

ANALISIS UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SULAMAN BERWARNA DI SMK NEGERI 1 JABON

Erika Duwi Mega Untari¹⁾, Peppy Mayasari²⁾, Lutfiyah Hidayati³⁾ dan Ma'rifatun Nashikhah⁴⁾

^{1, 2,3,4)} Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Ketintang, kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur

e-mail: erika.18012@mhs.unesa.ac.id¹⁾, peppymayasari@unesa.ac.id²⁾, lutfiyahhidayati@unesa.ac.id³⁾, marifatunnashikhah@unesa.ac.id⁴⁾

ABSTRAK— *Media interaktif merupakan media yang memberi kesempatan kepada pengakses untuk aktif berinteraksi dengan materi melalui fitur-fitur seperti pilihan, simulasi, latihan, serta umpan balik langsung. Salah satu contoh media interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran adalah media powerpoint. Media Power point diciptakan untuk bisa menyajikan program multimedia dengan tampilan yang menarik, mudah dibuat, mudah digunakan dengan harga yang cukup murah, karena hanya memerlukan alat untuk menyimpan data. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media Pembelajaran powerpoint interaktif dalam pembuatan Sulaman berwarna. Subjek penelitian ini adalah para ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jabon. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation dan Evaluation). Penelitian ini menerapkan metode pengumpulan data berupa angket penilaian kelayakan media oleh Ahli Bahasa, Ahli Materi, dan Ahli Media. Teknik analisis data yang diterapkan adalah teknik analisis deskriptif untuk mengolah data hasil validasi kelayakan media dengan menghitung rerata penilaian dari para ahli. Hasil Penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan media oleh Ahli bahasa dengan skor rata-rata 3,59. Tingkat kelayakan media oleh Ahli Materi dengan skor rata-rata 3. Tingkat kelayakan media oleh Ahli Media dengan skor rata-rata 3,41. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, pengembangan media ini mendapatkan rerata skor tingkat kelayakan media Powerpoint interaktif 3,55 yang dinyatakan media ini sangat layak.*

Kata Kunci: *Media, Powerpoint Interaktif, Sulaman berwarna.*

I. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan terus menghadapi perubahan dan perkembangan. Teknologi yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan untuk sebagai media pembelajaran yang mampu membantu pelaksanaan Pendidikan dengan baik [1]. Media pembelajaran umumnya diketahui sebagai suatu alat untuk memudahkan proses pembelajaran, memperjelas

penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien [2].

Media merupakan beragam model komponen yang berada di lingkungan siswa untuk merangsang proses belajarnya. Media merupakan seluruh alat fisik, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang proses belajar siswa. Media merupakan alat penyampai pesan pembelajaran yang meliputi komputer, buku, televisi, *tape recorder*, grafik, kaset, gambar, video kamera, foto, video *recorder*, *slide*, dan film [3]. Media dalam artian sempit berbentuk elektronik, grafik, alat mekanik, dan foto, yang dimanfaatkan untuk menyampaikan, menangkap, serta memproses informasi. Dalam artian luas, media merupakan aktivitas yang mampu mewujudkan suatu keadaan yang menjadikan peserta didik mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru. Media pembelajaran merupakan semua hal yang mampu menyalurkan informasi, menumbuhkan ide, perasaan, dan memotivasi kehendak siswa untuk menciptakan aktivitas belajar mereka sendiri [4]. Media pembelajaran sendiri terbagi menjadi beberapa kualifikasi seperti, *Video Tape Recorder* (VTR), media tanpa proyeksi dua dimensi, Televisi (TV), media tanpa proyeksi tiga dimensi, media dengan proyeksi, dan media audio. *Powerpoint* termasuk dalam media dengan proyeksi, disajikan dengan menampilkan *slide* berisi materi.

Media Pembelajaran kerap disandingkan dengan proses pembelajaran di sekolah. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi di SMK. SMK termasuk wujud satuan pendidikan formal dengan tanggung jawab mempersiapkan Sumber Daya Manusia pada tingkat menengah yang handal, produktif serta berorientasi pada kebutuhan dunia kerja. Dari hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jabon, peneliti menjumpai proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan buku sebagai media pembelajaran dengan metode pembelajaran DI (*direct intruction*) guru memberikan penjelasan disertai dengan demonstrasi secara langsung

Jurnal Online Tata Busana Volume 12, No 3, November 2023 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/index>
tutorial membuat sulaman mulai dari pembuatan aneka macam tusuk dasar dengan kurun waktu 3x45 menit. Dalam proses pembelajaran yang cenderung singkat dan hanya sekali demonstrasi tusuk dasar memungkinkan siswa kesulitan mengingat satu-persatu pembuatan tusuk dasar, karena itu peneliti mencoba memanfaatkan kemajuan teknologi yang kurang dimaksimalkan dengan baik dengan cara mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif. Seperti yang kita tahu, media pembelajaran sangat beragam jenisnya.

Mata pelajaran hiasan busana dipilih karena cocok dengan tujuan dari pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Media ini dirasa cocok untuk jenis mata pelajaran dengan banyak materi, banyak praktik, dan jam pembelajaran yang terbatas. Di antara sekian banyak materi pada mata pelajaran hiasan busana terdapat materi tentang sulaman. Sulaman adalah salah satu materi utama pada mata pelajaran ini. Sulaman merupakan suatu elemen untuk memodifikasi permukaan kain menggunakan aneka setik atau bordir secara manual (buatan tangan) atau mesin [5]. Sulaman merupakan hiasan yang dibuat dengan jarum jahit dan benang di atas permukaan kain atau bahan lainnya. Pada dasarnya, teknik menyulam adalah bagian dari teknik untuk menghias kain agar terlihat lebih indah dan menarik. Berdasarkan jenisnya, ada dua macam yang membedakan sulaman yaitu sulaman berwarna dan sulaman putih. Sulaman berwarna merupakan jenis sulaman yang dapat dilakukan pada kain polos atau bermotif dengan memanfaatkan berbagai warna benang hias [6]. Contoh dari sulaman berwarna diantaranya sulaman fantasi, sulaman perancis, merubah corak, sulaman inkrustik, sulaman melekatkan benang, dan sulaman aplikasi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang ditulis oleh Dina Ampera dan Nurhayati yang membahas tentang pengembangan multimedia Interaktif pada mata pelajaran pembuatan pola menyebutkan bahwa ujicoba efektivitas memperoleh penilaian dengan persentase rata-rata 85.89% yang masuk dalam kriteria Sangat Baik dan tanggapan guru mendapatkan persentase rata-rata 93.33% yang dinilai "Sangat Baik" [7].

Dari penelitian tersebut terlihat bahwa menggunakan media interaktif dinilai sangat baik untuk mata pelajaran produktif, dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik serta mampu membantu para pendidik untuk menyalurkan atau membagi ilmu mereka kepada para peserta didik. Selain itu, penggunaan media interaktif juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif serta variatif. Hal ini yang menjadi latar belakang peneliti

tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang diimplementasikan pada mata pelajaran hiasan busana khususnya materi sulaman berwarna. Interaktif yang dimaksud dalam kegiatan pembelajaran adalah multimedia yang disediakan oleh guru untuk para peserta didik dengan sajian konten pembelajaran seperti gambar, teks, animasi, audio, dan video.

Pengembangan *powerpoint* Interaktif ini sangat cocok untuk mendukung kegiatan belajar siswa, karena media ini dapat diakses secara mandiri oleh siswa, kapanpun dan dimanapun. Media ini memuat teori sulaman yang disajikan secara padat, ringkas, dan jelas. Media ini juga disertai *link* yang dapat mengakses video pembelajaran seputar hiasan busana mulai dari teknik pembuatan tusuk hiasan hingga pembuatan aneka macam sulaman. Secara umum manfaat yang didapatkan oleh para siswa adalah pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan serta adanya kemudahan akses media yang meminimalisir siswa lupa dengan materi yang dijelaskan guru.

Dari uraian latar belakang di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Analisis Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaksi pada Sulaman Berwarna di Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 1 Jabon".

II. METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ini, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi atau penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tujuan dari model pengembangan ini adalah untuk merancang serta mengembangkan produk yang dinilai efektif dan efisien. Cakupan materi yang didesain oleh peneliti adalah materi pembuatan hiasan busana pada bagian sulaman berwarna di Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 1 Jabon.

Berikut adalah prosedur penelitian pengembangan media dengan model ADDIE:

1. *Analysis* (Analisis)
 - a. Analisis kurikulum
Kurikulum yang diterapkan di SMKN 1 Jabon adalah kurikulum merdeka belajar. Pada kurikulum ini, siswa diberikan kebebasan dalam

berkreasi dan menumbuhkan potensi diri sesuai dengan profil pancasila, sehingga media pembelajaran interaktif yang memungkinkan untuk digunakan secara mandiri, dan disesuaikan dengan perkembangan IPTEK sangat diperlukan. Elemen yang disesuaikan dengan tiap jenjang pendidikan menjadi salah satu ciri khas dari kurikulum merdeka belajar. Mata pelajaran desain busana masuk kedalam elemen gaya dan pengembangan desain. Materi yang dibahas pada elemen pembelajaran ini adalah pembuatan hiasan busana yakni sulaman berwarna. Media pembelajaran *powerpoint* Interaktif menjadi salah satu contoh media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada kurikulum merdeka belajar karena media ini memudahkan siswa belajar secara mandiri. *Powerpoint* Interaktif yang akan dibuat berisikan materi pembuatan hiasan busana yang didalamnya terdapat penjelasan materi, contoh gambar, serta *link* yang terhubung ke video tutorial pembuatan hiasan busana.

b. Analisis materi

Pembuatan hiasan busana merupakan salah satu mata pelajaran untuk siswa tata busana yang didalamnya mempelajari pembuatan hiasan busana dengan berbagai bentuk tusuk dasar hiasan. Mata pelajaran ini mengorientasikan pada pembelajaran praktik, sehingga siswa diharuskan untuk mempraktikkan langsung materi yang telah disampaikan, salah satu materi tersebut yaitu membuat sulaman berwarna.

c. Analisis media pembelajaran

Bersumber dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya terbatas pada buku dan juga modul yang dirasa kurang menarik dan tidak interaktif. Peneliti masih mendapati siswa tidak memperhatikan penjelasan materi sulaman berwarna yang disampaikan oleh guru. Mulai dari penjelasan hiasan busana, aneka macam jenisnya, alat dan bahan yang diperlukan, macam tusuk hias, hingga cara pembuatannya. Oleh sebab itu, siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, informatif, serta interaktif agar dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas

mereka, sehingga siswa lebih mudah untuk mempelajari materi pembuatan hiasan busana.

d. Analisis siswa

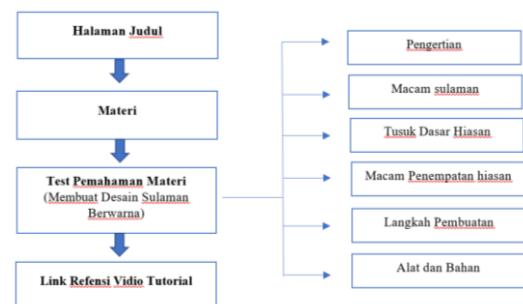
Siswa yang mengikuti pembelajaran membuat hiasan busana adalah seluruh siswa kelas XI tata busana. Kelas yang menjadi fokus penelitian kali ini adalah kelas XI busana 2, dimana siswa pada kelas ini memiliki karakteristik menyukai hal-hal terkait perkembangan teknologi yang dapat menyampaikan informasi secara kreatif dan inovatif.

e. Analisis kegiatan pembelajaran

Mata pelajaran pembuatan hiasan busana dilaksanakan 1x dalam satu minggu dengan 3 jam pembelajaran. 1 jam pelajaran memerlukan waktu 45 menit. Alur kegiatan pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana ini diawali dengan penjelasan materi berupa teori busana dan diakhiri dengan pemberian tugas praktik berupa menggambar busana berdasarkan tolok ukur yang sudah ditetapkan.

2. *Design* (desain)

Tahap *Design* merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk menyusun metode pengajaran, instrumen, serta desain media pembelajaran yang dirasa sesuai dengan materi pembuatan sulaman berwarna pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana kelas XI. Pada tahap *design*, peneliti juga menyusun *flowchart* sebelum melakukan pengembangan produk. Tahapan ini digunakan untuk menyiapkan konsep dan penyampaian materi pada pengembangan *powerpoint* interaktif agar menghasilkan media sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah bagan flowchart pada penelitian ini :



Gambar 1. Bagan flowchart

3. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses peneliti merealisasikan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Adapun alur pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun modul pembelajaran
- b. Membuat media *Powerpoint* Interaktif pembelajaran yang dimulai dengan menyusun materi secara singkat, lebih kreatif dan informatif. Berikut adalah bentuk media *Powerpoint* Interaktif pembelajaran :



Gambar 2. Slide Pembuka

Setelah slide pembuka, terdapat slide yang berisi tentang materi sulaman berwarna. Materi dimulai dari pengertian, jenis sulaman, macam-macam sulaman berwarna, berbagai macam jenis tusukan, macam-macam penempatan hiasan, langkah pembuatan desain hiasan, alat dan bahan membuat sulaman, dan cara pembuatan busana.



Gambar 3. Slide Pengertian Sulaman



Gambar 4. Slide Jenis Sulaman



Gambar 5. Slide Macam-Macam Sulaman Berwarna



Gambar 6. Slide Macam-Macam Jenis Tusukan



Gambar 7. Slide Macam-Macam Penempatan Hiasan



Gambar 8. Slide Langkah-Langkah Pembuatan Desain Sulaman



Gambar 9. Slide Alat dan Bahan Membuat Sulaman Berwarna



Gambar 10. Slide Cara Membuat Sulaman Berwarna

- c. Proses validasi untuk mengukur kelayakan media dari tiga para ahli sebelum media diterapkan di hadapan siswa
- d. Memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan dari masing-masing ahli sampai media *powerpoint* Interaktif pembelajaran siap ditampilkan kepada siswa.

Penelitian ini nantinya akan menciptakan produk dengan wujud pengembangan media pembelajaran *powerpoint* Interaktif pada materi membuat hiasan busana dengan fokus pada materi proses pembuatan sulaman berwarna.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi yang dilakukan oleh peneliti adalah memvalidasi media oleh ahli bahasa, ahli materi, dan juga ahli media. Para ahli diberikan angket penilaian yang sudah tervalidasi instrumennya guna mengukur tingkat kelayakan media *powerpoint* interaktif yang telah disusun. Pengujian dilaksanakan oleh 3 orang ahli lalu dari hasil penilaian akan dicari *mean* atau nilai rata-rata sebagai hasil tolok ukur kelayakan media *powerpoint* interaktif pada sulaman berwarna. Peralatan yang diperlukan mencakup angket penilaian para ahli serta media *powerpoint* Interaktif pembelajaran. Pada tahap ini, Para ahli diberikan media *powerpoint* interaktif dan memberikan penilaian sesuai instrument penilaian yang disiapkan peneliti. Peneliti akan menampilkan media *powerpoint* Interaktif pembelajaran menggunakan LCD proyektor atau bisa juga langsung di uji coba menggunakan ponsel pribadi, agar para ahli dapat mengakses secara langsung media yang telah dipersiapkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti adalah mengolah data hasil validasi para ahli untuk mengukur tingkat kelayakan *powerpoint* interaktif pada sulaman berwarna.

Pelaksanaan penelitian ini pada program keahlian tata busana SMK Negeri 1 Jabon. Waktu penelitian dimulai

bulan dari bulan April hingga bulan Juni 2023. Subyek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu seorang guru Mata Pelajaran untuk memberikan penilaian terkait kelayakan media pembelajaran dilihat dari segi materi maupun tampilan serta kemudahan dalam penggunaan media, seorang ahli media untuk memberikan penilaian terkait kelayakan media dari segi tampilan, seorang ahli materi untuk menetapkan dan memberi penilaian terkait materi yang ada dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat kebenaran dan juga kedalaman materi, serta 36 orang siswa kelas XI Busana 2 SMKN 1 Jabon sebagai subjek pengguna media *Powerpoint* interaktif.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi, tes keterampilan dan lembar angket. Penelitian ini menerapkan teknik analisis data deskriptif dengan menganalisis data tingkat kevalidan dengan cara mengoversikan hasil angket ke dalam bentuk skor kemudian dihitung nilai rata-rata nya. Berikut adalah tabel konversi dari nilai angket menjadi skor yang dilakukan oleh tiga para ahli :

TABEL I
KONVERSI SKOR NILAI

Skor	Kriteria
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Setelah memperoleh data, selanjutnya data tersebut akan dihitung skor rata-ratanya dengan rumus dibawah ini :

$$\text{Mean (Me)} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- Mean (Me) = Nilai rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah perolehan skor
- N = Jumlah keseluruhan item

Untuk mengetahui kelayakan media *powerpoint* interaktif digunakan rumus untuk memperoleh skor rata-rata sebagai berikut :

$$\text{Skor rerata} = \frac{\sum \text{skor validator}}{\sum \text{pertanyaan} \times \sum \text{validator}}$$

Setelah memperoleh skor, peneliti akan mengelompokkan hasil validasi dengan klasifikasi sebagai berikut:

TABEL II
KLASIFIKASI TINGKAT KELAYAKAN POWERPOINT INTERAKTIF

Rata-rata Skor	Klasifikasi
> 3,25 s/d 4,00	Sangat Layak diuji cobakan
> 2,50 s/d 3,25	Layak diuji cobakan
> 1,75 s/d 2,50	Kurang layak diuji cobakan
> 1,00 s/d 1,75	Tidak layak diuji cobakan

sumber : Sugiyono (2015)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Media *powerpoint* interaktif yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti divalidasi sebelum diuji cobakan terhadap siswa. Tahap pengujian validitas media *powerpoint* interaktif pada sulaman berwarna berdasarkan validasi konten dan validasi konstruk. Validasi konten dilakukan oleh ahli materi dan guru pengampu mata pelajaran desain hiasan busana. Sedangkan untuk validasi konstruk dilakukan oleh ahli media. Sebelum mengisi angket validasi, para ahli terlebih dahulu mempelajari media *powerpoint* interaktif yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Setelah itu, validator dapat menjawab serangkaian pertanyaan yang telah disediakan pada lembar angket validasi. Angket ini disediakan untuk mendapatkan data kelayakan media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran pembuatan hiasan busana. Selanjutnya masukan dan arahan yang disampaikan oleh para ahli akan dimanfaatkan peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran.

a. Validasi kelayakan instrumen

Lembar validasi untuk mengukur angket kelayakan media menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban “setuju-tidak setuju”. Keterangan penilaian jawaban “setuju” dengan skor 1 yang berarti instrumen yang dibuat layak sedangkan jawaban “tidak setuju” dengan skor 0 berarti instrumen yang dibuat tidak layak digunakan sebagai penilaian. Ahli instrumen dalam penilaian ini adalah guru tata busana pengampu mata pelajaran dasar keahlian busana. Adapun hasil penilaian instrumen kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

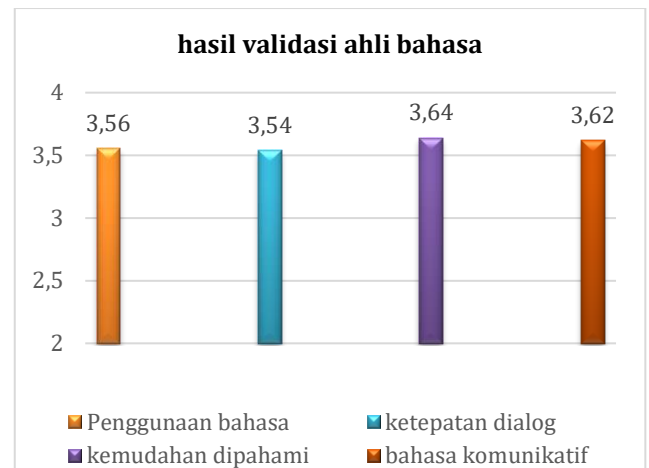
TABEL III
HASIL KELAYAKAN INSTRUMEN

	Skor	Kategori
Validator Instrumen	1	Layak

Berdasarkan tabel III terlihat bahwa angket yang akan diberikan kepada para ahli untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dinilai layak untuk digunakan.

b. Validasi kelayakan oleh ahli Bahasa

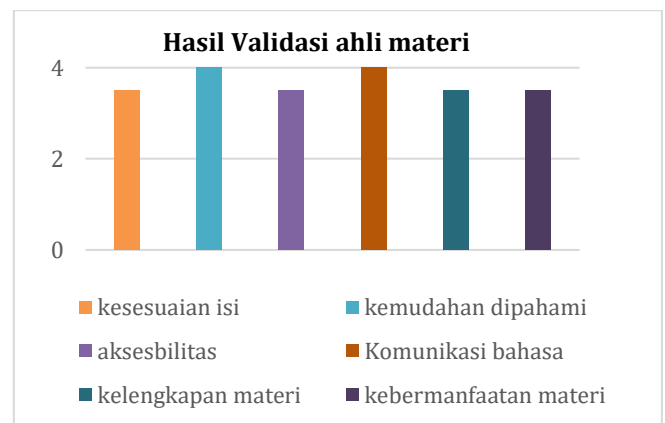
Hasil uji kelayakan oleh ahli Bahasa berisi penilaian dari segi penggunaan bahasa, pemilihan kata, ejaan dan tata bahasa untuk memudahkan siswa memahami isi materi. Berikut adalah diagram hasil penilaian kelayakan media oleh ahli Bahasa :



Gambar 11. Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa

c. Validasi kelayakan oleh ahli materi

Hasil uji kelayakan oleh ahli materi berisi penilaian media dari segi materi. Angket penilaian ini diisi oleh seorang ahli bidang materi elemen dasar fashion design (DFD). Berikut merupakan diagram hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi :



Gambar 12. Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa

Beberapa aspek yang telah divalidasi kelayakannya oleh ahli materi selanjutnya akan dicari keseluruhan nilai rata-ratanya. Berikut adalah tabel sajian keseluruhan nilai rata-rata kelayakan oleh ahli materi:

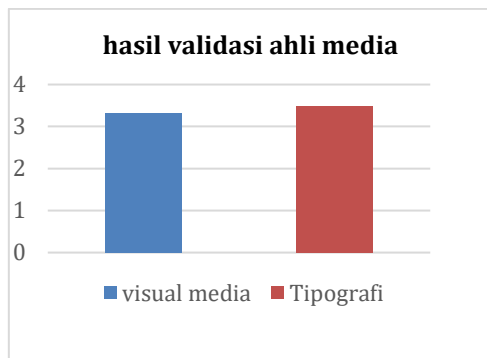
TABEL IV
HASIL RATA-RATA VALIDASI AHLI MATERI

	Jumlah Skor	Rata - rata	Kriteria
Validator	44	3,66	Sangat Baik

Penilaian ahli materi dilihat dari tabel diatas mendapatkan nilai rata-rata 3,66 yang masuk kedalam kriteria sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada sulaman berwarna dikatakan layak untuk diterapkan pada peserta didik ditinjau dari segi materi. Hasil kelayakan memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan standar kualitas materi, kelengkapan materi, kebermanfaatan materi, kemudahan untuk dipahami serta kualitas bahasa.

d. Validasi kelayakan oleh ahli media

Hasil uji kelayakan oleh ahli media berisi penilaian media yang meliputi aspek visual media dan tipografi. Angket penilaian ini diisi oleh seorang ahli bidang media. Berikut merupakan diagram hasil validasi dari ahli media:



Gambar 13. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Validasi kelayakan oleh ahli media dilihat dari dua aspek yakni aspek visual media dan tipografi. Hasil validasi ini selanjutnya akan dicari nilai keseluruhan rata-ratanya. Berikut merupakan tabel hasil rata-rata validasi ahli media:

TABEL V
HASIL RATA-RATA VALIDASI AHLI MEDIA

	Jumlah Skor	Rata - rata	Kriteria
Validator	34	3,41	Sangat Baik

Penilaian ahli media dilihat dari tabel diatas memperoleh rata-rata 3,41 termasuk dalam kriteria sangat baik. Dengan begitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada sulaman berwarna dikatakan layak untuk diterapkan pada peserta didik ditinjau dari aspek kualitas visual media dan tipografi.

B. PEMBAHASAN

a. Kelayakan oleh Ahli Bahasa

Bahasa yang diterapkan pada media *powerpoint* interaktif penelitian ini termasuk dalam kategori baik karena menerapkan bahasa yang mudah dimengerti dan juga komunikatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Harjanto dalam Sholihah (2018) yang mengatakan bahwa untuk menjadi media yang baik, didalamnya harus mempunyai tingkat kejelasan yang tinggi dan standar kualitas yang memadai serta memperhatikan aspek teknis dengan baik.

b. Kelayakan oleh Ahli Materi

Kelayakan oleh ahli materi mendapatkan hasil Skor rata-rata 3,66 yang masuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan karena media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sesuai pendapat Amanda (2019) bahwa Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan adanya proses hubungan komunikasi yang melibatkan sumber pembelajaran, pendidik, peserta didik serta elemen lainnya [9]. Memperhatikan kesesuaian isi materi sangat penting untuk memudahkan siswa agar tetap fokus pada materi yang akan mereka pelajari. Hal ini didukung oleh kutipan bahwa media pembelajaran dapat diterima dengan baik apabila didalamnya memuat video, teks, foto, grafis, suara, dan animasi yang disajikan secara interaktif.

c. Kelayakan oleh Ahli Media

Tingkat kelayakan oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 3,41 termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan. Aspek yang ditinjau oleh ahli media diantaranya adalah aspek tampilan. Media *powerpoint* interaktif telah menyajikan media dengan kategori baik. Kesesuaian tampilan, pemilihan warna, pemilihan huruf yang jelas dan menarik menjadikan media ini masuk kedalam kategori baik. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Arsyad (2011:175) bahwa media yang dikatakan baik wajib mempunyai kualitas yang didalamnya termasuk kejelasan, responsivitas dan desain yang menarik dengan begitu media dapat memberi ruang kepada siswa untuk belajar, memotivasi dan mempermudah interaksi antara program dan pengguna” [3].

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis serta pembahasan diatas adalah :

1. Validitas kelayakan oleh ahli bahasa yang berisi penilaian dari segi penggunaan bahasa, pemilihan kata, ejaan dan tata bahasa untuk memudahkan peserta didik dinyatakan layak diuji cobakan dengan skor 3,59.
2. Validitas kelayakan oleh ahli materi yang berisi penilaian dari segi materi dinyatakan layak diuji cobakan dengan rata-rata skor 3,66.
3. Validitas kelayakan oleh ahli media yang berisi penilaian dari segi aspek visual media dan typografi dinyatakan layak diuji cobakan dengan skor rata-rata

4. Media *powerpoint* interaktif dinyatakan sangat layak dengan rerata skor Tingkat kelayakan 3,55.

Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran :

1. Media pembelajaran berupa *powerpoint* Interaktif pada sulaman berwarna dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menarik perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini juga dapat diakses mandiri oleh siswa dimanapun dengan memanfaatkan perangkat lunak.
2. Perlu adanya koneksi internet untuk mengakses link video tutorial di youtube yang tercantum di dalam media pembelajaran *powerpoint* Interaktif sulaman berwarna.
3. Media yang sudah dikembangkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media dengan materi yang berbeda sesuai kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran ini juga dapat dikembangkan dan digunakan sebagai panduan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marista, A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial*

Keagamaan. 18(2), 91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

[2] Nuritta, T. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu al-qur'an. Misykat.* 3(1), 98-112. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

[3] Arsyad, A. (2010). Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

[4] Ekayani, Ni luh putu. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal PGSD.* 2(3), 237–252.

[5] Yuliarma. (2016). The art of embroidery designs : mendesain motif dasar bordir dan sulaman. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.

[6] Widjiningsih. (1982). Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga. Universitas Negeri Yogyakarta.

[7] Ampera, D. dan Nurhayati (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Membuat Pola Kelas Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera.* 17(1). <https://doi.org/10.24114/jkss.v17i1.14526>

[8] Sugiono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. Bandung : Alfabeta

[9] Amanda, Putri Nova. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI. *Jurnal Ilmu Pendidikan.* 3(1) 224-243.