

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA DASAR BUSANA WANITA  
BERBASIS *COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION* (CAI) MODEL TUTORIAL  
DI SMK NEGERI 1 SOOKO MOJOKERTO**

**Maharani Nur Ika Fitria**

Mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.  
[maharanii.f@mhs.unesa.ac.id](mailto:maharanii.f@mhs.unesa.ac.id)

**Siti Sulandjari**

Dosen Pembimbing Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[sitisulandjari@unesa.ac.id](mailto:sitisulandjari@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Komputer berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, yang pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua – duanya dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan langkah pengembangan media pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) model tutorial untuk kelas X, mengetahui kelayakan media berdasarkan analisis kevalidan format media & materi, mengetahui hasil uji coba dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita berbasis CAI model tutorial. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Model pengembangan penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser & Molenda dengan menggunakan 5 tahap pengembangan, yaitu : 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Metode pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media, soal tes dan angket respon siswa Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Langkah pengembangan media pembuatan pola dasar berbasis CAI model tutorial yang sesuai dengan langkah pengembangan model ADDIE dengan format media berupa *Powerpoint*, 2) Kelayakan media pembelajaran memperoleh skor validitas kelayakan format media sebesar 3,45 termasuk dalam kriteria sangat baik dan format materi sebesar 3,70 termasuk dalam kriteria sangat baik, 3) Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran terdiri dari hasil uji coba skala kecil sebesar 75% berada dalam kategori baik dan uji coba skala besar sebesar 80% berada dalam kategori baik, 4) Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik.

**Kata kunci:** *Computer Assisted Instruction*, Model Tutorial, Pembuatan Pola Dasar

**Abstract**

*Computers that serve as additional aides in learning, whose utilization involves presenting information about the contents of the subject matter, practice exercise, or both are known as Computer-Assisted Instructions (CAI). This study aims to produce instructional media for block pattern making of women's wear based on CAI using tutorial model for grades X. And appropriateness test of the developed learning media through the assesment by media & material format and tryout that involve grade X dtudents of VHS and student respons questionnaire. This research is a type of research and development (R&D). The research development model is the ADDIE model developed by Reiser and Molenda with 5 developments : 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Methods of data collection with observation, questionnaires and test questions. The results of this study are as follows: 1) The step of developing learning media of block's pattern of women's wear based on the CAI tutorial model is in accordance with the step of developing the ADDIE model with a media format is Powerpoint presentation, 2) Results of the validity score of the media format are 3.45 point which is included in very good criteria, the material format is 3.70 point in very good criteria, 3) Result of the effectiveness test are 70% effectiveness of small-scale test that qualification as good category and 80% effectiveness of large-scale test that qualification as goodcategory, 4) Score of practicality test by the students is in very good category.*

**Keywords:** *Computer Assisted Instruction, Tutturial Model'sm Block Pattern Making*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi selain itu penggunaan media pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penggunaan media sebagai pendamping dalam proses pembelajaran merupakan strategi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran karena keterbatasan waktu, tempat dan benda. Seiring dengan kemajuan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mengubah pola dan model pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran berbasis komputer. Komputer yang berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar, yang pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)* (Arsyad, 2014:93).

Pembuatan pola merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK keahlian tata busana. Berdasarkan kurikulum 2012–2013, didalam mata pelajaran dasar pola terdapat materi pembuatan pola dasar yang diajarkan pada siswa kelas X program keahlian tata busana. Pembuatan pola dasar merupakan tahap awal yang harus dikuasai siswa dalam membentuk atau menciptakan sebuah busana atau pakaian agar sesuai dengan keinginan konsumen.

Metode guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode *eksplisit instruction* yaitu pembelajaran langsung khusus dirancang untuk pengembangan belajar siswa tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Namun timbul permasalahan mengenai perbedaan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa yang kurang paham cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran memilih diam ketika diberi kesempatan bertanya. Hal itu mengakibatkan kurangnya minat dan perhatian siswa untuk menyimak isi materi yang disampaikan guru. Untuk itu media yang bisa menyesuaikan daya tangkap siswa dengan tampilan interaktif yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan.

Pembelajaran berbasis komputer model tutorial merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kepuasan atau pemahaman secara tuntas (*mastery*) kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajari (Darmawan, 2011:139). Pembelajaran ini memberi kesempatan siswa berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang telah dirancang oleh guru sebagai tutor. Selain itu setiap siswa dapat menyelesaikan satu program pembelajaran sesuai dengan

kemampuan dan keterampilan masing-masing karena kontrol pembelajaran sepenuhnya ada di tangan siswa (*student center*).

Model tutorial yang lebih terindividual membuat model ini lebih efektif untuk pembelajaran mandiri seperti pembuatan pola dasar, karena siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa dipengaruhi oleh kecepatan belajar siswa lain atau dikenal dengan istilah "*Self Paced Learning*". Selain ini model tutorial memiliki penilaian terhadap respon, serta dapat dibantu bagian yang tidak dipahami, mengulang materi, atau ke modul remedial.

Berdasarkan uraian diatas maka selanjutnya akan dikembangkan media pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* model tutorial yang akan diterapkan di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

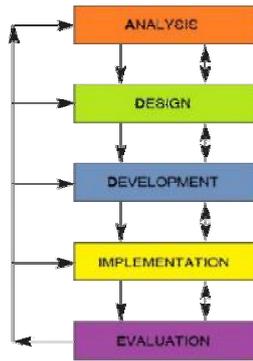
Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka rancangan penelitian yang dipergunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan kegiatan ilmiah yang menghasilkan suatu rancangan/produk yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah – masalah aktual di berbagai bidang. Dalam hal ini, kegiatan pengembangan ditekankan pada pemanfaatan teori, konsep, prinsip, rumus atau temuan penelitian untuk memecahkan suatu masalah. Hasil penelitian pengembangan dapat berupa karya seni (desain, drama, teori, dan musik), buku teks, media pembelajaran atau produk teknologi (Panduan Skripsi Unesa 2014:1).

### B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Proses pembuatan pengembangan media pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita berbasis *Computer Assisted Instruction (CAI)* model tutorial ditujukan pada siswa kelas X. Waktu penelitian dilaksanakan pada 12 Desember 2017 pada pukul 12.00 – 15.00 untuk uji coba skala kecil di Ruang Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Sooko dan 14 Desember 2017 09.00 – 12.00 untuk uji coba skala besar di Laboratorium Multimedia SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

### C. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu rancangan yang dibuat untuk menghindari penyimpangan dalam pengumpulan data. Pemilihan model dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE karena setiap proses dalam model pengembangan ini lebih spesifik dan jelas. Berikut adalah bagan alur penelitiannya :



Gambar 1. Skema model pengembangan ADDIE (Sumber: Molenda, 2003a: 35)

#### D. Instrument Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan yaitu :

##### 1. Lembar Validasi Ahli

Lembar penilaian ini digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi pengembangan media, tujuannya untuk mengetahui kevalidan media ini untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Dalam lembar ini, peneliti menggunakan skala 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang Baik) dan 1 (Tidak Baik). Lembar penilaian media ini akan diberikan kepada ahli media, dan ahli materi.

##### 2. Soal Tes

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *post test*. *Post test* dilakukan setelah media selesai digunakan dalam pembelajaran dan bertujuan untuk mengetahui apakah semua indikator pencapaian kompetensi telah dikuasai dengan baik oleh siswa atau belum.

##### 3. Angket

Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa setelah menggunakan media berbasis CAI model tutorial. Angket ini disusun dengan kriteria (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Kurang Baik dan (1) Tidak Baik.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil penelitian

##### 1. Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Busana Wanita Berbasis CAI Model Tutorial

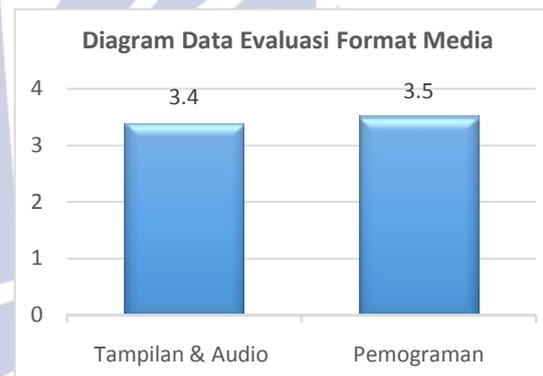
Media pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) model tutorial mencakup materi tentang definisi pola dan beberapa sistim

pembuatan pola. Berikut tahap – tahap yang dilakukan dalam pengembangan media :

- a. Menyusun konsep materi dan desain media berdasarkan *story board*
- b. Memasukkan teks materi dalam
- c. Membuat tombol interaktif untuk kemudahan navigasi dalam media
- d. Membuat animasi bergerak dalam proses pembuatan pola
- e. Membuat soal *post test* yang interaktif
- f. Mengedit tampilan media secara keseluruhan

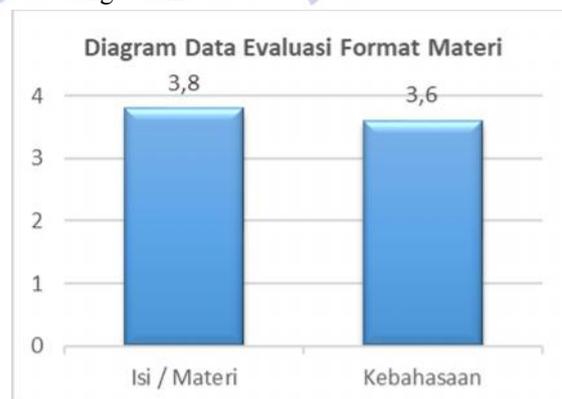
##### 2. Kelayakan Media Pembelajaran

Tahap validasi kelayakan media dilakukan oleh 4 orang validator ahli, yakni 2 ahli media dan 2 ahli materi. Media pembuatan pola dasar berbasis CAI model tutorial ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data penelitian memperoleh hasil skor kelayakan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Data Evaluasi Format Media

Dari format media, meliputi aspek tampilan & audio memperoleh skor 3,4 (Baik) dan aspek pemrograman memperoleh skor 3,5 (Sangat Baik). Dari keseluruhan format media memperoleh skor 3,45 yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

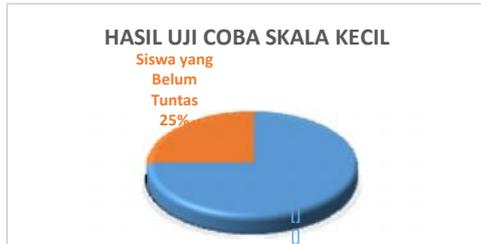


Gambar 3. Diagram Data Evaluasi Format Materi

Dari format materi, meliputi aspek isi/materi memperoleh skor 3,8 (Sangat Baik) dan aspek kebahasaan memperoleh skor 3,6 (Sangat Baik). Dari keseluruhan format materi memperoleh skor 3,70 yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

### 3. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

#### a. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil



Gambar 4. Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil

Siswa yang mengikuti uji coba skala kecil adalah sebanyak 8 orang. Diketahui presentase ketuntasan belajar siswa adalah 75%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa aplikasi ini efektif digunakan untuk media belajar.

#### b. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar

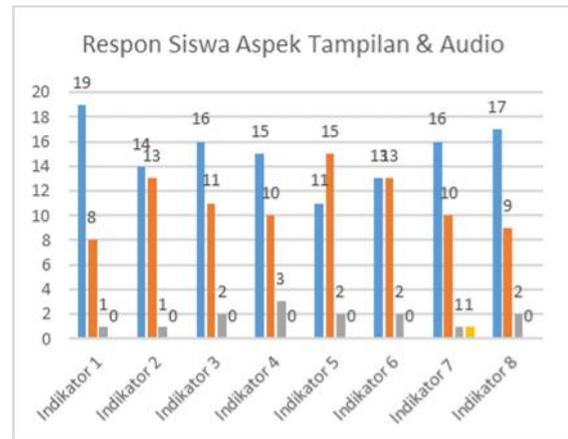


Gambar 5. Diagram Hasil Uji Coba Skala Kecil

Siswa yang mengikuti uji coba skala besar adalah sebanyak 20 orang. Diketahui presentase ketuntasan belajar siswa adalah 80 %, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa aplikasi ini efektif digunakan untuk media belajar.

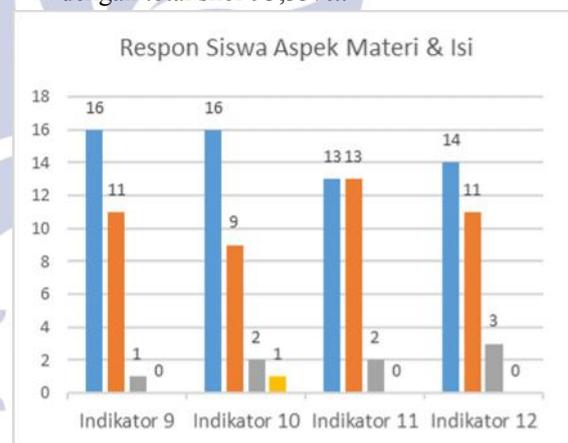
### 4. Respon Media oleh Siswa

Penilaian respon siswa ini dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita berbasis CAI model tutorial. Penilaian respon terhadap media dilakukan pada 28 orang siswa. Hasil respon siswa disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Perolehan Hasil Angket Respon Siswa Aspek Tampilan & Audio

Dari diagram diatas perolehan skor 4 pada aspek tampilan & audio total skor 4 sebanyak 121 point atau setara dengan 53,78 %, total skor 3 sebanyak 89 point atau setara dengan 39,55 %, total skor 2 sebanyak 14 point atau setara dengan 6,2 % dan total skor 1 sebanyak 1 point atau setara dengan 0,4 %. Dengan demikian aspek tampilan dan audio, memperoleh skor kategori baik dan sangat baik dengan total skor 93,33%..



Gambar 7. Diagram Perolehan Hasil Angket Respon Siswa Aspek Isi dan Materi

Dari diagram diatas dilihat perolehan skor 4 pada aspek isi & materi total skor 4 sebanyak 59 point atau setara dengan 52,68 %, total skor 3 sebanyak 44 point atau setara dengan 39,28 %, total skor 2 sebanyak 14 point atau setara dengan 7,14 % dan total skor 1 sebanyak 1 point atau setara dengan 0,89 %. Dengan demikian aspek isi dan materi, memperoleh skor kategori baik dan sangat baik dengan total skor 91,96%. Secara keseluruhan hasil respon siswa terhadap media yang termasuk dalam kriteria sangat baik

## Pembahasan

Data yang dianalisis untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini adalah pengembangan media, data kelayakan media dan hasil uji coba dan data respon siswa.

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Pola Dasar Busana Wanita berbasis CAI model Tutorial

Pada tahap pengembangan desain pembelajaran ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). Sesuai dengan pernyataan Molenda (2003b) yang menjelaskan bahwa, ketika digunakan dalam pengembangan, proses (pengembangan ADDIE) ini dianggap berurutan dan juga interaktif di mana hasil evaluasi setiap tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya.

Penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran sangat cocok digunakan oleh siswa saat ini. Karena di era milenial ini siswa menganggap teknologi sebagai pusat informasi. Sesuai dengan pernyataan Aleksejuniene & Gardner (2011) yang menjelaskan bahwa siswa milenial lebih memilih presentasi menggunakan *powerpoint* sebagai model pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) karena membuat kegiatan belajar menjadi yaman dan efisien

### 2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Pola Dasar Busana Wanita berbasis CAI model Tutorial

Kelayakan pengembangan media pembelajaran pola dasar busana wanita berbasis CAI model tutorial berasal dari hasil validasi pembelajaran yang meliputi dua ahli media (2 orang) dan ahli materi (2orang).

#### a. Format Media

##### 1) Tampilan & Audio

##### a) Kualitas Teknik

Pada kualitas teknik terdapat beberapa indikator yang dinilai, yaitu tampilan teks media, penggunaan animasi yang menarik dan penyajian music & sound effect. Media pembelajaran ini memiliki kualitas teknik dalam kategori baik.

Pemilihan jenis huruf yang jelas dan menarik sesuai dengan pernyataan Chee & Wong (2003:136-140) bahwa media yang baik harus memperhatikan kejelasan penulisan berupa pemilihan jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan yang disesuaikan

kan dengan layer yang ada sehingga mudah dibaca oleh siswa.

Penggunaan animasi pada proses pembuatan pola memberikan ilustrasi yang baik sesuai dengan keterangan pembuatan pola. Menurut Chee & Wong (2003:136-140) media yang baik memiliki gambar, foto, animasi serta video yang dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan dan aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari.

Penggunaan background music tidak mengganggu penyampaian informasi pada media. Sesuai dengan pernyataan Chee & Wong (2003: 136-140) media yang baik memiliki dukungan musik yang dapat membawa mahasiswa kepada suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

##### b) Artistik dan Estetika

Dalam kriteria artistik dan estetika terdapat beberapa indikator penilaian, meliputi: kualitas graphics media berupa gambar dan penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna. Media ini memiliki kriteria artistik dan estetika sangat baik.

Penggunaan gambar dengan resolusi yang disajikan mendukung penyampaian informasi pada media ini. Sesuai pernyataan Chee & Wong (2003:136-140) media yang menggunakan gambar, diagram, foto dan grafik serta animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan tepat yang dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional. Dapat memotivasi mahasiswa, untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.

Media ini memiliki kesesuaian komposisi warna dan letak/*layout* yang baik sehingga menciptakan keseluruhan tampilan media yang menarik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Thorn dalam Munir (2009: 219-220) berpendapat bahwa salah satu penilaian kriteria media yang baik harus memiliki nilai artistik dan

estetika. Untuk menarik minat belajar, maka program atau media harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik.

## 2) Pemograman

### a) Kemudahan Navigasi

Kemudahan navigasi dinilai dari beberapa indikator, yaitu kemudahan berinteraksi dengan sistem dan kejelasan pemilihan menu. Media ini dinilai memiliki kemudahan navigasi sangat baik.

Pengoprasian media yang mudah dapat mendukung siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Thorn dalam Munir (2009: 219-220) yang berpendapat bahwa salah satu penilaian kriteria media yang baik harus memiliki kemudahan navigasi. Sebuah media interaktif harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar dapat mempelajarinya tanpa harus dengan pengetahuan yang kompleks tentang media

Media memiliki kemudahan dalam pemilihan menu sajian sesuai dengan pengelompokan materi. Sesuai dengan pernyataan Daryanto (2013:23) yang berpendapat bahwa media pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi yaitu mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.

### b) Presentasi Informasi

Presentasi informasi memiliki beberapa indikator yang telah dinilai, yaitu efisiensi informasi yang dibutuhkan dan ketepatan respon terhadap jawaban siswa. Media ini dinilai memiliki presentasi informasi yang baik.

Media dibuat dengan bahasa yang mudah dipahami. Sesuai dengan Herjanto (2008: 238) bahwa pemilihan media harus memperhatikan faktor keterpaduan (validitas), tepat dan berguna bagi pemahaman bahan (materi) yang dipelajari.

Pengangan respon jawaban yang baik pada bagian evaluasi, sesuai dengan salah satu tujuan evaluasi media pembelajaran yang dinyatakan oleh Arsyad (2014:218) yaitu tujuan evaluasi adalah mengetahui apakah media pembelajaran itu benar-benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar sesuai yang dinyatakan

### b. Format Materi

#### 1) Isi / Materi

##### a) Ketepatan

Ketepatan isi materi berupa kesesuaian standar kompetensi/ kompetensi dasar memiliki nilai sangat baik. Media dinilai memiliki kesesuaian materi dengan silabus dan RPP. sependapat dengan pernyataan Riyana & Susilana (2009:9) menjelaskan bahwa media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan misi pembelajaran itu sendiri

##### b) Kepentingan dan Kelengkapan

Indikator yang dinilai dalam kepentingan dan kelengkapan materi adalah kesesuaian materi dalam mendukung pencapaian kompetensi dasar. Media ini dinilai memiliki kelengkapan materi yang sangat baik.

Materi yang disajikan memberikan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kasmadi dalam Herjanto (2008:243) bahwa penelitian media pendidikan perlu mempertimbangkan beberapa hal salah satunya pertimbangan isi dalam point *Circular-Relevance*, penggunaan media harus sesuai dengan tujuan yang jelas.

##### c) Kualitas Isi dan Tujuan

Media ini memiliki ketepatan konsep dan kelengkapan cakupan materi sangat baik. Sesuai dengan pernyataan Chee & Wong (2003:136-140) bahwa media yang baik harus memiliki materi yang akurat, *up to date*, jelas dalam menjelaskan konsep, valid dan tidak membias sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

2) Pembelajaran & Kebahasaan

a) Kesesuaian dengan situasi siswa

Indikator Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa dalam media ini dinilai sangat baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Walker & Hess dalam Aryad (2014:219) media harus memiliki kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan dan kesesuaian dengan situasi siswa.

b) Kualitas Instruksional

Dalam kualitas intruksional memiliki beberapa indikator yaitu Kandungan materi yang dapat membantu siswa untuk belajar, fleksibilitas instruksional, dan kandungan materi yang memberi dampak positif kepada siswa. Media ini dinilai memiliki kualitas instruksional sangat baik.

Media yang dibuat mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi pelajaran. Sesuai dengan pernyataan Riyana & Susilana (2009: 9) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan media pembelajaran akan tahan lama, mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

c) Motivasi Keterbacaan

Indikator yang dinilai dalam motivasi keterbacaan adalah pemberian materi belajar yang diinginkan oleh peserta didik dan kemudahan memahami bahasa. Media ini dinilai memiliki motivasi keterbacaan yang sangat baik.

Materi yang disampaikan secara menarik dengan bahasa yang mudah dipahami dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sesuai dengan pernyataan Hamalik dalam Arsyad (2014: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-penga-

ruh psikologis terhadap siswa. Pengaruh yang dihasilkan dalam hal ini adalah rasa senang dalam mempelajari suatu materi menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.

3. Hasil Uji Coba dari Media Pembelajaran Pola Dasar Busana Wanita berbasis CAI model Tutorial

a. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Berdasarkan hasil keterbacaan media oleh siswa yang dilakukan oleh 8 orang siswa dianalisis presentase jumlah ketuntasan siswa sebesar 75 %, maka hasil dari presentase tersebut memiliki efektifitas kategori baik. Sehingga dapat diinterpretasikan media ini efektif digunakan sebagai media belajar.

b. Analisis Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar

Berdasarkan hasil penerapan media berbasis CAI model tutorial pada uji coba luas yang direrapkan kepada siswa kelas X yang dilakukan oleh 20 orang dianalisis presentase jumlah ketuntasan siswa sebesar 80%, maka hasil dari presentase tersebut memiliki efektifitas kategori baik. Sehingga dapat diinterpretasikan media ini efektif digunakan sebagai media belajar.

4. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Pola Dasar Busana Wanita berbasis CAI model Tutorial

Analisis respon dilakukan dengan melihat tanggapan siswa ini merupakan tahap akhir uji kelayakan media berbasis CAI model tutorial kepada siswa kelas X Tata Busana SMK sebagai pengguna. Hasil respon siswa terhadap media termasuk dalam kriteria sangat baik.

SIMPULAN & SARAN

Simpulan

1. Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Pola Dasar Busana Wanita berbasis CAI model Tutorial

Sesuai dengan langkah pengembangan model ADDIE dihasilkan produk berupa media pembuatan pola dasar busana wanita berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) model tutorial. Media pembelajaran ini berformat *Microsoft Office 2013* yang memanfaatkan animasi *Extrance > Wipe* dan *Effect Option > Direction* untuk proses pembuatan pola yang digambar ulang dari hasil jadi pola *Richpeace*. Kemudian

file disimpan dalam bentuk *Power Point Show* dan media siap didistribusikan pada siswa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita berbasis CAI model tutorial mendapatkan skor validitas kelayakan pada format media yang meliputi aspek tampilan, audio serta pemrograman sebesar 3,45 yang termasuk dalam kriteria sangat baik dan format materi yang meliputi aspek isi (materi) serta kebahasaan sebesar 3,70 yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

3. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran

Hasil uji coba lapangan skala kecil memiliki presentase ketuntasan sebesar 75% dapat dikategorikan dengan tingkat efektifitas baik. Sedang uji coba lapangan skala besar sebesar 80% dapat dikategorikan dengan tingkat efektifitas baik. Secara keseluruhan media dinilai efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Analisis Hasil Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap media dinilai dari dua aspek yang meliputi kualitas tampilan, audio dan isi (materi) termasuk dalam kriteria sangat baik.

**Saran**

1. Penggunaan media tutorial pada mata pelajaran pembuatan pola dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dikemas dalam bentuk animasi yang menyenangkan sehingga siswa antusias dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Namun dalam penggunaannya perlu mempertimbangkan jumlah komputer. Jika jumlah komputer terbatas maka media pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal dengan menggunakan alat bantu *Liquid Crystal Display (LCD)*
2. Guru sebaiknya memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai materi yang akan dipelajari untuk memfokuskan konsentrasi siswa supaya tujuan pembelajaran tercapai.

3. Untuk siswa, dapat mengcopy aplikasi ini menggunakan flasdisk untuk dipelajari dirumah. Namun untuk memaksimalkan tampilan pada media diharapkan media ini didukung dengan *Microsoft Office 2013*.

4. Untuk pemanfaatan secara luas, sekaligus memotivasi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, media ini dapat disampaikan kepada guru-guru dengan tujuan untuk memberikan contoh penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran sehingga menciptakan inspirasi membuat media serupa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aleksejuniene and Gardner. 2011. "Powerpoint and Learning Theories: Reaching Out to the Mille-nials". *Transformative Dialogue : Teaching & Learning Journal*. Vol. 5, Issues 1.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Che.T.S and Wong. A.F.L. 2003. *Teaching and Learning with Technology*. Singapore : Practice Hall.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosida Karya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Herjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Molenda, Michael. 2003a. "In Search of the Elusive ADDIE Model". *Journal of Educational technology*. Vol. 42, Number 11 : hal 34 – 36.
- Molenda, Michael. 2003b. "The ADDIE Model". *Journal of Educational technology : An Encyclopedia*. Santa Barbara : ABC-Clio
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Riyana, Cepi dan Susilana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.