:128)

Obyek penelitian ini adalah kelayakan media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar* ditinjau dari aspek umum, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, dan aspek rekayasa perangkat lunak. yang dinilai kelayakannya melalui ahli media dan ahli materi *Draping Collar* bidang Tata Busana. Karena media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar* ini adalah yang perlu diteliti kelayakannya melalui respon dari 5 mahasiswa yang belum menempuh mata kuliah *draping*.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Validasi media pembelajaran yang dikembangkan, diberikan alat pengumpulan data berupa angket kelayakan dengan skala Likert digunakan untuk mengumpulkan data berdasarkan penilaian terhadap aspek umum, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, dan aspek rekayasa perangkat lunak, dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar*.
2. Dalam proses uji coba media pembelajaran yang dikembangkan, diberikan alat pengumpulan data berupa angket respon mahasiswa dengan skala Guttman, diberikan kepada mahasiswa dengan 10 butir pertanyaan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar*.

Skor yang diperoleh dengan menggunakan skala Likert dan skala Guttman ini kemudian diberi rerata. Untuk keperluan analisis kualitatif, maka masing-masing jawaban yang diperoleh diberi skor sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Skor Validasi	Kriteria Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Setelah tiap aspek mendapatkan nilai berdasarkan table diatas, rumus yang diperoleh dalam perhitungan untuk memperoleh skor rata-rata adalah:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor pengumpulan data} \times 100\%}{\text{skor maksimal}}$$

Setelah didapat hasil persentase penilaian, maka dapat diketahui layak tidaknya media berdasarkan skala interpretasi dibawah ini.

Tabel 2. Skala Interpretasi skor kelayakan media

Skor rata-rata (%)	Kategori
00,00-20,00	Tidak layak
21,00-40,00	Kurang layak
41,00-60,00	Sedang
61,00-80,00	Layak
81,00-100	Sangat Layak

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran CD multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dan sangat layak apabila penilaian validator pada setiap kriteria mencapai skor rerata $\geq 61,00\%$ yang diadaptasi dari Riduwan (2012).

Sedangkan penilaian dari angket respon mahasiswa, dihitung berdasarkan kriteria skala Guttman. Jawaban “Ya” menunjukkan bahwa mahasiswa setuju terhadap pernyataan yang diajukan. Sedangkan jawaban “Tidak” menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju terhadap pernyataan yang diajukan.

Tabel 3. Kriteria Skor Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Kemudian, dari nilai tersebut dicari persentase nilai kelayakannya menggunakan skala interpretasi sebagai berikut:

Tabel 4. Skla interpretasi kelayakan media

Skor rata-rata (%)	Kategori
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran CD multimedia interaktif yang dikembangkan dianggap layak dan sangat layak apabila respon siswa mencapai skor rerata $\geq 61\%$ yang diadaptasi dari Riduwan (2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif *Draping Collar*

Dalam pembuatan media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar* ini, Menurut Gora S. dalam Prastowo (2013 : 336) prosedur dalam

pembuatan CD multimedia interaktif dengan aplikasi Captivate ada 12 langkah yang dapat dijadikan acuan. Tetapi peneliti mengambil beberapa langkah yang digunakan dalam pembuatan CD interaktif yang sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti, yakni; membuat blank project, Memberi judul Presentasi, Menampilkan foto atau gambar, Menambah teks keterangan, Memberi musik latar, Meninjau hasil penyusunan presentasi, Mem-publish presentasi, Menjalankan presentasi, menyusun menu, dan distribusi.

2. Tahap Penelitian

a. Tahap Define

Pada tahap ini dilakukan tiga langkah analisis, yakni analisis ujung depan, analisis mahasiswa, dan analisis konsep.

Analisis ujung depan diketahui bahwa Pemahaman mahasiswa terhadap materi *Draping Collar* masih kurang. Dan berdasarkan analisis mahasiswa, Mahasiswa membutuhkan instruktur yang "sabar" seperti komputer untuk menunjukkan cara pembuatan *draping collar* sehingga mahasiswa dapat memilih bagian-bagian tertentu dari langkah-langkah yang mereka inginkan dalam pembuatan *draping collar*. Sedangkan berdasarkan analisis konsep, peneliti memilih materi *draping collar*.

b. Tahap Design

Tahap ini dilakukan pemilihan jenis media dan format serta pendesainan awal media pembelajaran CD multimedia interaktif. Program yang digunakan yaitu Macromedia Captivate.

c. Tahap Develop

Tahap telaah media dan kelayakan media. Dalam tahap ini, desain awal yang dibuat pada tahap *design* disempurnakan melalui proses telaah berdasarkan aspek umum, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, dan aspek rekayasa perangkat lunak. Responden yang diminta untuk menelaah media ini adalah 1 ahli media dan 2 ahli materi *draping collar* bidang Tata Busana

Tahap Uji coba. Dari uji coba, diperoleh data berupa respon mahasiswa terhadap media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar*. Uji coba dilakukan kepada 5 orang Mahasiswa angkatan 2014.

d. Tahap Dessiminate

Tahap ini tidak dilakukan karena keterbatasan peneliti

3. Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang dianalisis untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini adalah data validasi kelayakan media dan data respon mahasiswa.

a. Analisis Data Validasi Kelayakan Media

Validasi oleh ahli media dan ahli materi dilakukan dengan mekanisme menampilkan hasil pengembangan media pembelajaran yang sudah jadi, lalu ahli media dan ahli materi memberikan penilaian terhadap media tersebut dalam bentuk angket isian. Jumlah ahli media 1 orang dan ahli

materi 2 orang. Angket kepada ahli media dan ahli materi berisi tentang (1) aspek umum, (2) Aspek desain pembelajaran, (3) Aspek komunikasi visual, dan (4) Aspek rekayasa perangkat lunak. Hasil review dari validator dirangkum pada tabel 5.

Tabel 5. Penilaian validator ahli Media dan ahli materi

Aspek	Persentase rata-rata
Aspek umum	88%
Aspek Desain pembelajaran	87%
Aspek komunikasi visual	83%
Aspek Rekayasa perangkat lunak	91%
Persentase kelayakan media	87%

Dari Tabel 5 diperoleh persentase kelayakan media pembelajaran CD multimedia interaktif mencapai 87%. Berdasarkan table 2., persentase 87% termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Hal ini berarti, berdasarkan aspek umum, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, dan aspek rekayasa perangkat lunak media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran *draping collar*.

b. Analisis Data Respon Mahasiswa

Data respon mahasiswa diperoleh pada saat kegiatan uji coba. Data respon mahasiswa diperoleh pada saat mahasiswa sudah menggunakan media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar*. Data respon mahasiswa diperoleh melalui metode angket dengan skala Guttman.

Berdasarkan hasil analisis data respon mahasiswa, sebanyak 100% tertarik untuk menggunakan media pembelajaran CD multimedia interaktif sebagai sarana belajar, materi-materi *draping collar* menjadi lebih mudah untuk dipelajari, multimedia interaktif ini juga perlu dikembangkan untuk materi *draping* yang lain dan sebagai sarana belajar di kelas, mahasiswa juga merasa dapat menggunakan media pembelajaran CD multimedia interaktif tanpa bantuan orang lain dan mampu menjalankan tombol navigasi secara mandiri.

Sebanyak 80% mahasiswa merasa cara penyampaian materi dalam media pembelajaran CD multimedia interaktif sudah sesuai dengan tipe/gaya belajar yang mahasiswa miliki. Hal ini dapat diartikan bahwa mereka menyukai model belajar dalam bentuk materi-materi yang sederhana namun jelas dan padat, serta dalam pembuatan *draping collar* diperlukan suatu tutorial yang dapat mempermudah mahasiswa dalam mempelajari proses pembuatan krah secara mendalam dan mereka dapat mengulang-ulang proses demonstrasi pembuatan krah dalam videosesuai kebutuhan mereka dalam mencapai pemahaman materi.

Selain itu, hanya 60% mahasiswa yang merasa bahasa dan pelafalan yang disampaikan oleh narator dalam media pembelajaran CD multimedia interaktif sudah baik dan mudah dipahami. Hal

inidapat disebabkan oleh CD multimedia interaktif hanya kuat dalam bidang penyajian layout, namun dalam bidang audio visual masih dirasa kurang akibat pelafalan oleh narrator yang kurang baik. Selain itu, faktor format video yang kurang mendukung sehingga hasil tayangan video kurang tajam dan suara kurang jelas. Maka dari itu, peneliti menyarankan untuk pengembangan ke depannya, kualitas narasi dalam media ini harus ditingkatkan lagi apabila perlu ditambahkan *dubbing*. Selain itu, perlu ditambahkan lebih banyak fitur-fitur interaktif terutama untuk penyajian materi.

Dan hasil respon terendah yakni 40% terdapat pada poin bahwa mahasiswa merasa tayangan gambar, teks dan video pada media pembelajaran CD multimedia interaktif dapat membantu memahami materi yang disampaikan dan mahasiswa merasa ukuran dan bentuk *font* pada media pembelajaran CD multimedia interaktif sudah tepat dan jelas terbaca. Hal ini, dikarenakan ukuran *font* yang kecil, gambar video yang kurang tajam dan audio yang kurang jelas.

Dari analisis data respon mahasiswa, diperoleh persentase mahasiswa yang memiliki respon positif terhadap media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar* sebesar 82%. Berdasarkan tabel 4., persentase sebesar 82% termasuk dalam kategori *Sangat Layak*. Hal ini berarti, berdasarkan respon mahasiswa yang mengikuti uji coba, media pembelajaran CD multimedia interaktif *draping collar* dikatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil pembuatan, pengujian, dan pembahasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Membuat blank project, Memberi judul Presentasi, Menampilkan foto atau gambar, Menambah teks keterangan, Memberi musik latar, Meninjau hasil penyusunan presentasi, Mem-*publish* presentasi, Menjalankan presentasi, menyusun menu, dan distribusi

Berdasarkan hasil validasi pada aspek umum, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, dan aspek rekayasa perangkat lunak, CD multimedia interaktif memperoleh persentase rata-rata 87% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan respon dari 5 mahasiswa yang mengikuti uji coba, media pembelajaran CD multimedia interaktif memperoleh respon positif rata-rata sebesar 82% sehingga dapat dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

1. Perlu dilakukan uji coba kepada mahasiswa secara lebih luas.
2. Dalam perekaman video perlu menggunakan kamera yang lebih baik kualitasnya dan menggunakan lighting agar hasil video lebih baik.
3. Narator sebaiknya berlatih dalam melafalkan materi dengan baik
4. Desain layout dibuat lebih menarik, tetapi tetap sederhana dalam penggunaannya.
5. Perlu dilakukan penelitian lanjutan agar media yang dihasilkan lebih baik dan berkualitas baik dalam penyampaian materi maupun tampilan media pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaden Connie. 2005. *The Art Of Fashion Draping*. United States Of America: Fairchild Publication.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Manajemen Pelatihan Ketenagakerjaan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Munir. 2012. *Multimedia*. Bandung: Alfabeta
- Poespo, Goet. 2006. *Aneka Krah (Collar)*. Yogyakarta: Kanisius
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Media Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.