

**KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK CD
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH BUSANA ANAK**



PUTRI ANDARWATI

5525129047

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dra. Suryawati, M.Si NIP. 196404241988112001 (Dosen Pembimbing Materi)
Dra. Eneng Lutfia Zahra, M.Pd NIP. 196403251989302003 (Dosen Pembimbing Metodologi)

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Esty Nurbaety, M.km NIP. 197409281999032001 (Ketua Penguji)
Dra. Harsuyanti RL, M.Hum NIP. 195802091982102001 (Sekretaris)
Vera Utami GP, S.Pd, M.Ds NIP. 198112192006042001 (Dosen Penguji)

Tanggal : 25 Januari 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Karya penulisan skripsi saya ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas maupun perguruan tinggi lainnya
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan tidak kebenarannya dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Januari 2016

Yang menyatakan pernyataan

Putri Andarwati

ABSTRAK

Putri Andarwati, Kelayakan Media Pembelajaran Dalam Bentuk CD Interaktif Pada Mata Kuliah Busana Anak. Skripsi, Jakarta, Program Studi Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif pada mata kuliah busana anak dengan materi busana pesta anak. Penelitian ini terdapat satu variabel, yaitu variabel kelayakan

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Jakarta, dengan jumlah 75 responden sebagai pengguna media CD Interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Pre-Experimental design, data diperoleh dengan uji kelayakan oleh 3 ahli materi dalam bidang tata busana dan 2 ahli media. Penilaian media pembelajaran CD Interaktif ini dinilai dari dua aspek yakni, aspek kriteria media pembelajaran yang baik dan aspek komponen multimedia. Setelah melalui tahap tersebut lalu mengukur pendapat mahasiswa selaku pengguna media CD Interaktif. Jika semua tahap telah dilakukan oleh peneliti maka peneliti dapat mengetahui apakah media CD Interaktif yang dibuat oleh peneliti hasilnya layak atau tidak layak

Hasil penelitian kelayakan media pembelajaran CD Interaktif pada mata kuliah busana anak menunjukkan bahwa media ini sudah layak digunakan, dengan adanya pernyataan dari hasil wawancara terstruktur oleh panelis (ahli materi dan ahli media) dan angket mahasiswa sebagai pengguna mengenai kelayakan media pembelajaran menunjukkan respon positif lebih besar daripada respon negatif, seperti: kejelasan ukuran huruf judul pada materi sudah jelas, untuk kejelasan ukuran huruf pada uraian materi sudah jelas, Untuk jenis huruf judul yang ditampilkan pada media sudah baik, pada video masih ada jenis front yang kurang jelas. Untuk penggunaan jenis huruf pada uraian yang ditampilkan sudah baik. kebersihan uraian materi pembelajaran yang disajikan sangat baik. kemenarikan uraian pada materi pembelajaran yang disajikan sudah baik atau menarik. CD interaktif ini sudah sesuai atau cocok di gunakan secara perorangan atau individu, materi video tutorial yang disajikan sudah sesuai dengan topik yang diajarkan. test evaluasi dengan materi sudah baik atau sesuai, test evaluasi sesuai dengan video tutorial (praktek) sudah baik atau sesuai, sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat digunakan kapan pun dan dimanapun, berkualitas baik, untuk tampilan sudah baik, dan pemilihan tombol ikon sudah tepat. Namun ada beberapa masukan diantaranya, uraian pada materi sebaiknya langsung pada materi pokoknya saja yaitu busana pesta anak, resolusi gambar harap dipertahatkan, suara backsound sebaiknya menggunakan suara musik yang kurang populer saja, suara backsound buat lebih soft agar suara narator muncul.

Kata kunci : kelayakan, media pembelajaran, CD Interaktif, busana anak, UNJ

ABSTRACT

Putri Andarwati, Feasibility Study In The Form Media Interactive CD In Subjects Children's Clothing. Thesis, Jakarta, Dressmaking Studies Program, Department of Family Welfare, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Jakarta, in 2016

This study aims to determine the feasibility of learning media in the form of an interactive CD course on children's clothing with a child's party dress material. This study found one variable, that variable eligibility

The research was conducted at the State University of Jakarta, with the number of 75 respondents as the Interactive CD media. This study uses a Pre-Experimental design, data are obtained with due diligence by three subject matter experts in the field of fashion and two media experts. Learning media assessment Interactive CD is assessed from two aspects namely, aspects of the criteria for good learning media and aspects of multimedia components. After going through these stages then measure student opinion as users of Interactive CD media. If all stages have been carried out by the researcher, the researcher can determine whether the Interactive CD media made by researchers results are feasible or not feasible

The results of the feasibility studies in instructional media Interactive CD course on kids clothing indicates that this media is already fit for use, by a statement of the results of the structured interview by panelists (subject matter experts and media specialists) and the student questionnaires as a user on the feasibility study media showed positive responses outweigh negative response, such as: clarity of headline font size on the matter is clear, for the clarity of the font size on the description of the material is clear, To typeface titles displayed on the media is good, the video still kind of front are less clear. To use the fonts displayed is a good description. Cleanliness description of learning material presented very well. the attractiveness of the description of the learning material presented sudak good or interesting. This interactive CD is appropriate or suitable for use by an individual or individuals, tutorial video material presented is in accordance with the subject being taught. test evaluation of the material is good or appropriate, test evaluation in accordance with the video tutorials (practice) is good or appropriate, are in accordance with the purpose of learning, it can use whenever, very good quality, for the display is good, and the selection of button icons are correct. However, there are several inputs such, the description of the material should be directly in its subject matter alone that a party dress child, please mention the image resolution, background should use less popular music sound only, background create more soft voice the narrator appear

Keywords: eligibility, instructional media, CD Interactive, kids clothing, UNJ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas rahmat dan karunia Allah SWT, Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda tercinta Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Kelayakan Media Pembelajaran Dalam Bentuk CD Interaktif Pada Mata Kuliah Busana Anak”

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan nikmat-Nya kepada segenap makhluknya, terutama kami yang penuh dengan segala dosa dan khilafnya.
2. Dr. Wesnina, M.Sn selaku ketua Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana Jurusan IKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

3. Dra. Suryawati, M.SiSelakudosenpembimbingmateri yang telahmemberikan saran, bimbingan, danpengarahandalampenulisanskripsiini.
4. Dra.LutfiaZahra,M.PdSelakudosenpembimbingmetodologi yang telahbanyakmemberikan saran, bimbingan, danpengarahandalampenulisanskripsiini.
5. Seluruhdosen program Tata Busana yang telahmemberikanilmupengetahuanselamaperkuliahan
6. Kedua orang tuadankeluargatercinta yang senantiasamemberikandukungandanmotivasiuntukmenyelesaikan program studi S1
7. KeluargaRuslan yang senantiasamemberikandukungandanmotivasiuntukmenyelesaikan program studi S1
8. Teman-temanseperjuangan Tata Busana di IKK UNJ
9. Para stafdkariyawan/ti UNJ jurusan IKK
10. Semuapihak yang telahbanyakmembantudalampenulisanskripsiini, semogasemuaselaludalamlindungandankeberkahan Allah SWT.

Penelitiannyadaribahwadalampenulisanskripsiini, masihterdapatkekurangan, olehsebabitu saran dankritik yang membangunangatpenulisharapkan, untukdapatmenyempurnakandimasa yang

akandatanng. Semogapenulisanskripsiinibermanfaatbagipenulissendiri, teman-teman, maupunpihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRAC	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
---------------------------------	---

1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Kegunaan Penelitian	5

BAB II

KERANGKA TEORI KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Teori.....	7
2.1.1 Pengertian Kelayakan	7
2.1.2 Media Pembelajaran	7
1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
3. Jenis Media Pembelajaran	14
4. Kriteria Media Pembelajaran	16
5. Multimedia Pembelajaran	18
6. Manfaat Karakteristik Media Pembelajaran	25
7. KomponenMultimedia	26
2.1.3 CD Interaktif	28
1. Pengertian CD Intraktif	28
2. Kelebihan CD Interaktif	29
2.1.4 Mata Kuliah Busana Anak	31
1. Deskripsi Mata Kuliah Busana Anak.....	31
2. Busana Anak.....	32

a. Busana Bermain	34
b. Busana Sekolah	34
c. Busana Olahraga	35
d. Busana Tidur	36
e. Busana Rekreasi	37
f. Busana Pesta	38
2.1.5 Kerangka Berfikir.....	64

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan OprasionalPenelitian	66
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	66
3.3 Metode Penelitian	66
3.4 Variabel Penelitian	67
3.5 Definisi Operasional	67
3.6 Subjek Penelitian	68
3.7 Instrumen Penelitian	69
3.8 Teknik Pengumpulan Data	74
3.9 Teknik Analisis Data	75

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	76
4.2 Analisis Hasil Penelitian	85
4.3 Pendapat Pengguna CD Interaktif.....	91
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	105
4.5 Temuan Selama Penelitian	112
4.6 Kelemahan Media	115
4.7 Kelemahan Penelitian	116

BAB V

KESIMPILAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	117
5.2 Implikasi	118
5.3 Saran.....	118

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

2.1. Gambar Busana bermain	34
2.2 Gambar Busana Sekolah.....	35
2.3 GambarBusana Olahraga.....	36
2.4 Gambar Busana Tidur	37
2.5 Gambar Busana Pesta.....	38
2.6 Gambar Contoh Bahan	39
2.7 Gambar Contoh Warna.....	39
2.8 Gambar Contoh Corak.....	40
2.9 Gambar Contoh Hiasan	41
2.10 Gambar Contoh Desain Busana Pesta Anak.....	41
2.11 Gambar Kampuh Buka.....	42
2.12 Gambar Kampuh Balik.....	43
2.13 Gambar Kampuh Balik Yang Diubah.....	44

2.14 Gambar Desain Busana Pesta Anak.....	44
2.15 Gambar Pola Badan.....	45
2.16 Gambar Pola Lengan.....	46
2.17 Gambar Pola Rok lingkaran	46
2.18 Gambar Merubah Pola Badan Utama.....	47
2.19 Gambar Merubah Pola Lengan	47
2.20 Gambar Merubah Pola Pita.....	47
2.21 Gambar Merubah Pola Rok lingkaran	48
2.22 Gambar Merubah Pola Rok lingkaran Kerut.....	48
2.23 Gambar Pola Badan Vuring.....	49
2.24 Gambar Merubah Pola Rok lingkaran	49
2.25 Gambar Pecah Pola Badan	50
2.26 Gambar Pecah Pola Lengan.....	50
2.27 Gambar Pecah Pola Pita	50
2.28 Gambar Pecah Pola Rok Lingkaran.....	51
2.29 Gambar Pecah Pola Rok Lingkaran Kerut.....	51
2.30 Gambar Pecah Pola Badan Vuring.....	52
2.31 Gambar Pecah Pola Rok Lingkaran Vuring.....	52
2.32 Gambar Merancang Bahan Utama.....	53
2.33 Gambar Merancang Bahan Rok Tile.....	53

2.34 Gambar Merancang Bahan Utama	54
2.35 Gambar Alat Yang Digunakan Untuk Menjahit	54
2.36 Gambar Bahan Yang Digunakan Untuk Menjahit	55
4.1 Tampilan Awal CD Interaktif	78
4.2 Tampilan Menu CD Interaktif	78
4.3 Tampilan Tujuan Pembelajaran	79
4.4 Tampilan Materi CD Interaktif	80
4.5 Tampilan Pembuatan Pada CD Interaktif	81
4.6 Tampilan Pembuatan Pada CD Interaktif	81
4.7 Tampilan Pembuatan Pada CD Interaktif	82
4.8 Tampilan Video Tutorial Pada CD Interaktif	83
4.9 Tampilan Evaluasi Pilihan Ganda Pada CD Interaktif	84
4.10 Tampilan Evaluasi Benar Salah Pada CD Interaktif	84
4.11 Tampilan Skor Evaluasi Pada CD Interaktif	85

DAFTAR TABEL

3.1. Kisi-kisi instrument penelitian untuk ahli materi	71
3.2 Kisi-kisi instrument penelitian untuk ahli media	72
3.3 Kisi-kisi instrument penelitian pendapat mahasiswa	73
4.3 Keterangan jawaban angket mahasiswa	92
4.4 Hasil angket pertanyaan kejelasan uraian atau pembahasan berupa teks	92
4.5 Hasil angket pertanyaan sistematika uraian pada materi berupa teks	93
4.6 Hasil angket pertanyaan kejelasan suara uraian pada materi	93
4.7 Hasil angket pertanyaan kejelasan contoh gambar yang ditampilkan	94
4.8 Hasil angket pertanyaan kejelasan uraian pada video tutorial	94
4.9 Hasil angket pertanyaan kejelasan penyajian materi dengan background desain	95
4.10 Hasil angket pertanyaan materi pembelajaran disajikan dengan menarik	95
4.11 Hasil angket pertanyaan waktu penggunaan media CD interaktif	96
4.12 Hasil angket pertanyaan kemudahan pengoperasian media CD interaktif	96

4.13 Hasil angket pertanyaan keterjangkauan jangkauan jang pemakaian media CD Interaktif.....	97
4.14 Hasil angket pertanyaan kualitas media CD interaktif.....	97
4.15 Hasil angket pertanyaan penjelasan dalam media ringkas	97
4.16 Hasil angket pertanyaan daya tarik tampilan background pada media CD Interaktif.....	98
4.17 Hasil angket pertanyaan daya tarik warna yang di tampilkan pada media CD Interaktif menarik	98
4.18 Hasil angket pertanyaan kejernihan suara yang disajikan pada materi.....	99
4.19 Hasil angket pertanyaan kejernihan suara dalam video tutorial	99
4.20 Hasil angket pertanyaan daya tarik background yang dipilih dalam media CD Interaktif.....	100
4.21 Hasil angket pertanyaan tampilan pada video tutorial.....	100
4.22 Hasil angket pertanyaan ketepatan durasi dalam pemutaran video tutorial.....	100
4.23 Hasil angket pertanyaan kemudahan dalam menemukan ikon navigasi.....	101
4.24 Hasil angket pertanyaan kecepatan perpindahan navigasi dari tiap slide.....	101
4.25 Hasil angket berdasarkan indikator jelas dan rapi	102
4.26 Hasil angket berdasarkan indikator bersih dan menarik	102
4.27 Hasil angket berdasarkan indikator praktis, luwes, tahan dan berkualitas baik.....	102
4.28 Hasil angket berdasarkan indikator teks	103
4.29 Hasil angket berdasarkan indikator gambar.....	103
4.30 Hasil angket berdasarkan indikator audio	104

4.31 Hasil angket berdasarkan indikator video	104
4.32 Hasil angket berdasarkan indikator ikon navigasi	104

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja yang memiliki tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum dilaksanakan, sehingga dapat terkendali baik isi, waktu, proses maupun hasilnya. Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal yang dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat pada setiap proses belajar (Evelin siregar,2010:13)

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, dimana dalam proses komunikasi ini selalumelibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran.Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuanganmaupun materi yang disampaikan.Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara dosen dengan mahasiswa (Heinich, dkk,1996). Dengan kata lain, media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam pembelajaran yang dilakukan oleh antara dosen dengan mahasiswa. Heinich, Molenda, & Russel mengemukakan klasifikasi media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu Media yang tidak diproyeksikan,

Media yang diproyeksikan (*projected media*), Media audio, Media video dan film, Komputer, dan Multimedia berbasis komputer.

Media CD interaktif merupakan salah satu implementasi dari multimedia. Dimana hampir semua konten multimedia terdapat didalam satu keping CD, yaitu berupa gambar, video, animasi, teks, dan audio. Keunggulan dalam menggunakan CD interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.(Suyanto,2003:18) selain itu kelebihan lainnya CD interaktif adalah peserta didik dapat belajar mandiri, tidak harus tergantung kepada guru/pendidik. Peserta didik dapat mulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu materi-materi yang diajarkan dalam CD tersebut dapat langsung di praktikkan oleh peserta didik.

Program pendidikan tata busana adalah salah satu program studi yang pada jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Dari data yang didapat mahasiswa tata busana angkatan 2014 sebagian besar adalah lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan hanya sebagian kecil lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan tata busana. Mata kuliah busana anak adalah mata kuliah dengan bobot 2 sks, yang wajib di tempuh oleh mahasiswa program studi tata busana. Sifat mata kuliah ini adalah teori 40% dan praktek 60%. Dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari teori busana anak dan pembuatan busana anak yang memerlukan ketelitian dan kerapuhan pada detail teknik menjahit seperti: menjahit kerutan, menjahit lapisan, menjahit rompok, dan lain-lain.

berdasarkan hasil wawancara dengan dosen mata kuliah busana anak, bahwa mata kuliah ini pada kurikulum sebelumnya diberikan pada semester lima namun saat ini mata kuliah busana anak dapat di tempuh pada semester tiga karena bertujuan untuk mempercepat masa studi, tetapi dengan melihat latar belakang pendidikan mahasiswa baru yang sebagian besar dari SMA sehingga berpengaruh terhadap kesiapan mahasiswa dalam praktek busana anak, walaupun pada semester sebelumnya mahasiswa telah menempuh mata kuliah teknik menjahit dengan praktek membuat fragmen bagian-bagian busana, sedangkan kali ini mahasiswa dituntut mewujudkan suatu busana salah satunya busana pesta anak. Bagi mahasiswa yang kurang latihan dalam mata kuliah teknik menjahit sehingga dalam mata kuliah lanjutan mengalami kesulitan yaitu kurang terampilnya untuk praktek pembuatan busana anak terlebih dalam materi busana pesta anak dengan teknik penyelesaiannya dengan memakai vuring. Hal tersebut didukung Berdasarkan hasil wawancara 20% dari 75 mahasiswa lulusan SMA yang menyatakan kesulitan dalam membuat kerutan, pemasangan lapisan tanpa lengan, pemasangan lengan, urutan menjahit busana anak dan pemasangan vuring dalam busana anak.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik membuat media pembelajaran CD interaktif terhadap mata kuliah busana anak materi pembuatan busana pesta anak. Dalam CD yang nantinya berisikan tentang langkah-langkah menjahit busana pesta anak meliputi: video tutorial menjahit busana pesta anak serta teori busana pesta anak yang disajikan lebih menarik sehingga diharapkan dapat menarik minat dan motivasi belajar bagi mahasiswa, dapat menjadi sumber belajar mahasiswa, memudahkan mahasiswa untuk lebih mandiri dalam belajar,

memperkaya media pembelajaran pada mata kuliah busana anak Serta dapat membantu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam aktivitas pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran CD interaktif pada mata kuliah busana anak?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran CD inetraktif pada mata kuliah busana anak?
3. Bagaimana pendapat mahasiswa/i sebagai pengguna tentang media pembelajaran CD interaktif pada mata kuliah busana anak?
4. Apakah CD interaktif pada mata kuliah busana anak mempengaruhi tingkat pemahaman mahasiswa pada pembuatan busana pesta anak?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang ada di atas, maka masalah penelitian ini dibatasi pada:

1. Kelayakan media pembelajaran berupa CD interaktif pada mata kuliah busana anak dengan materi busana pesta anak
2. Video berupa urutan menjahit busana pesta anak
3. Uji kelayakan dilakukan oleh dua ahli media dan satu ahli materi, serta pendapat mahasiswa tata busana angkatan 2014 jurusan Ilmu Kesejahteraan

Keluarga Universitas Negeri Jakarta yang sudah mengikuti perkuliahan busana anak

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang ditulis oleh peneliti, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: bagaimanakah kelayakan media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif pada mata kuliah busana anak?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk memperoleh gambaran tentang :

1. Kelayakan media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif pada mata kuliah busana anak dengan materi busana pesta

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

1. menambah pengetahuan dan memperluas wawasan mengenai pembelajaran terutama dalam bentuk CD interaktif
2. mempermudah penyampaian materi pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa CD interaktif
3. CD interaktif ini diharapkan dapat memacu semangat dan motivasi mahasiswa dalam proses belajar sehingga proses akan lebih berjalan

efektif dan efisien dan memudahkan mahasiswa untuk lebih mandiri dalam belajar

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Kelayakan

Definisi Layak (/la.yak/) dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu wajar; pantas; patut. Sedangkan kelayakan (/ke.la.yak.an/) yaitu; 1. perihal layak (patut, pantas); kepantasan; kepatutan; 2. Perihal yang dapat (pantas, patut) dikerjakan (www.kbbi.co.id). Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kelayakan adalah keputusan atau kepatutan sesuatu hal yang di kerjakan.

Melakukan studi kelayakan mencakup penilaian informasi, pengumpulan informasi, penulisan laporan (Ian Sommerville, 2003:117). Kelayakan suatu objek akan terbentuk jika telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

2.1.2 Media pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

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. (Arsyad, 2006:3). Gerlach & Ely (1971) 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. Dijelaskan oleh Raharjo (1989:25) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang di terima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Batasan lain telah dikemukakan pula oleh para ahli dan lembaga, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator*, media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama siswa dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media.

- b. Heinich dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara dan pengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.
- c. Kata media pendidikan sering digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) dimana ia melihat bahwa komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media

adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

- d. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa indonesia “ilmu”). Menurut Webster (1983:105),”*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai : Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. (Achsini,1986:10)

Pakar teknologi pendidikan, Gagne, Briggs, & Wager (1993,hml.3-11) menyatakan bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal, yaitu pengaturan kondisi belajar proses belajar terjadi karena sinergi memori jangka pendek dan jangka panjang diaktifkan melalui penciptaan faktor eksternal yaitu pembelajaran atau lingkungan belajar. Melalui inderanya peserta didik dapat menyerap materi secara berbeda. Pengajar mengarahkan agar pemrosesan informasi untuk memori jangka panjang dapat berlangsung lancar.

Menurut Magne (Dryden & Vos, 1999) belajar terjadi dengan membaca sebanyak 10%, mendengar 20%, melihat 30%, melihat dan mendengar sebanyak 50%, mengatakan 70%, mengatakan sambil mengerjakan sebanyak 90%. Pemberdayaan optimal dari seluruh indra seseorang dalam belajar dapat menghasilkan kesuksesan bagi seseorang. Melalui media pembelajaran, belajar paling tinggi terjadi sebanyak 50%. Ternyata seseorang yang belajar dan terlibat langsung dengan sesuatu

kegiatan atau mengerjakan sesuatu dianggap sebagai cara yang terbaik atau bertahan lama. (Prawiladilaga, 2007:24)

pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. (Sadiman, 1984:7). Dalam proses pembelajaran siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar berlangsung efektif. (Kustandi, 2011:5)

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar bila dikaitkan dengan pembelajaran, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan media yang baik dan sempurna.

2. Fungsi media pembelajaran

Dua unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Hamalik (1986) 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-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Secara umum, kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan dan , wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik. (Kustandi,2011:19)

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi *atensi*

Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna yang visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran, siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. Fungsi *afektif*

fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar

atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi *kognitif*

fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami atau mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi *kompensatoris*

fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memebrikan konteks untuk memehami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. (Kustandi,2011:20)

Menurut Kemp dan Dyton (1985:28), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan. Kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi.

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau

mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi belajar yang efektif. Disamping menyenangkan media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.(Kustandi,2011:21)

Sehingga dapat disimpulkan media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) yang bertujuan untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh. Materi yang diberikan dirancang lebih sistematis, menarik sehingga kegiatan belajar lebih efisien dan efektif.

3. Jenis media pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran,namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:
(Asyhar,2011:44)

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik

sangat tergantung pada kemampuan penglihatan. Beberapa media visual antara lain:

- a) media cetak seperti buku, modul jurnal, peta, gambar dan poster
 - b) model dan prototipe seperti globe bumi
 - c) media realitas alam sekitar dan sebagainya
- b. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra penengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapat adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata (Munadi,2008). Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang digunakan adalah tape recorder, radio dan CD player.
- c. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang didapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah, film, video, program TV dan lain-lain.
- d. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan

pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indra penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Secara sederhana, Meyer (2009) mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi, TV, presentasi Powerpoint berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia. Sementara Martin (2010) membedakan multimedia dan audiovisual. Video Conference video cassette termasuk media audiovisual, dan aplikasi komputer interaktif dan non interaktif adalah beberapa contoh multimedia. Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan. Itulah sebabnya pembelajaran menggunakan media, interaktif, internet dan lain-lain sering dianggap pembelajaran dengan multimedia. Multimedia memberikan pengalaman belajar secara langsung baik dengan cara berbuat dan melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater dan sebagainya.

4. Kriteria media pembelajaran

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dan pemilihan media pembelajaran. Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang. Pertimbangan tersebut didasarkan atas

kriteria-kriteria tertentu. Kriteria media pembelajaran yang baik, yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut: (Asyhar,2011:81)

- a. Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan media pembelajaran
- b. Bersih dan menarik. Bersih disini berarti tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media
- c. Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar , kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan
- d. Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa
- e. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. media yang baik adalah media yang sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara

umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor

- f. Praktis, luwes dan tahan. Kriteria ini menuntut para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana
- g. Berkualitas baik. Kriteria media secara teknik harus berkualitas baik, misalnya pengembangan visual maupun potograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.
- h. Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif

5. Mulimedia pembelajaran

Saat ini yang menjadi tren dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media adalah dengan menggunakan berbagai macam media (multimedia), disebut multimedia karena pada media ini merupakan kombinasi dari berbagai media yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu menggunakan audio, video, dan grafis. Sekarang ini, multimedia diarahkan kepada komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan membantu dalam dunia pendidikan. Internet yang

meraja rela memberikan pengaruh yang positif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan adanya program e-learning, e-education, dan lain-lain. (kustandi,2011:68)

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli (dalam Rachmat dan Alphone,2005/2006;Wahono,2007;dan Zeembry,2008) diantaranya:

- a. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output media ini dapat berupa audio (suara,musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk,2002)
- b. Alat yang dapat menciptakan prestasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video (Robin dan Linda,2011)
- c. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik,audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi
- d. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video, dna interaksi (Zeembry,2008)
- e. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry,2008)

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas

menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, games, film, dunia medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan,/promosi, dan lain-lain (Wahono,2007).

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang tersiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.(Ariani,2010:25)

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contoh nyata: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi games dan lain-lain.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata

unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi.

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan kedalam lima kelompok sebagai berikut: (Daryanto,2010:54)

a. Tutoria

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial, yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep yang disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafis. Pada saat yang tepat yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon siswa benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon siswa salah, maka siswa harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial). Kemudian pada akhirnya biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk

mengukur tingkat pemahaman siswa atas konsep atau materi yang disampaikan.

b. Drill dan Practise

Format ini dimaksud untuk melatih siswa sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan dalam atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan siswa akan memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, siswa bisa melihat skor akhir yang dicapai, sehingga indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahan soal-soal yang diajukan.

c. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna salah-olah melakukan aktivitas melakukan penermabangan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh

atau menabrak, perusahaan akana bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

d. Percobaan dan eksperimen

Format ini mirip dengan format stimulasi, namun lebih ditunjukkan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan pertikum di labolatorium IPA, Biologi, atau Kimia. Program menyediakan serangkaian alat dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-ekspeimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan susatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

e. Permainan

Tentu saja bentuk permainan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Bahkan dengan metode bermain, peserta didik akan lebih mudah menikmati proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak tegang. Ini menjadi “nilai tambah” untuk lebih meningkatkan gairah belajar para siswa. Jiwa dan pikiran para siswa dalam kondisi senang, nyaman dan bersemangata adalah motivasi yang berharga bagi siswa dalam belajar. Kalau siswa hanya disuguhi kebosanan, ketegangan, kebingungan, kemalasan maka mereka tak akan

menyatu dengan proses pembelajaran, malah yang dirasa hanya ingin cepat selesai belajar, pulang atau segera bermain. Kalau hati dan pikiran senang mereka akan betah belajar. Betah belajar inilah yang memicu adrenalin siswa untuk giat belajar dan fokus terhadap materi-materi ajar.

6. manfaat Karakteristik multimedia pembelajaran

Secara umum manfaat yang didapat dan diperoleh adalah proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar atau ceramah dapat dikurangi, kualitas belajar siswa lebih termotivasi dan terdorong dan belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja (sangat fleksibel), serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan. Manfaat tersebut akan gampang direalisasikan mengingat terdapat keunggulan dari metode multimedia pembelajaran, yaitu: (Ariani,2010:26)

- a. memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri,elektron dan sebagainya.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dan masih banyak lagi

- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya seperti, letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa

Selain manfaat yang telah diuraikan di atas, karakteristik multimedia pembelajaran adalah :

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain

multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi-fungsi berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan

- d. Mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain.

7. Komponen multimedia

di dalam buku desain multimedia Komponen multimedia berupa teks, grafik, audio, video, animasi (kementerian pendidikan dan kebudayaan,2013:8)

a. Teks

Tampilan dalam bentuk teks atau yang lebih dikenal dengan istilah tipografi merupakan elemen yang cukup penting dalam pembuatan multimedia. Sebagian besar multimedia menggunakan teks karena sangat efektif untuk menyampaikan ide dan panduan kepada pengguna. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta file teks mempunyai struktur yang sederhana. Teks biasanya mengacu pada kata, kalimat, alinea, segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan.

b. Grafik (Gambar)

Grafik atau gambar merupakan sarana pembentukan informasi yang lebih mudah untuk dipahami. Gambar juga merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan banyak kata. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan

dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks, sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual.

c. Audio

Teknologi audio juga berperan penting dalam penyampaian informasi, tanpa adanya audio dalam sebuah multimedia maka hasilnya tidak lengkap. Suara atau audio di dalam multimedia biasanya berupa suara musik, suara dari *voice record* dan efek-efek suara lain

d. Video

Video adalah gambar-gambar yang saling berurutan sehingga menimbulkan efek gerak. Pembuatan video dalam tampilan multimedia bertujuan untuk membuat tampilan yang dihasilkan lebih menarik

e. Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih mudah dimengerti daripada objek atau gambar diam. Selain itu, animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya sekedar gambar karena lebih komunikatif dalam penyampaian suatu tujuan.

f. Layout interaktif (ikon interaktif) (wahono,2010:45)

Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat

bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Berdasarkan pengetahuan tersebut, multimedia terdiri dari empat faktor yaitu:

- a. Terdapat komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar
- b. Terdapat link yang menghubungkan pengguna dengan informasi
- c. Terdapat alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung
- d. Multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif
(www.ilmumanajemen.com)

2.1.3 CD Interaktif

1. Pengertian CD interaktif

CD interaktif merupakan salah satu implementasi dari multimedia. Dimana hampir semua konten multimedia terdapat didalam satu keping CD, yaitu berupa gambar, video, animasi, teks, dan audio. Pengelolaan atau editing dan pemberian navigasi sangatlah penting. Dengan adanya navigasi, orang yang menjalankan CD tersebut dapat menelusuri bagian-bagian yang diinginkan. Yang membuat materi lebih jelas dan mendalam. Sehingga terjadi interaksi antara yang menjalankan CD dengan program dan materi yang ada pada CD tersebut.

Beberapa kegunaannya, antara lain company profile, gambaran sebuah proyek, materi pembelajaran dan sebagainya. Tampilan yang menarik dan navigasi yang tidak membingungkan akan menjadi daya tarik tersendiri dalam menarik minat pemakainya. Terutama siswa-siswa sekolah tingkat dasar dan menengah. Bahkan dalam terbitan buku-buku saat ini, banyak yang menyertakan CD interaktif sebagai penunjang untuk lebih dapat memahami materi yang ada di dalam buku tersebut. dalam kegiatan pembelajaran, peserta selalu tertarik untuk belajar sendiri dengan memanfaatkan CD interaktif pembelajaran.

2. Kelebihan CD interaktif

CD interaktif merupakan program multimedia interaktif, keunggulan program multimedia interaktif diantaranya yaitu (warsita,2008:155):

- a. Fleksibel, baik dalam pemberian kesempatan untuk memilih setiap mata pelajaran yang disajikan, juga variasi serta penempatannya untuk diakses. Selain itu fleksibel pemanfaatannya yang bisa dikelas secara individual atau kelompok kecil
- b. *Self-pacing* yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya kecepatan waktu pemanfaatannya sangat tergantung kepada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya. Peserta didik yang cepat diberi kesempatan untuk memacu kecepatan belajarnya seoptimal mungkin, sebaliknya bagi

yang lambat juga diberi kesempatan mengulang dan mempelajari dalam waktu yang lebih banyak

- c. *Content-rich* yaitu bersifat kaya isi, artinya program ini menyediakan isi informasi yang cukup banyak, bahkan materi pelajaran yang sifatnya pengayaan atau pedalaman, dan juga memberikan rincian lebih lanjut dari isi materi atau elaborasi isi materi yang disiapkan khusus bagi peserta didik yang memiliki minat khusus, atau ingin belajar lebih banyak
- d. Interaktif yaitu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan respon, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa direspon balik oleh program multimedia dengan suatu balikan atau *feedback*. Adanya interaktifitas tersebut merupakan ciri paling menonjol dari multimedia.
- e. Individual, yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya program multimedia ini sejak awal sudah dirancang dan disediakan untuk memenuhi minat dan kebutuhan belajar individu peserta didik.

3. Software adobe flash

adobe flash atau *macromedia flash* merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini. Saat membuka situasi atau halaman internet tertentu, biasanya terdapat animasi objek grafis yang bergerak dari besar menjadi kecil, dari terang menjadi redup, dari bentuk lain, dan masih banyak lagi

adapun animasi-animasi objek grafis tersebut dapat dikerjakan dengan *macromedia flash*.

macromedia flash juga mengenalkan bagaimana membuat *movie clip*, animasi frame, animasi tween motion, serta perintah script-nya. Adapun beberapa kemudian *macromedia flash* lainnya adalah sebagai berikut:

- a. Dapat membuat animasi gerak (*motion tween*), perubahan bentuk (*shape tween*) dan perubahan dan transparansi warna (*color effect tween*)
- b. Dapat membuat animasi masking (efek efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan animasi motion guide (animasi mengikuti jalur)
- c. Dapat membuat tombol interaktif dengan seuat movie atau objek yang lain
- d. Dapat membuat animasi logo, animasi form, presentasi multimedia, game, kuis interaktif, simulasi/visualisasi
- e. Dapat dikonversi dan di publish ke dalam beberapa tipe seperti *.swf, *.html, *.gif, *.jpg, *.png, *.exe dan *.mov. (Asyhar,2011:187)

2.1.4 Mata kuliah busana anak

1. Deskripsi mata kuliah busana anak

Mata kuliah busana anak adalah salah satu mata kuliah yang harus di tempuh oleh mahasiswa/i jurusan tata busana. mata kuliah ini memiliki bobot 2 sks, dan bersifat teori 40% dan praktek 60%. Dalam

mata kuliah ini mahasiswa mempelajari teori busana anak dan pembuatan busana anak yang memerlukan ketelitian dan kerapian pada detail teknik menjahit seperti: menjahit kerutan, menjahit lapisan, menjahit rompok, dan lain-lain. Dalam prakteknya mahasiswa membuat berbagai macam busana anak berdasarkan kesempatan, salah satunya ialah busana pesta.

2. Busana anak

Menurut kamus Umum Bahasa Indonesia, busana adalah pakaian (yang indah-indah);perhiasan. Pakaian adalah segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung kepala sampai ujung kaki. Pakaian dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh dengan cara memakai busana.

Busana anak adalah segala sesuatu yang dipakai anak-anak mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Segala pelengkap yang dikenakan anak seperti bando, topi, sepatu dan tas. Anak-anak hampir tidak pernah diam, selalu bergerak, bermain, dan berlari-larian. Perlu diperhatikan dalam pemilihan busana anak adalah bahan yang digunakan harus menyerap keringat, karena anak banyak mengeluarkan keringat sesuai dengan sifatnya yang aktif dan riang, sehingga tidak menyebabkan iritasi kulit. Bahan jenis ini nyaman dipakai dan tidak panas. Busana anak yang baik tidak terlepas dari:

- a. Segi kesusilaan, sebagai manusia yang beradab seseorang wajib berpakaian yang pantas, yang tidak keluar dari norma-norma kemanusiaan, norma agama, dan norma kesusilaan
- b. Segi kesehatan, yaitu pakaian yang bersih dan tidak kotor, karena pakaian yang kotor dan tidak terpelihara akan mudah menyebabkan kuman-kuman penyakit yang dapat mengganggu kesehatan.
- c. Segi keserasian dan keindahan, yang dimaksud serasi adalah cocok, berpakaian serasi adalah berpakaian yang memperhatikan keseimbangan antara keserasian sipemakai dengan pakaiannya, sesuai dengan waktu dan kesempatan, usia serta bentuk tubuh sipemakai.
- d. Segi kepraktisan dalam pakaian, adalah yang memberikan kemudahan-kemudahan baik dalam hal pemakaian maupun pemeliharannya.

Yang perlu diperhatikan dalam memilih busana anak adalah bahwa busana itu harus sesuai dengan tujuan dan kesempatan kemana busana itu akan dikenakan. Berdasarkan kesempatan, busana anak dapat digolongkan menjadi busana bermain, busana sekolah, busana pesta, busan tidur dan busana olahraga. Yang membedakan busana tersebut adalah model, bahan, warna, corak, dan hiasan. Berdasarkan kesempatan pemakaiannya, busana anak dapat digolongkan menjadi :

(Hasanah,2009:3)

a. Busana bermain

Kegiatan yang dilakukan anak pada waktu bermain dipenuhi oleh kegiatan berlari dan melompat sehingga anak banyak mengeluarkan keringat. Pada kesempatan ini sebaiknya anak menggunakan pakaian yang nyaman dan menyerap keringat. Pada waktu bermain sebaiknya anak memakai busana yang tidak mengganggu pergerakan dan aktivitas anak sehingga anak dapat bermain dengan bebas dan leluasa. Pilihan model busana rumah atau bermain ini sebaiknya yang longgar, nyaman dipakai, mudah dikenakan dan mudah untuk menanggalkannya. Bahan yang cocok digunakan untuk busana bermain adalah bahan yang terbuat dari serat kapas atau disebut dengan katun. (Hasanah, 2009:4)



Gambar 2.1

Sumber: <http://wanitamodern.com/memilih-baju-anak-sesuai-aktivitas.html>

b. Busana sekolah

Busana sekolah adalah busana yang dipakai untuk kesempatan sekolah. Pada umumnya di Indonesia busana sekolah yang dipakai anak adalah busana yang telah ditentukan-masingkan oleh sekolah

masing-masing yang biasa disebut dengan seragam sekolah. Untuk sekolah negeri dari jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas mengenakan pakaian seragam yang sama untuk seluruh Indonesia. Sedangkan untuk sekolah swasta juga mengenakan seragam sekolah, baik dengan model yang dipakai di sekolah negeri maupun model yang dibuat sendiri. Pada umumnya sekolah sudah menetapkan bahan yang dipakai. Warna serta model busana untuk siswanya. (Hasanah,2009:8)



Gambar 2.2

sumber: <https://buatseragamsekolahkerja.wordpress.com/2011/hello-world>

c. Busana olahraga

Olahraga yang khusus dilakukan anak-anak sangat jarang karena setiap kegiatan yang dilakukan anak seperti bermain sudah merupakan olahraga bagi anak-anak. Biasanya kegiatan olahraga hanya dilakukan disekolah dan masuk dalam salah satu pelajaran yang harus diikuti. Karena merupakan kegiatan yang wajib

dilakukan disekolah, olahraga menggunakan busana yang juga ditentukan oleh pihak sekolah,

Sama halnya dengan pakaian olahraga yang dikenakan oleh orang dewasa, busana olahraga untuk anak-anak juga harus menyerap keringat dan cukup lentur dan juga elastis jika digunakan untuk berbagai gerakan dalam olahraga. Bahan yang biasa digunakan untuk olahraga adalah jenis bahan kaos dan katun. Untuk modelnya dibuat longgar agar tidak mengganggu pergerakan anak serta aman jika digunakan. Berbagai warna untuk busana olahraga saat ini dapat dipakai, tetapi warna yang paling cocok digunakan untuk busana olahraga adalah warna-warna yang terang seperti putih, biru muda dan lain-lain. Contoh pakaian olahraga untuk anak. (Hasanah,2009:10)



Gambar 2.3

sumber: <http://www.olahragaanak.com/images>

d. Busana tidur

Busana tidur adalah busana yang dikenakan untuk tidur. Untuk anak perempuan, model yang cocok digunakan adalah *baby doll*, celana,

gaun tidur dan piyama sedangkan untuk anak laki-laki busana tidur yang biasa digunakan adalah piyama dengan celana panjang atau celana pendek. Bahan yang dapat digunakan untuk busana tidur antara lain katun dan bahan kaos. Sedangkan untuk warna dapat dipilih warna-warna yang lembut dan dengan corak yang tidak terlalu ramai seperti bunga-bunga kecil, garis-garis dan bola-bola. (Hasanah,2009:14)



Gambar 2.4

Sumber: <http://www.dinomarket.com/Baju-Tidur-Anak>

e. Busana rekreasi

Busana rekreasi anak adalah busana yang dikenakan atau dipakain untuk anak berkreasi atau berlibur kesuatu tempat wisata. Dalam penggunaannya, busana rekreasi sebaiknya tidak disamakan untuk kesempatan seperti pesta, karena busana pesta model dan hiasannya lebih mewah dan menyolok dibandingkan busana rekreasi. Oleh sebab itu dalam pemilihan busana rekreasi sebaiknya harus cermat,

mulai dari pemilihan bahan, desain, warna serta tekstur kain agar nyaman jika dipakai. (Hasanah, 2009:16)

f. Busana pesta

salah satu yang perlu diperhatikan dalam memilih busana anak ialah harus sesuai dengan tujuan dan kesempatan kemana busana itu akan dikenakan. Sebagaimana orang dewasa, anak-anak dalam kehidupan sehari-harinya perlu bersosialisasi pada sekitarnya. Salah satu bentuk sosialisasi yang dapat dilakukan oleh anak-anak selain bermain adalah menghadiri atau mengundang pesta seperti pesta ulang tahun dan pesta sekolah. Akan tetapi bukan hanya pesta ulang tahun yang dapat dihadiri oleh anak-anak, pesta pernikahan yang mengundang orangtua juga sering dihadiri oleh anak-anak. (Hasanah, 2009:12)



Gambar 2.5

Sumber: <http://www.dmyfashion.com/aneka-model-busana-pesta-anak-perempuan.html>

a) Karakteristik busana pesta Berbeda dengan jenis busana yang lain, busana pesta memiliki karakteristik tersendiri yaitu :

- Bahan yang digunakan

Karena pesta merupakan kegiatan dan dilakukan pada kesempatan khusus dan tidak setiap hari dilakukan, maka untuk menghormati

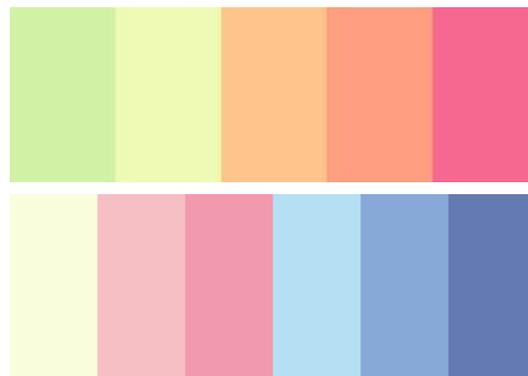
yang mengundang biasanya busana yang dikenakan lebih mewah dari kesempatan yang lain. Bahan yang digunakan untuk kesempatan pesta yaitu: lebih terkesan mahal, hiasan yang digunakan lebih meriah dan model untuk busana pesta lebih *glamour*.



Gambar 2.6
Sumber: google

- Warna

Warna bahan busana yang disesuaikan untuk anak adalah warna-warna yang cerah (warna panas), seperti jingga, kuning, dan merah. Warna-warna ini memberi kesan riang, gembira, dan cocok untuk sifat anak-anak.



Gambar 2.7
Sumber: google

- Corak dan hiasan

Corak adalah motif pada bahan atau fabric. Corak yang sesuai untuk busana anak adalah yang dapat memberi kesan gembira sesuai dengan kepribadian anak. Corak yang biasanya sangat disukai oleh anak-anak bola-bola, binatang, boneka panda, buah-buahan. Atau gambar-gambar tokoh film atau kartun yang disenanginya. Hal yang tidak dilupakan dalam pemilihan corak atau motif adalah ukuran motif itu sendiri, jangan sampai ukuran motif terlalu besar sehingga tidak seimbang dengan ukuran tubuh anak.



Gambar 2.8
Sumber: google

Hiasan pada busana anak sebaiknya tidak berlebihan. Agar lebih menarik busana pesta dilengkapi dengan hiasan-hiasan yang menarik, seperti renda, biku-biku, pita hisa, sulaman, dan lain-lain sehingga pakaian tampak lebih indah dan menarik.



Gambar 2.8
Sumber: google

b) Contoh busana pesta anak



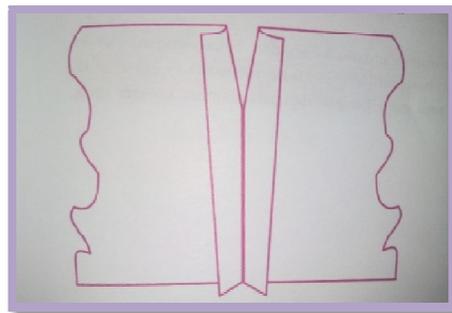
Gambar 2.10
Sumber: google

c) Teknik menjahi

Dalam pembuatan busana anak tidaklah lepas dari penerapan teknik jahit yang digunakan. Pada dasarnya teknik jahit yang digunakan tidaklah jauh berbeda, akan tetapi mengingat kegiatan anak yang sangat atraktif menuntut busana yang cukup kuat sehingga pakaian anak tidak mudah koyak atau sobek jahitannya. Oleh sebab itu dalam teknik menjahit sebaiknya busana anak dijahit yang kuat dan rapi. Busana anak dalam penyelesaiannya sebaiknya menggunakan stik mesin dan dapat juga menggunakan kampuh balik, Kampuh ini cukup kuat karena dijahit dua kali.(Hasanah,2009:30)

Macam-macam kampuh yang digunakan untuk menjahit busana anak

1. Kampuh buka adalah kampuh yang dijahit pada bagian buruk tepat pada garis pola dengan bagian yang bertias (sisa kampuh) dibuka. Lebar kampuh buka kurang lebih 2-2,5 cm, dan selesainya 1,5 cm lebih. Kampuh buka biasanya dipakai untuk bahan yang tebal(Hasanah,2009:30)

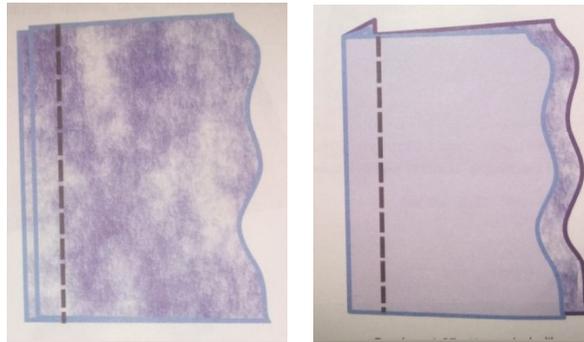


Gambar 2.11

Sumber: Hasanah,2009:30

2. Kampuh balik

Proses pengerjaan kampuh balik yaitu permukaan baruk kain bertemu dengan buruk kain lainnya, dijahit pada bagian baik kain dengan lebar $\frac{1}{2}$ cm dari garis pola. Kemudian dibalik dan dijahit lagi pada buruk kain tepat pada garis pola. Kampuh balik merupakan kampuh utama yang digunakan dalam pembuatan busana anak. Kampuh ini cukup kuat karena dijahit dua kali. (Hasanah,2009:31)

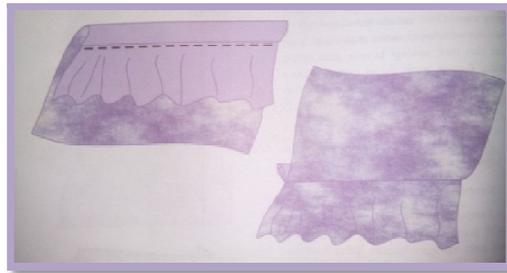


Gambar 2.12
Sumber: Hasanah,2009:31

3. Kampuh balik yang diubah

Kampus balik yang diubah adalah kampus yang dibalik dengan dua stikan yang salah satu bagian kain licin/rata dan satunya lagi berkerut. Lebar kampus yang berkerut $\frac{1}{2}$ cm dan lebar kampus yang licin/rata 3 kali $\frac{1}{2}$ cm. stik pertama dijahit pada bagian baik yaitu pada garis $\frac{1}{2}$ cm dari tiras. Kain ditumpuk dengan bagian baik bertemu dengan bagian baik, lalu dijahit pada bagian buruk seperti kampus balik biasa, tetapi bedanya dibalik ke bagian buruk yang licin sehingga menutup tiras yang $\frac{1}{2}$ cm. kemudian

setikan kedua dijahit tepat pada jahitan pertama pada bagian yang berkerut. Kampuh balik yang diubah biasa digunakan untuk menyatukan kerutan yang terdapat pada garis pinggang.(Hasanah,2009:31)



Gambar 2.13
Sumber: Hasanah,2009:31

d) Desain



Gambar 2.13
Sumber: google

e) Analisis desain

- Garis leher bulat
- Lengan kerut pada puncak lengan
- Bukaan pada tengah belakang menggunakan retsleting
- Perpotongan pada garis pinggang
- Menggunakan dua jenis kain pada bagian bawah (rok)

- Bagian bawah (rok) menggunakan bahan utama satin dan rok kerut berbahan tile
- Menggunakan pita lepas
- Terdapat hiasan pada pita
- Terdapat tali hiasan pada pinggang

f) Ukuran untuk usia 8 tahun (khodijah,hal:16)

Lingkar leher = 32 cm

Lingkar badan = 64 cm

Lingkar pinggang = 56 cm

Lingkar panggul = 69 cm

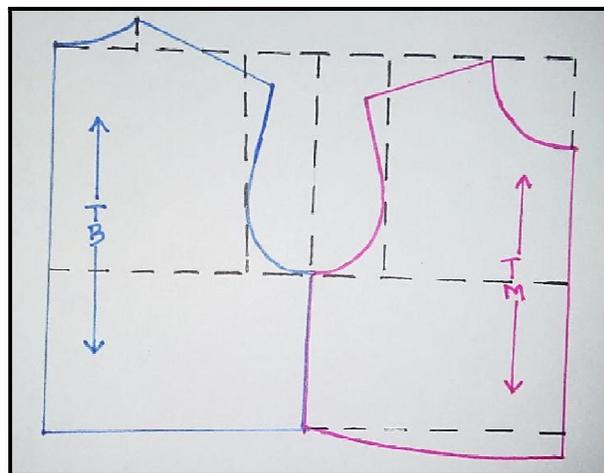
Lebar bahu = 9 cm

Panjang punggung = 29 cm

Panjang rok dari pinggang = 41 cm

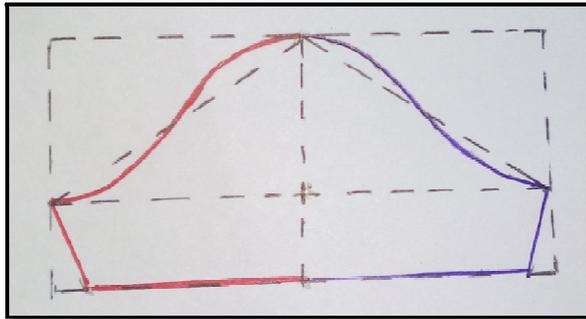
g) Pola dasar

Pola dasar badan skala $\frac{1}{4}$



Gambar 2.15

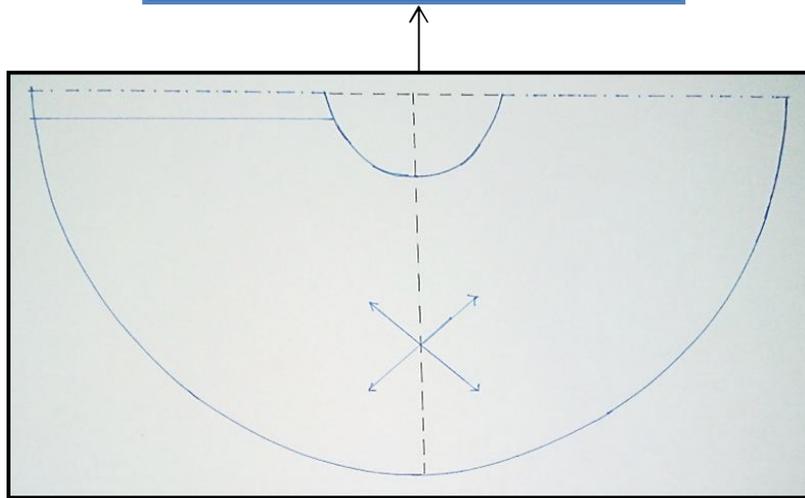
Sumber : dokumen pribadi

Pola dasar lengan skala $\frac{1}{4}$ 

Gambar 2.16
Sumber : dokumen pribadi

Pola dasar rok lingkaran skala $\frac{1}{4}$

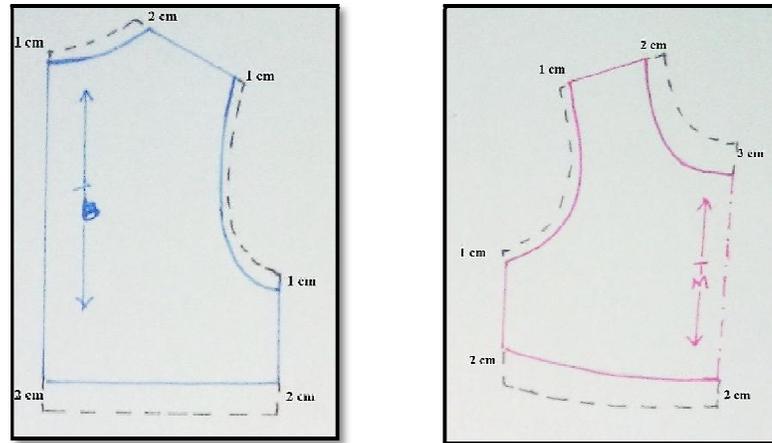
$(\frac{1}{6} \text{ ling. pinggang} - 1) + 6$ untuk kampuh



Gambar 2.17
Sumber : dokumen pribadi

h) Merubah pola bahan utama

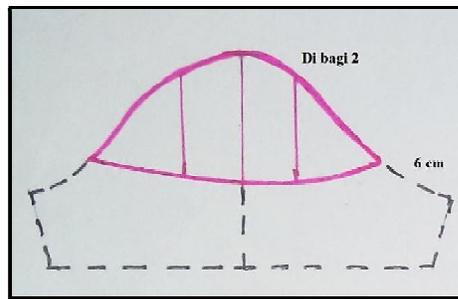
Merubah pola badan skala $\frac{1}{4}$



Gambar 2.18

Sumber : dokumen pribadi

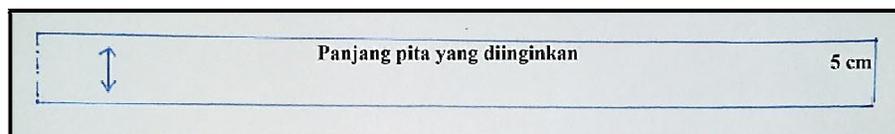
Merubah pola lengan skala $\frac{1}{4}$



Gambar 2.19

Sumber : dokumen pribadi

Merubah pola pita skala $\frac{1}{4}$

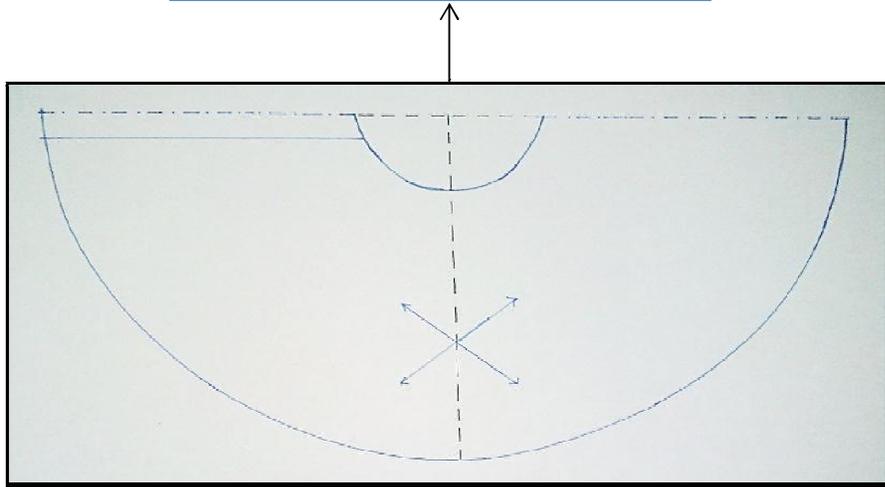


Gambar 2.20

Sumber : dokumen pribadi

Merubah pola rok lingkak skala $\frac{1}{4}$

$(\frac{1}{6} \text{ ling.pinggang}-1) +6$ untuk kampuh

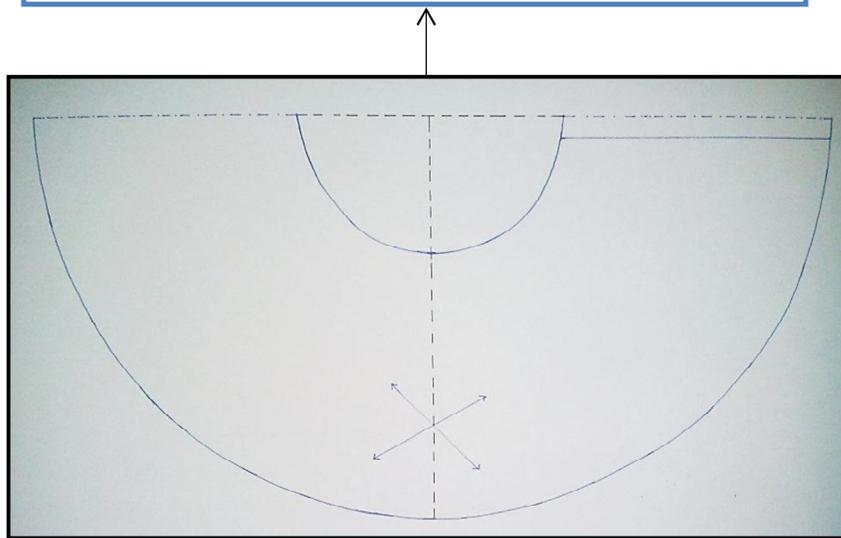


Gambar 2.21 (rok lingkak satin)

Sumber : dokumen pribadi

Merubah pola rok lingkak kerut (tile) skala $\frac{1}{4}$

$(\frac{1}{6} \text{ ling.pinggang}+60 \text{ untuk kerutan}) +6$ untuk kampuh

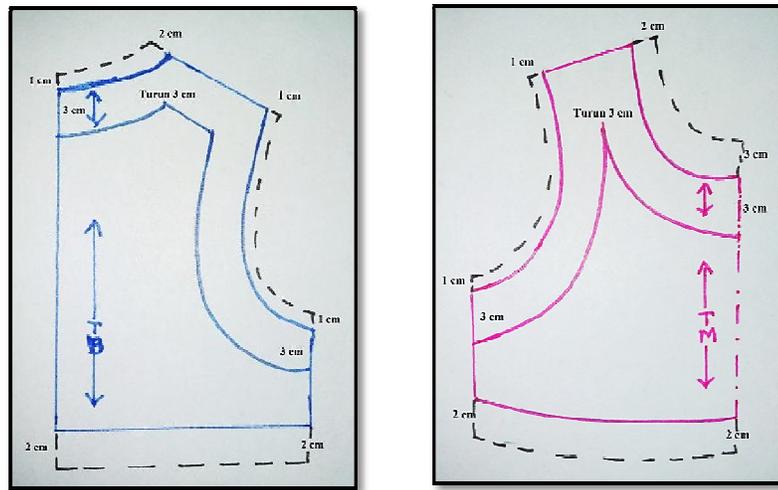


Gambar 2.22 (rok kerut tule)

Sumber : dokumen pribadi

i) Merubah pola vuring

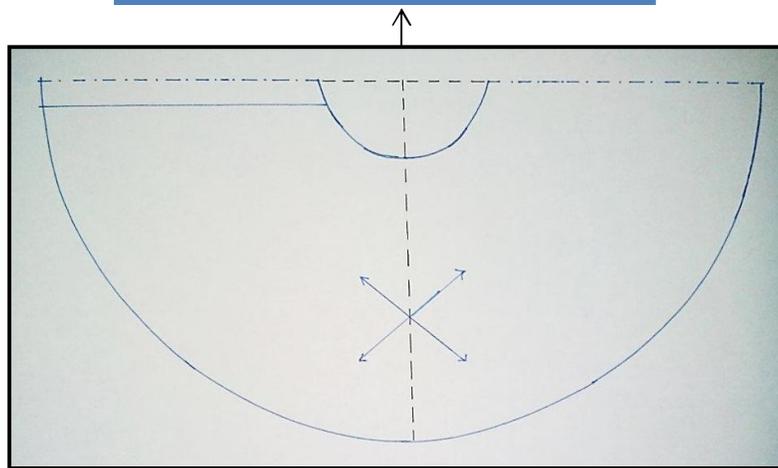
Merubah pola badan vuring



Gambar 2.23

Sumber : dokumen pribadi

Merubah pola rok lingkar skala $\frac{1}{4}$

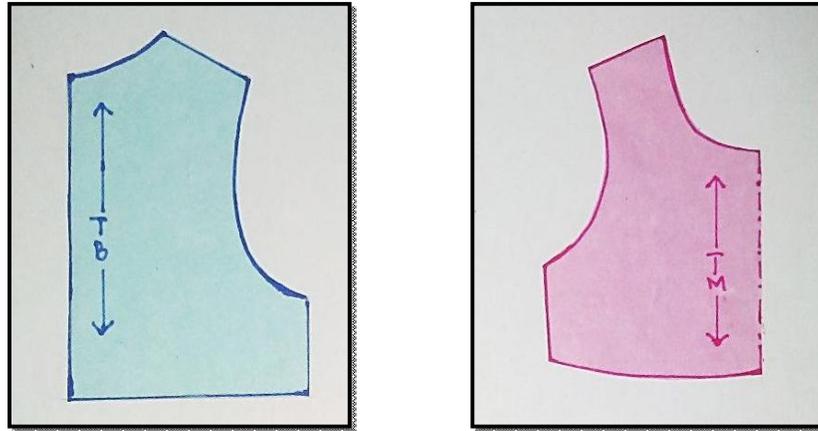
$$\left(\frac{1}{6} \text{ ling.pinggang}-1\right) +6 \text{ untuk kempuh}$$


Gambar 2.24

Sumber : dokumen pribadi

j) Pecah pola bahan utama

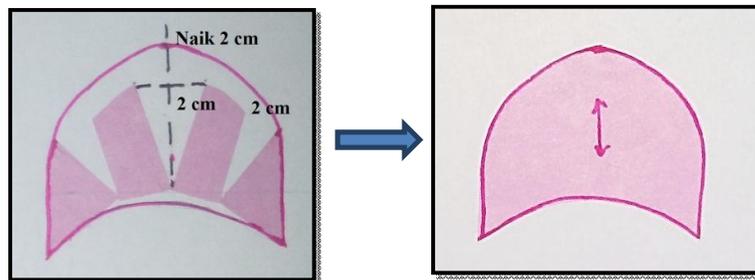
Pecah pola badan



Gambar 2.25

Sumber : dokumen pribadi

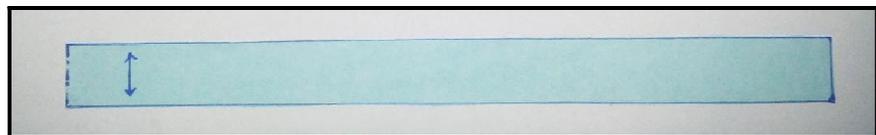
Pecah pola lengan



Gambar 2.26

Sumber : dokumen pribadi

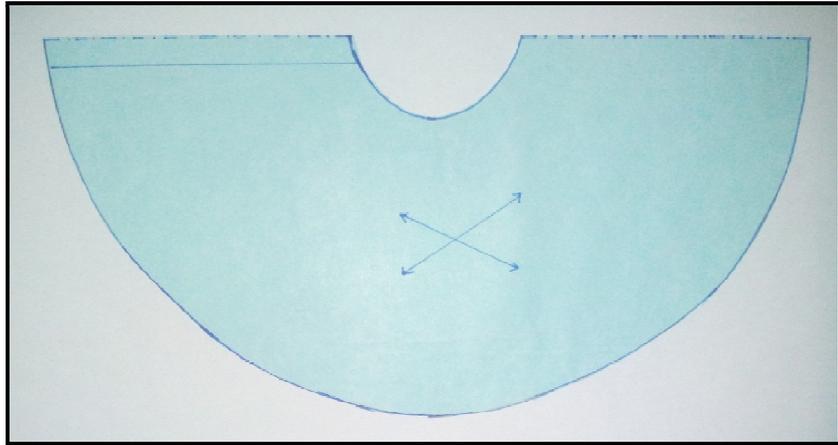
Pecah pola pita



Gambar 2.27

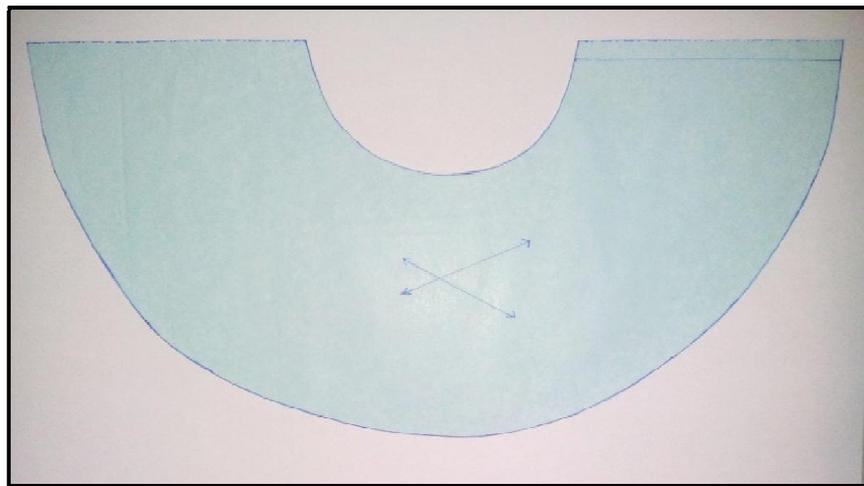
Sumber : dokumen pribadi

Pecah pola rok lingkar



Gambar 2.28
Sumber : dokumen pribadi

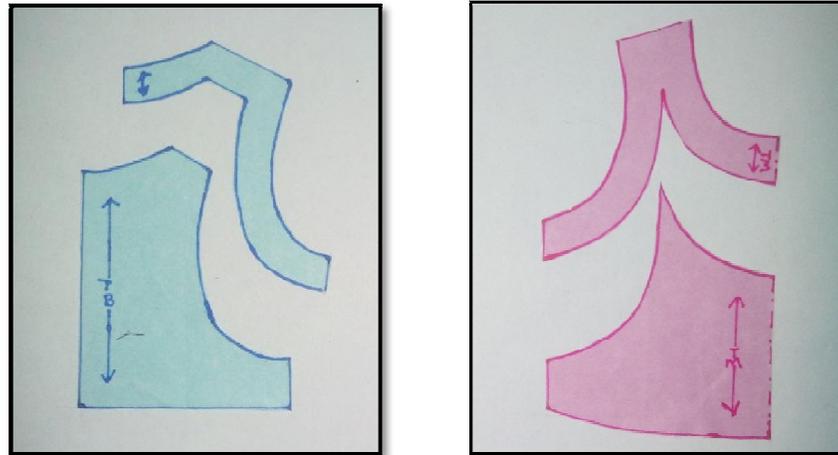
Pecah polarok lingkar kerut (tile)



Gambar 2.29
Sumber : dokumen pribadi

k) Pecah pola vuring

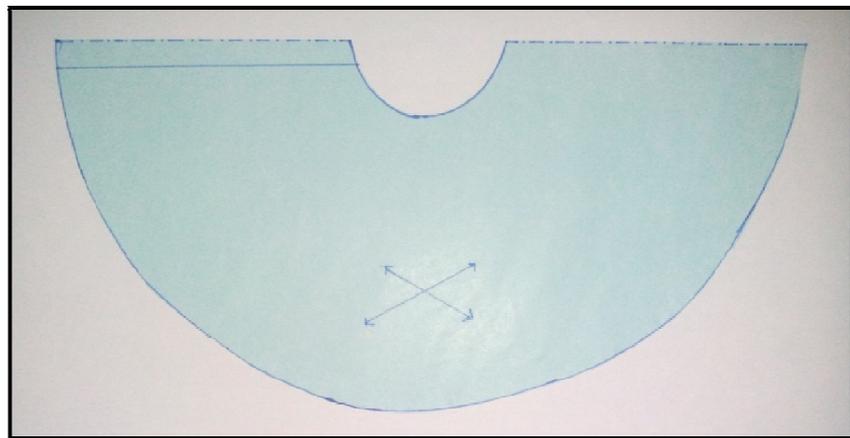
Pecah pola badan



Gambar 2.30

Sumber : dokumen pribadi

Pecah pola rok lingkar

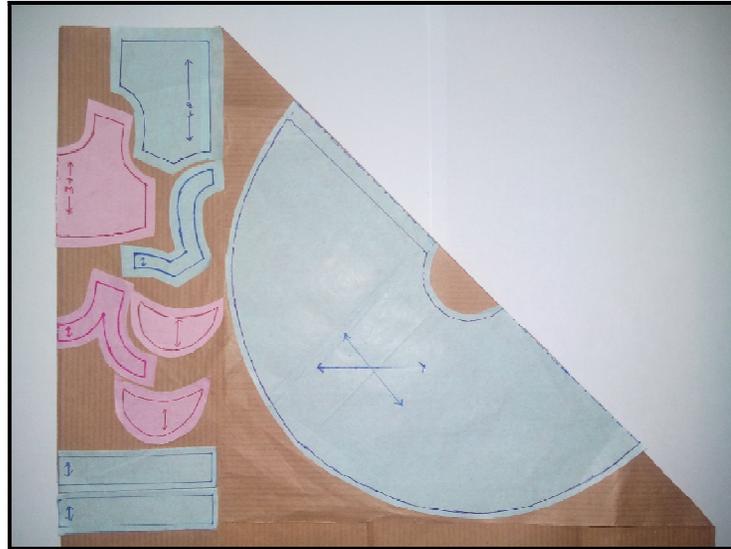


Gambar 2.31

Sumber : dokumen pribadi

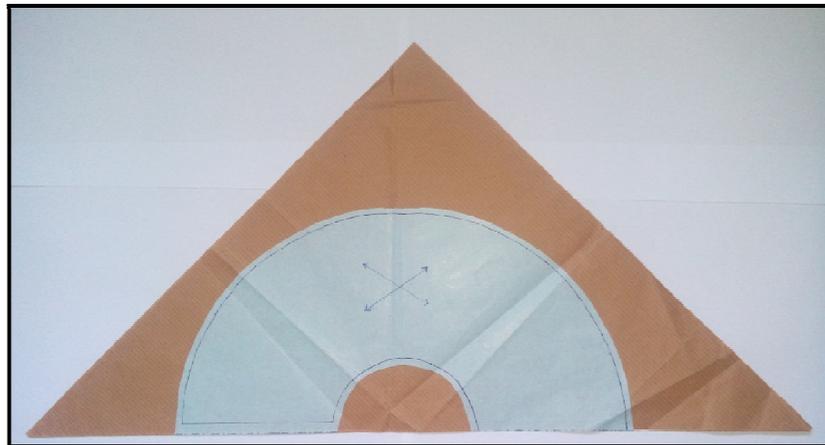
1) Merancang bahan

Merancang bahan utama lebar kain 150cm



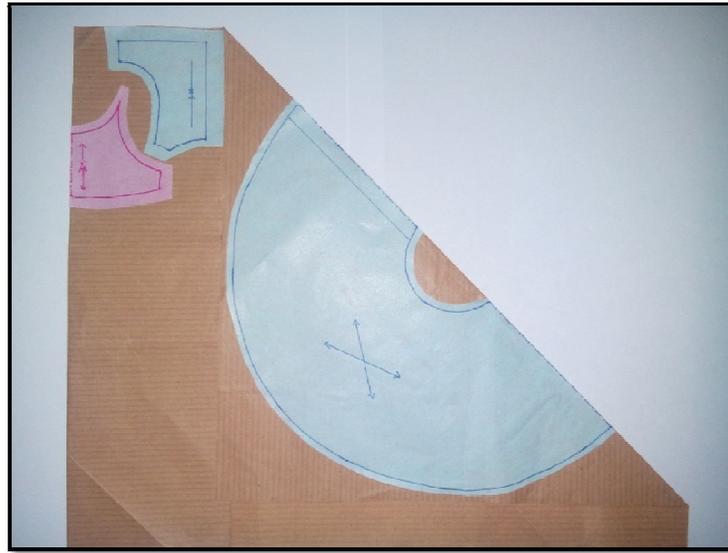
Gambar 2.32 (bahan satin)
Sumber : dokumen pribadi

Merancang bahan rok tile lebar kain 150cm



Gambar 2.33 (rok kerut lingkaran bahan tile)
Sumber : dokumen pribadi

Merancang bahan (vuring) lebar kain 115cm

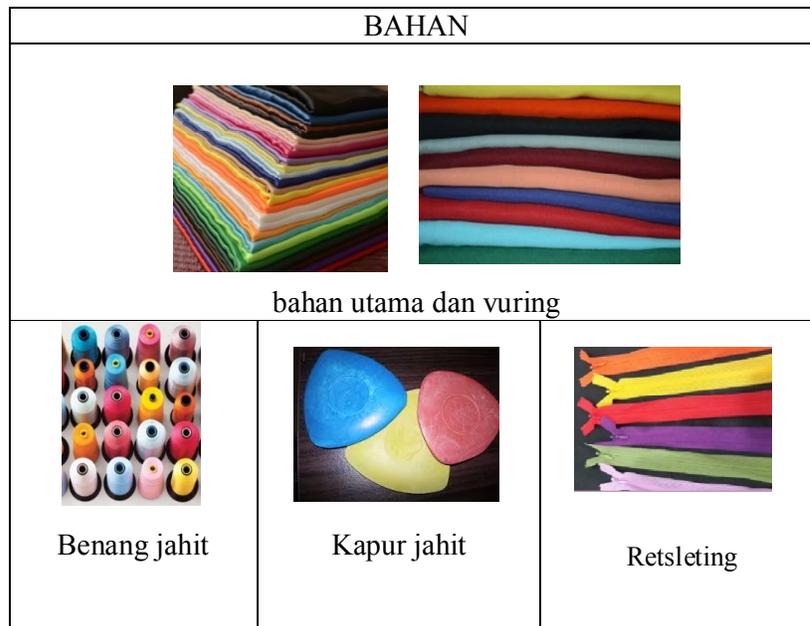


Gambar 2.34
Sumber : dokumen pribadi

m) Alat dan bahan yang digunakan menjehit busana pesta anak

ALAT		
 Pita ukur	 Gunting bahan	 gunting benang
 pendedel	 Jarum pentul	 Jarum tangan dan jarum mesin
 Mesin jahit	 skoci dan spul	 Setrika dan papan setrika

Gambar 2.35
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 2.36
Sumber : dokumen pribadi

n) Urutan menjahit busana pesta anak

1. Menjahit lapisan pada vuring

- a. Siapkan vuring dan lapisan bagian depan dan belakang yang telah diberi viselin
- b. Setiap sudut pada lapisan dan badan vuring dijahit penguat pada sudut agar saat mencekris tidak melewati batas raderan
- c. mula-mula jelujur lapisan dengan vuring sesuai rader, untuk memudahkan, cerkris bagian sudut lapisan hingga batas jahitan
- d. jahit menggunakan mesin sesuai rader, pastikan bagian sudutnya terbentuk

- e. Setrika dan arahkan kampuh ke arah lapisan, lalu beri jahit penguat pada lapisan pastikan kampuh mengarah ke bagian lapisan
 - f. Lakukan hal yang sama untuk bagian belakang vuring
 - g. Setrika hingga rapi
2. Jahit bagian bahu (pada bahan utama dan vuring)
- a. Satukan bahu bagian muka dan bagian, Jelujur atau pentul sesuai rader
 - b. Bahu yang telah dijelujur atau dipentul tersebut jahit menggunakan mesin, selesaikan pada bahu kanan dan kiri
 - c. Setrika kedua bahu dengan kampuh dibukamenggunakan alas berwarna putih agar bahan satin tidak mengkilap
 - d. Lakukan hal yang sama pada bahuvuring
3. Jahit lengan
- a. Satukan bagian bawah lengan bagian baik bertemu dengan bagian baik, pentul, jelujur lalu jahit menggunakan mesin jahit
 - b. Kecilkan kampuh lalu cekris hingga batas jahitan
 - c. Setrika dan arahkan kampuh kebagian vuring, pada saat menyetrika pada bagian baik satin gunakan bahan beerwarna putih sebagai alas

- d. Lalu jahit stik penguat dengan kampuh arahkan ke bagian vuring
 - e. Satukan bagian lengan tersebut lalu buat kerutan dengan cara: stik mesin 2 jalur di atas rader dan di bawah rader menggunakan stikan kasar, lalu tarik benang bagian bawah hingga berkerut dan ratakan kerutan pada puncak lengannya saja, ikat pada ujung kerutan agar kerutan tidak bergeser lagi
 - f. Satukan lengan yang telah dikerut tersebut, pada kerung lengan bahan utama, pastikan puncak lengan sesuai dengan garis bahu, pentul puncak lengan dengan garis bahu lalu lanjutkan sekeliling lengan
 - g. Pentul dan Jelujur lengan pada bahan utama sesuai dengan rader, lalu jelujur kerung lengan vuring dengan lengan dibagian tengahnya sesuai rader
 - h. Jahit menggunakan mesin, Lepas jelujuran, dan stikan bantu kerutan
 - i. Lakukan hal yang sama pada lengan yang satunya lagi
4. menjahit kerung leher bahan utama dengan vuring
 - a. Tandai tengah muka vuring dan bahan utama (cekris sedikit)
 - b. Satukan kerung leher utama dengan vuring, bagian baik bertemu dengan bagian baik

- c. Mula-mula pentul tengah muka, garis bahu dan tengah belakang agar posisi tersebut tepat pada posisinya, lalu lanjutkan pentul sekeliling leher
 - d. Setelah semua garis leher terpentul, jelujur
 - e. Jahit kerung leher tersebut menggunakan mesin jahit
 - f. Kecilkan kampuh lalu cekris hingga batas jahitan
 - g. Setrika dan arahkan kampuh ke arah lapisan, lalu beri jahit penguat pada lapisan pastikan kampuh mengarah ke bagian lapisan
 - h. Cekris kampuh dan beri jahitan penguat dengan mengarahkan kampuh ke bagian vuring (lapisan vuring)
 - i. Setrika kerung leher menggunakan alas berwarna putih agar bahan satin tidak mengkilap
5. Menjahit kerung lengan bahan utama dengan vuring
- Menjahit kerung lengan tidak dapat dijahit sekaligus, untuk memudahkan proses pengerjaan jahit kerung lengan bahan utama dan vuring setengah-setengah kerung lengan terlebih dahulu. Caranya:
- a. Mula-mula pentul garis bahu vuring dengan bahan utama pentul sesuai rader
 - b. Pada saat mementul tarik perlahan-lahan kerung lengan sebisa mungkin hingga setengah kerung lengan
 - c. Jelujur setengah kerung lengan tersebut

- d. Jahit menggunakan mesin dan jangan lupa untuk memberi jahitan penguat pada awal dan akhir jahitan
 - e. Lepas jelujuran dan lakukan hal yang sama pada lengan yang satunya
6. Jahit bagian sisi (bahan utama dan vuring)
- a. Bahan utama (satin) Satukan sisi bagian muka dan bagian belakang, Jelujur sesuai rader
 - b. Sisi yang telah dijelujur tersebut jahit menggunakan mesin, selesaikan pada sisi kanan dan kiri lalu lepas jelujuran
 - c. Lakukan hal yang sama pada sisi vuring
 - d. Setrika kedua sisi bahan utama maupun vuring dengan kampuh dibuka, pada saat menyetrika beri alas
- Lanjutkan menjahit kerung lengan bahan utama dan vuring yang belum terjahit
- a. Pentul sisi bahan utama dengan vuring, lanjutkan sekeliling kerung lengan
 - b. Jelujur lalu jahit menggunakan mesin, lepas jelujuran
 - c. Setelah terjahit dengan rapih, kecilkan kampuh pada kerung lengan, lalu cekris seluruh kerung lengan hingga batas jahitan
 - d. Setrika kampuh dan arahkan kebagian vuring
 - e. Lalu jahit penguat pada bawah kerung lengan dan pastikan kampuh mengarah kebagian vuring

- f. Lakukan hal yang sama pada lengan yang satunya
7. Buat kerutan pada Bahan tile
 - a. Buatlah kerutan pada bagian atas rok menggunakan dua jalur stik mesin dengan stikan kasar,
 - b. Tarik benang bawah pada jahitan hingga mengerut
 - c. lalu ratakan kerutan dan pastikan ukuran lingkaran pinggang rok kerut sama dengan lingkaran pinggang bahan utama.
 - d. Ikat benang tersebut agar kerutan tidak bergeser
 8. menyatukan bagian rok atau bagian bawah (tile, bahan utama, vuring)
 - a. Beri tanda pada tengah muka bahan utama dan vuring, cekrisis
 - b. Satukan rok tile yang sudah di kerut dengan bahan utama Pentul tengah belakang dan tengah muka, dilanjutkan dengan satukan rok vuring, pentul bagian tengah belakang dan tengah muka, lalu lanjutkan sekeliling lingkaran pinggang,
 - c. Jelujur sesuai rader
 9. menjahit badan atas dengan rok
 - a. beri tanda pada badan bahan utama
 - b. Satukan bahan utama badan atas dengan rok tersebut, pentul tengah muka, dan tengah belakang, lanjutkan lanjutkan dengan pentul sekeliling lingkaran pinggang

- c. Lalu jelujur sesuai raderan, jahit menggunakan mesin
 - d. Lepas jelujuran dan setrika menggunakan alas
10. Menjahit tengah belakang rok tile (penyelesaian dengan kampuh balik)
- a. Ukur panjang retsleting yang diinginkan, lalu beri tanda pada bahan tile, bahan utama dan retsleting
 - b. Satukan bahan buruk bertemu dengan bahan buruk pentul dari batas hingga bawah rok
 - c. Jelujur di atas raderan sebesar 0.5cm
 - d. Jahit sesuai dengan jelujuran, lepas jelujuran
 - e. Pada batas yang telah di tandai, Cekris serong keatas hingga batas jahitan
 - f. Lalu kecilkan kampuh sebesar 0,5cm dari tanda hingga bawah rok
 - g. Balik, lalu pentul kembali sesuai raderan, jelujur, jahit menggunakan mesin, dan lepas jelujuran
 - h. Lepas jelujuran
11. Menjahit tengah belakang bahan utama dan vuring (rok)
- a. Pentul bahan utama dari tanda yang telah di tentukan hingga bawah rok, jangan lupa selipkan sedikit kampuh tile, jelujur
 - b. Vuring, turun 2cm dari tanda, pentul hingga bawah rok, lalu jelujur

- c. Setelah semua terjelujur jahit menggunakan mesin, baik pada bahan utama maupun vuring.
- d. Cekris bahan utama yang telah di tentukan dan vuring hingga batas jahitan
- e. Setrika dengan kampuh terbuka, pada padan satin gunakan alas berwarna putih

12. menjahit retsleting

- a. Jelujur tengah belakang bawah (rok tile bahan utama dan vuring) agar memudahkan dalam memasang retsleting
- b. Pentul retsleting pada tengah belakang hingga batas retseting lalu jelujur
- c. Jahit menggunakan mesin dengan sepatu jepang dan pastikan retsleting terpasang dengan baik serta garis pinggang tengah belakang saling bertemu

13. menyelesaikan vuring bagian pinggang

- a. Pentul tengah belakang vuring, dilanjutkan dengan pentul garis pinggang vuring hingga tembus pada garis pinggang bahan utama. Pastikan agar tidak gelembung
- b. Jelujur sesuai garis pinggang
- c. Lalu jahit dengan mesin pada batas jahitan pinggang bahan utama, lepas jelujuran

- d. Lalu cantun (sum) tengah belakang vuring dengan retsleting pada bagian buruk

14. Menjahit bahan utama bawah rok dan vuring

jahit stik kecil pada sekeliling rok baik bahan utama maupun vuring caranya:

- a. Lipat sesuai raderan lalu jahit kecil menggunakan kampuh, kecilkan kampih
- b. Lalu lipat kembali dan jahit kecil menggunakan mesin, sehingga terdapat 2 stikan pada bagian dalam dan 1 setikan pada bagian baik
- c. Lakukan hal yang sama pada vuring

15. Menjahit pita

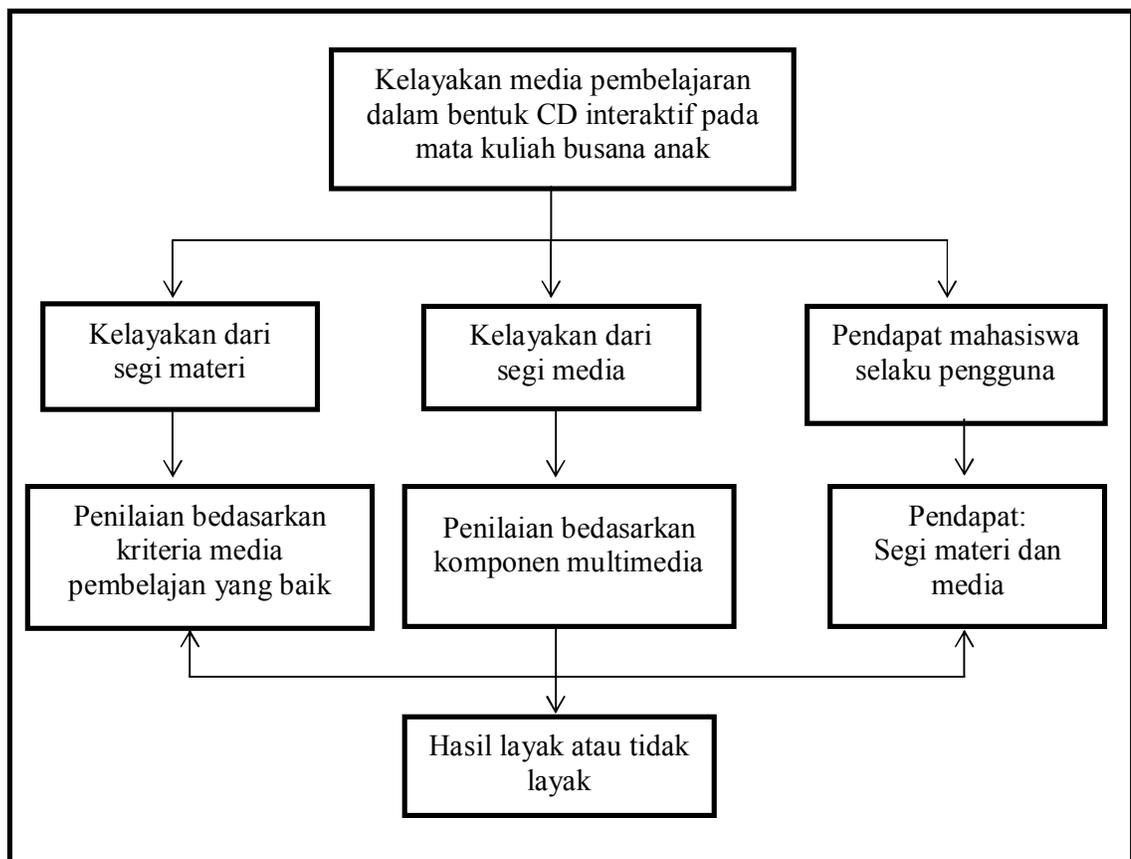
- a. Sambungan pada pita, pentul, jelujur dan jahit menggunakan mesin lalu lepas jelujuran
 - b. Jahit ujung pita menggunakan mesin
 - c. Lalu jahit lurus pada bawah pita, pada bagian tengah kunci jahitan, angkat sepatu lalu lanjutkan menjahit tidak lupa memberi jahitan pengunci.
 - d. Balik pita, lalu sterika pita dan cantum lubang pita
 - e. Pada bagian tengah pita beri hiasan lalu cantum
- Membuat tali untuk hiasan pada pinggang
- a. Lepaskan jahitan bantu kerutan pada bahan tile

- b. Tandai pada sisipinggang sesuai dengan lebar pita
- c. Tusuk bolak-balik, usahakan jangan menembus pada vuring, benangnya usahakan longgar jangan terlalu kencang
- d. Setelah di kira benang cukup lalu tusuk balut hingga semua benang

16. finishing

gunting semua benang yang tidak terpakai, setrika semua bagian busana hingga rapi menggunakan alas

2.1.5 Kerangka berfikir



CD interaktif adalah salah satu media pembelajaran multimedia yang sedang menjadi trend dalm dunia pendidikan. Dengan tampilan yang menarik serta penggunaannya lebih fleksibel diharapkan dapat memacu semangat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar, sehingga proses belajar lebih efisien.

Media CD interaktif ini diterapkan pada program studi tata busana yang memiliki mata kuliah wajib praktek salah satunya mata kuliah busana anak. Mata kuliah busana anak ini memilki sifat 40% teori dan 60% praktek. Dalam mata kuliah ini salah satu prakteknya adalah pembuatan busana anak bermain. Materi yang terkandung dalam CD interaktif adalah teori busana anak, alat dan bahan yang digunakan, proses pembuatan busana anak, serta evaluasi yang berkaitan dengan teori busana anak.

Uji kelayakan media pembelajaran CD interaktif ini akan di uji berdasarkan wawancara segi materi, segi media serta penyebaran angket pada mahasiswa. Wawancara pada segi materi berdasarkan kriteria media pembelajaran yang baik yaitu: jelas dan rapi, bersih dan menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, dan tahan, berkualitas baik. Wawancara dari segi media akan dilakukan berdasarkan komponen multimedia yaitu teks, grafis (gambar), audio, video, animasi. lalu penyebaran angket pada mahasiswa untuk mengukur pendapat mahasiswa sebagai pengguna dalam mata kuliah busana anak. Setelah melewati uji kelayakan tersebut dan bila hasilnya layak, diharapkan dengan adanya suatu media CD interaktif ini dapat memudahkan mahasiswa/i memahami materi perkuliahan

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1. Tujuan Operasional Penelitian

tujuan operasional penelitian ini yaitu untuk memperoleh data tentang kelayakan media pembelajaran CD Interaktif pada mata kuliah Busana Anak, dari data tersebut dapat memperoleh hasil yang akan dianalisis sebagai jawaban dari penelitian.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan penulis pada bulan september-desember 2015 dan tempat penelitian yakni di laboratorium Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Alasan penulis mengambil lokasi tersebut, karena mata kuliah Busana Anak. adalah salah satu mata kuliah yang harus ditempuh dan oleh mahasiswa tata busana dan mata kuliah tersebut dilakukan di laboratorium Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga.

3.3. Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Pre-Experimental design, karena desain ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal ini

dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono,2012:109)

3.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.(Sugiono,2012:60). Dalam penelitian ini menggunakan satu variabel yakni kelayakan media pembelajaran CD Interaktif pada mata kuliah busana anak (materi busana pesta anak).

3.5. Definisi Operasional

Operasionalisasi merupakan sebuah langkah untuk menghubungkan konsep teoritis dengan konsep empiris. Konseptualisasi merupakan proses menjelaskan konsep yang abstrak untuk kemudian mendefinisikannya menjadi definisi konseptual dengan berdasar pada literatur. Proses tersebut adalah hasil terbentuknya definisi operasional, yaitu unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur sebuah variabel. Definisi operasional adalah sebuah informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti lain yang ingin menggunakan variabel yang sama (Singarimbu dan Efendi,1998).

Definisi konsep (variabel) penelitian:

1. Kelayakan adalah kepastian atau kepatutan sesuatu hal yang dikerjakan atau dibuat (www.kkbi.co.id)

2. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan media yang baik dan sempurna
3. CD interaktif merupakan salah satu implementasi dari multimedia. Dimana hampir semua konten multimedia terdapat didalam satu keping CD, yaitu berupa gambar, video, animasi, teks, dan audio

Berdasarkan definisi konsep yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa definisi operasional Kelayakan media pembelajaran CD Interaktif adalah kelayakan suatu media pembelajaran yang dikemas dalam CD (*Compact Disk*) materi busana pesta anak yang terdapat pada mata kuliah busana anak. dapat dikatakan layak digunakan dengan penilaian beberapa aspek yakni dalam aspek kriteria media pembelajaran yang baik oleh ahli materi yaitu: jelas dan rapi, bersih dan menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, dan tahan, berkualitas baik. Dan aspek komponen multimedia oleh ahli media yaitu: teks, grafis (gambar), audio, video, dan ikon navigasi oleh ahli media lalu penyebaran angket pada mahasiswa untuk mengukur pendapat mahasiswa sebagai pengguna dalam mata kuliah busana anak sehingga bila hasilnya layak, diharapkan dengan adanya suatu media CD interaktif ini dapat memudahkan mahasiswa memahami materi perkuliahan

3.6. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan 3 (tiga) kelompok subjek penelitian yaitu kelompok pertama 3 (tiga) ahli materi, kelompok kedua 2 (dua) ahli media, dan kelompok ketiga mahasiswa pendidikan tata busana angkatan 2014 sebagai

penggunaan media untuk memberikan pendapat terhadap multimedia pembelajaran CD Interaktif dalam mata kuliah busana anak. Jumlah mahasiswa yang di jadikan responden yaitu 75 mahasiswa pendidikan tata busana angkatan 2014 yang sudah mengambil mata kuliah busana anak.

Kelompok ahli materi dan media akan diminta untuk memberi uji kelayakan terhadap objek yang diteliti melalui wawancara terstruktur. Sedangkan informan dari kelompok mahasiswa sebagai pengguna akan diminta untuk memberi pendapat melalui pengisian angket yang dibagikan oleh peneliti. Objek penelitian yang dimaksud adalah media pembelajaran CD Interaktif pembuatan busana anak pada mata kuliah busana anak.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lebih lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto,2010:136). Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi ini kesimpulannya instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang di amati.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa wawancara terstruktur dan angket. Pada kelompok pertama (ahli materi) dan kelompok kedua (ahli media) diberikan wawancara terstruktur yang alternatif jawabannya pun telah disediakan berupa angket dengan bentuk pertanyaan mengenai kelayakan materi

dan medianya. Dan subjek penelitian ketiga diberikan angket dalam bentuk pertanyaan mengenai pendapat terhadap media pembelajaran cd interaktif. Angket yang disebar untuk mendapatkan data mengenai pendapat mahasiswa sebagai pengguna media dan angket tersebut diukur menggunakan skala likert. 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 pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- a. Sangat baik = 5
- b. Baik = 4
- c. Biasa = 3
- d. Kurang baik = 2
- e. Sangat kurang baik = 1

Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda. (Sugiono,2012:133). Kisi-kisi pertanyaan pada pedoman wawancara dan angket dibuat berdasarkan indikator-indikator mengenai kelayakan media pembelajaran yang di nilai dari 2 aspek yaitu aspek kriteria media pembelajaran yang baik : jelas dan rapi, bersih dan menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, dan tahan, berkualitas baik. Dan aspek komponen multimedia: teks, grafis (gambar), audio, video, dan ikon navigasi

Tabel 3.1
Tabel kisi-kisi instrumen penelitian untuk ahli materi

aspek	indikator	keterangan	No.item	
Kriteria media pembelajaran yang baik	jelas dan rapi	Uraian atau pembahasan berupa teks	1-2	
		Uraian atau pembahasan berupa suara	3	
		Contoh atau gambar yang ditampilkan	4	
		Video tutorial pembuatan busana pesta anak	5-6	
	bersih dan menarik	Materi pembelajaran disajikan dengan menarik	7-8	
	cocok dengan sasaran	Cocok digunakan untuk perorangan maupun kelompok	9	
	relevan dengan topik yang diajarkan	Materi sesuai dengan topik yang diajarkan	10-11	
		Test evaluasi sesuai dengan materi	12-13	
		Video tutorial sesuai dengan topik	14	
	sesuai dengan tujuan pembelajaran	Kesesuai materi dengan tujuan pembelajaran	15	
	praktis, luwes, tahan, dan berkualitas baik	Media dapat digunakan kapan pun	16	
		Media mudah pengoprasiaannya	17	
		Media dapat digunakan dalam jangka panjang	18	
		media berkualitas baik	19	
	JUMLAH			19

Tabel 3.2
Tabel kisi-kisi instrumen penelitian untuk ahli media

aspek	indikator	keterangan	No.item	
Komponen multimedia	Teks	Ukuran huruf	1-2	
		Jenis huruf yang digunakan	3-4	
	Grafis (gambar)	Kejelasan gambar pada media	5	
		Tampilan background	6	
		Ketepatan pemilihan warna pada media	7	
	Audio	Kejernihan suara pada materi	8	
		Kejernihan suara pada video tutorial	9	
		Ketepatan pemilihan backsound atau musik pada media	10	
	Video	Kejelasan tampilan video tutorial	11	
		Durasi video tutorial	12	
	ikon navigasi	Kemudahan menemukan ikon navigasi	13	
		Kesesuaian pemilihan tombol	14	
			Kecepatan navigasi	15
	JUMLAH			15

Tabel 3.3
Tabel kisi-kisi instrumen pendapat mahasiswa

aspek	indikator	keterangan	No.item	
Kriteria media pembelajaran yang baik	jelas dan rapi	Uraian atau pembahasan berupa teks	1-2	
		Uraian atau pembahasan berupa suara	3	
		Contoh atau gambar yang ditampilkan	4	
		Video tutorial pembuatan busana pesta anak	5	
	bersih dan menarik	Materi pembelajaran disajikan dengan menarik	6-7	
	praktis, luwes, tahan, dan berkualitas baik	Media dapat digunakan kapan pun	8	
		Media mudah pengoprasiaannya	9	
		Media dapat digunakan dalam jangka panjang	10	
		media berkualitas baik	11	
	Komponen multimedia	Teks	Keringkasan teks dalam media	12
		Grafis (gambar)	Kemenarikan tampilan background	13
Kemenarikan pemilihan warna			14	
Audio		Kejernihan suara pada materi	15	
		Kejernihan suara pada video tutorial	16	
		Kemenarikan pemilihan backsound atau musik	17	
video		Kejelasan video tutorial	18	
		Durasi video tutorial	19	
ikon navigasi		Kemudahan menemukan ikon navigasi	20	
		Kecepatan navigasi	21	
JUMLAH			21	

3.8. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono,2009:224s). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara terstruktur pada ahli materi dan ahli media serta penyebaran angket pada pemngguna media yaitu mahasiswa.

1. Wawancara

Wawancara atau interview adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari wawancara. Wawancara digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang.

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara tersruktur. Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. (Sugiyono,2012:194)

Wawancara terstruktur dilakukan pada 5 panelis 3 orang panelis materi dan 2 orang panelis media. Wawancara berpedoman pada angket yang sudah diberikan sebelumnya kepada panelis. Wawancara dimaksud untuk menggali lebih dalam mengenai pendapat, ide tambahan, saran maupun kritikan dalam media pembelajaran CD interaktif

2. Angket/kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono,2012:199)

Angket dalam penelitian ini dibuat berdasarkan aspek penilaian media pembelajaran yaitu dari segi aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, metabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, yang telah diajukan. (Sugiyono,2012:207)

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang terkumpul diperoleh dari beberapa sumber menggunakan data yang lebih dari satu macam. Data yang didapat terbagi menjadi 3 bagian yaitu hasil wawancara ahli materi, wawancara ahli media dan hasil angket mahasiswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum atau generalisasi.(Sugiyono,2012:207)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran CD interaktif

Penelitian dilakukan dengan mendeskripsikan tentang kelayakan multimedia pembelajaran CD interaktif pada mata kuliah busana anak. Di dalam media pembelajaran CD interaktif ini menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan navigasi yang di kemas dalam satu keping CD, sebagai alat bantu dosen pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang belum tersampaikan.

Media pembelajaran CD interaktif dapat dibuat menggunakan *software Adobe Flash*. Namun, pada prosesnya menggunakan beberapa software pendukung lainnya seperti: ms word, photoshop CS6, adobe illustrator atau coreldraw, adobe after effect, I movie yang berperan penting yang berperan penting dalam menggabungkan komponen-komponen yang dibutuhkan unuk membuat CD interaktif ini. Penelitian ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari storyboard, script, take vo, desain, flash programing, insert audio, publish ke swf atau applicationnya, lalu burn ke dalam CD.

Sedangkan untuk pembuatan video, alat yang digunakan adalah kamera nikon d3200. Teknik perekaman dilakukan secara bertahap sesuai dengan urutan menjahit. Potongan-potongan video yang telah terekam lalu di edit atau digabungkan dengan menggunakan aplikasi I movie yang

selanjutnya di sertai dengan efek music (*backsound*), teks, suara sehingga menjadi suatu video utuh yang nantinya di masukkan ke dalam *software adobe flash*..

Pemilihan *background* dan layout disesuaikan dengan sasaran penelitian yaitu mahasiswa tata busana s1, sehingga untuk penyajiannya lebih berkesan simple. Tampilan home hingga akhir di buat berkesinambungan mulai dari warna dan desain dari setiap tampilannya. Pembuatan *background* selayaknya ruang kelas serta animasi-animasi menggunakan adobe after effect, yang nantinya di ekspor jadi movie yang lalu di import ke flash.

2. Deskripsi hasil tampilan media pembelajaran CD interaktif

Media pembelajaran CD interaktif ini terdiri dari beberapa komponen seperti: teks, gambar, audio, video, ikon navigasi. Tampilan awal pada media pembelajaran ini terdiri dari identitas mata kuliah dan pembuat media pembelajaran disertai dengan nomor registrasi dan tombol next untuk memulai pembelajaran. Tampilan awal pun disertai dengan suara (*backsound*) dan gerakan atau animasi. Desain pada tampilan menu dibuat sedemikian rupa agar tetap berkesinambungan dengan tampilan pembuka. Pada tampilan menu terdapat beberapa tombol (*option*) yaitu, home, tujuan, materi, pembuatan, evaluasi.

Berikut tampilan halaman pertama dan tampilan menu pada CD interaktif:



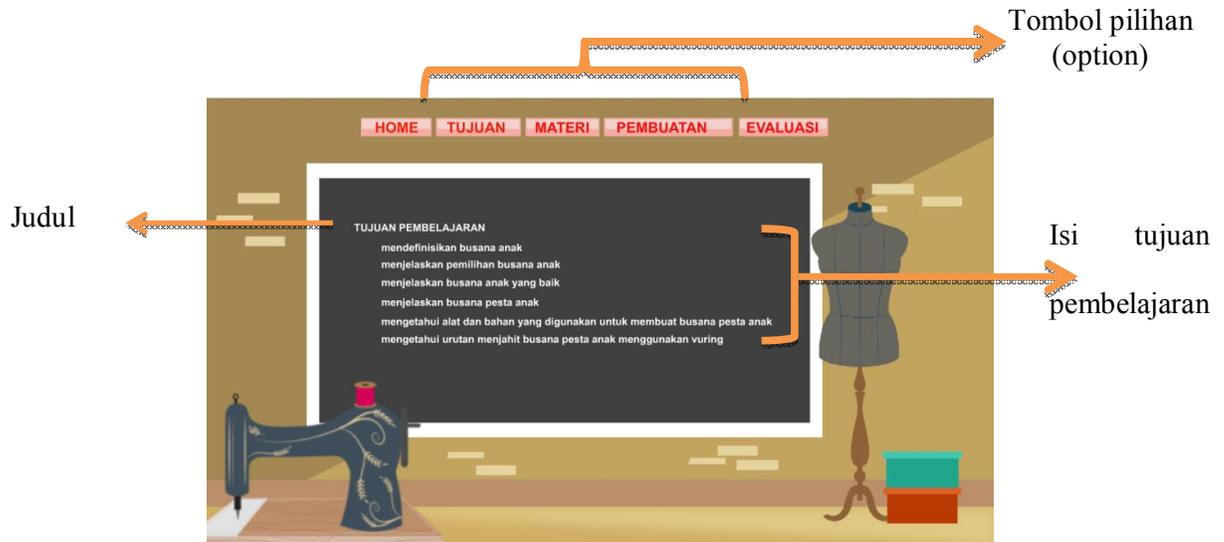
Gambar 4.1 tampilan awal CD interaktif
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 4.2 tampilan menu CD interaktif
Sumber : dokumen pribadi

Tombol tujuan bila di klik akan menampilkan slide berupa teks yang berisikan tujuan pembelajaran. Pada saat muncul disertai dengan latar belakang (*background*), *background* dan suara narator sesuai dengan teks yang

tertera pada slide tersebut. Desain layout pada tampilan tujuan pembelajaran masih berkesinambungan mulai dari warna serta desainnya. Adapun tampilan tujuan pembelajaran ketika di klik akan tampil sebagai berikut :



Gambar 4.3 tampilan tujuan pembelajaran
Sumber : dokumen pribadi

Tombol materi bila di klik maka akan muncul tampilan yang berisikan materi. Pada slide materi menampilkan teks disertai latar belakang (*background*), *backsound*, Desain tampilan atau layout dibuat tidak terlalu ramai atau penuh hal ini agar pengguna tetap memusatkan perhatian pada materi yang ditampilkan. suara narator sesuai teks yang tertera pada slide tersebut, serta terdapat tombol next dan back yang masing-masing berfungsi untuk menuju slide sebelum dan selanjutnya. Latar belakang didesain yang minimalis agar pengguna tetap berpusat pada materi yang ditampilkan. Adapun tampilan materi sebagai berikut:

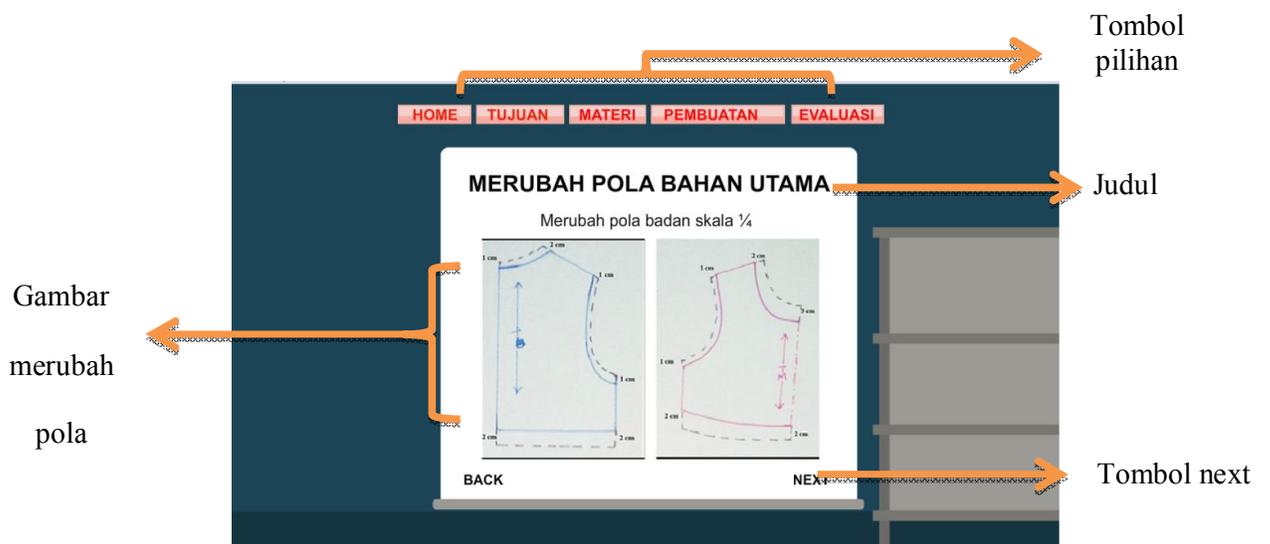


Gambar 4.4 tampilan materi CD interaktif
Sumber : dokumen pribadi

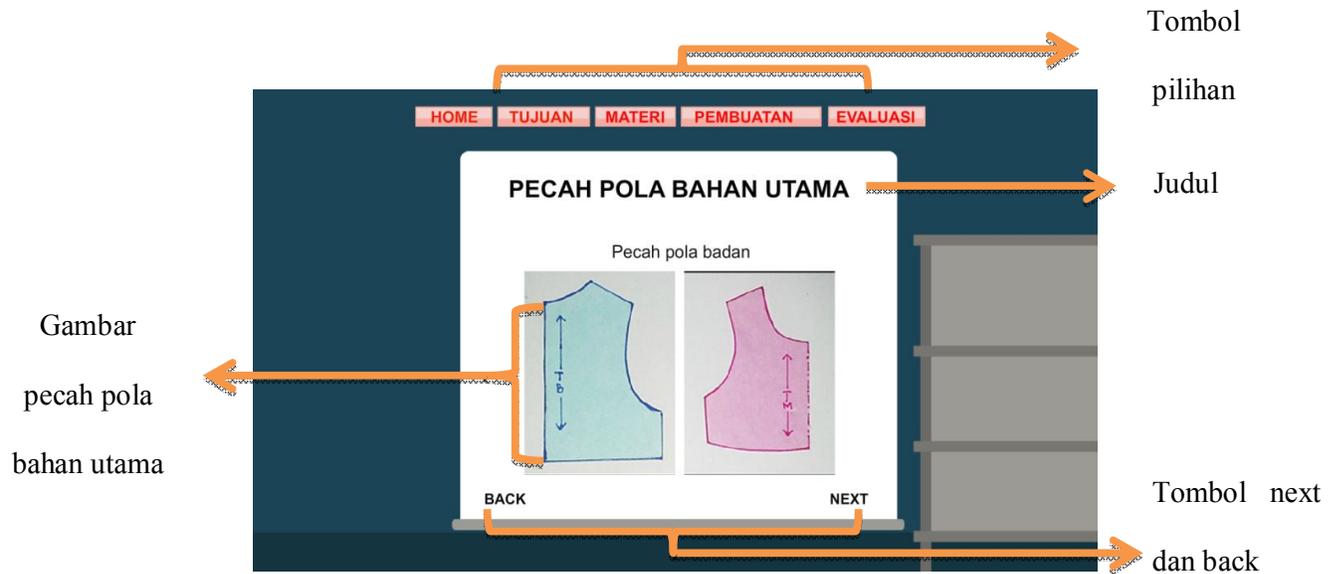
Tombol pembuatan bila di klik maka akan muncul tampilan slide yang berisikan, yaitu: desain dan analisis desain, merubah pola bahan utama, merubah pola vuring, pecah pola bahan utama, pecah pola vuring, merancang bahan utama, merancang bahan rok merancang bahan vuring, urutan menjahit, alat dan bahan, video tutorial menjahit busana pesta anak. Tiap tampilan slide memiliki satu kesamaan atau saling berkesinambungan. Pada bagian bawah terdapat tombol next dan back yang berguna untuk menuju slide sebelum dan selajutnya berikut adalah tampilan pembuatan sebagai berikut:



Gambar 4.5 tampilan pembuatan pada CD interaktif
Sumber : dokumen pribadi



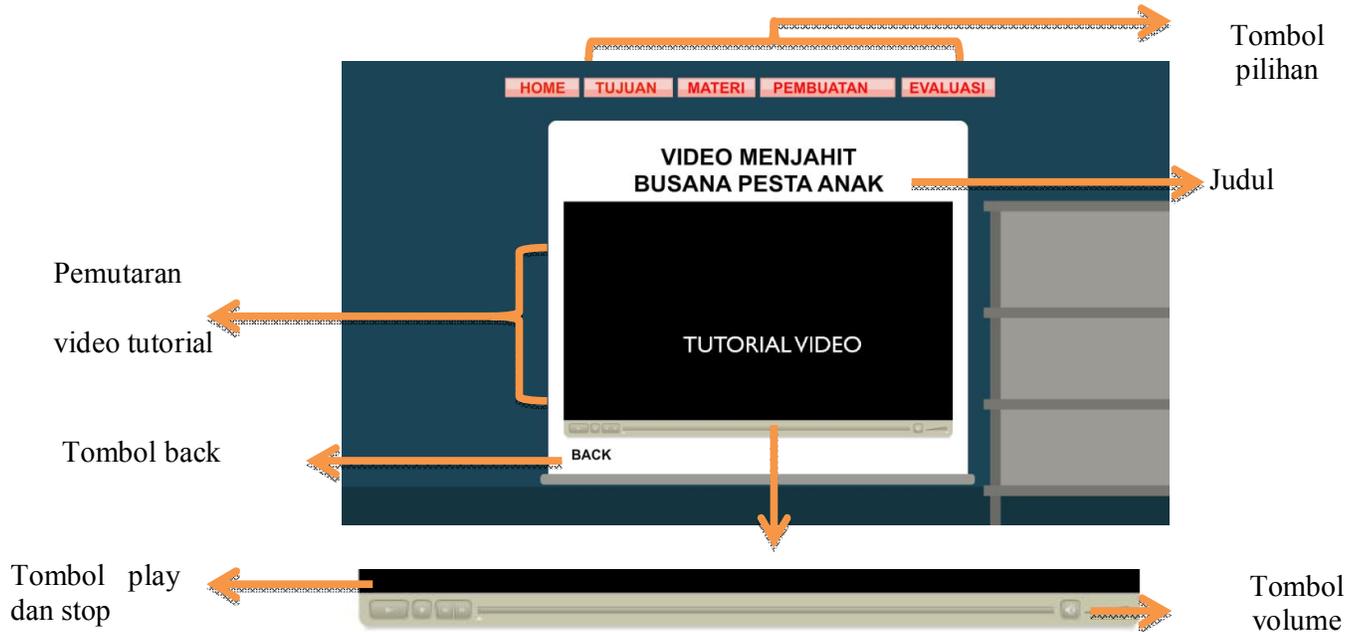
Gambar 4.6 tampilan pembuatan pada CD interaktif
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 4.7 tampilan pembuatan CD interaktif
Sumber : dokumen pribadi

Pada slide video akan disertai latar belakang (*background*), backsound, dan suara narrator yang menjelaskan urutan-urutan menjahit busana pesta anak. pada latar belakang (*background*) didesain serupa dengan slide pembuatan. Pada saat slide video terdapat tombol play dan volume. Tombol play berfungsi untuk memutar dan menghentikan video sesuai keinginan pengguna. Sedangkan pada tombol volume berfungsi untuk meninggi dan merendahkan suara pada saat pemutaran video berlangsung. . Durasi video tersebut adalah 30menit. Adapun tampilan materi sebagai berikut:

Tombol pilihan



Gambar 4.8 tampilan pembuatan(video tutorial) pada CD interaktif
 Sumber : dokumen pribadi

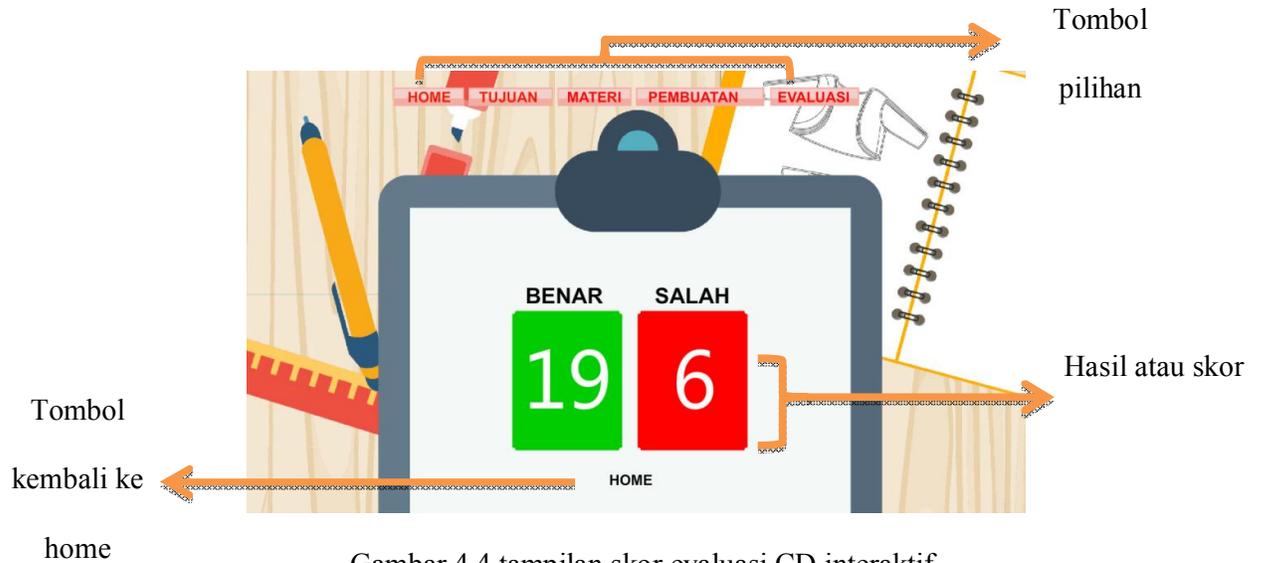
Tombol evaluasi terdapat dua kuis yaitu kuis pilihan ganda dan kuis benar salah, bila di klik tombol evaluasi secara otomatis akan muncul tampilan slide dengan background papan ujian dan alat-alat tulis, hal tersebut dibuat agar menggambarkan perbedaan slide evaluasi dan slide lainnya. Pada pojok kanan terdapat penilaian bila pengguna menjawab satu soal benar akan muncul nilai 1 pada kolom berwarna hijau, sebaliknya bila pengguna salah akan muncul nilai 1 pada kolom berwarna merah. Hingga pada akhir evaluasi akan muncul skor total. Adapun tampilan materi sebagai berikut:



Gambar 4.9 tampilan evaluasi pada CD interaktif
 Sumber : dokumen pribadi



Gambar 4.10 tampilan evaluasi pada CD interaktif
 Sumber : dokumen pribadi



Gambar 4.4 tampilan skor evaluasi CD interaktif
Sumber : dokumen pribadi

4.2 Analisis Hasil Penelitian

1. Uji kelayakan ahli materi

CD interaktif yang telah selesai dibuat, selanjutnya di uji kelayakannya oleh 3 (tiga) orang ahli materi yang ahli dalam bidang sesuai materi pada CD interaktif. Ahli materi diantaranya: (panelis 1) Dra.Harsuyanti R.L,M.Hum pengajar (dosen) teknik menjahit jurusan tata busana di UNJ, (panelis 2) dosen MBW jurusan tata busana di UNJ, (Panelis 3) Dra.Uswatun Hasanah,M.si dosen tata busana di UNJ.

Uji kelayakan dilakukan dengan memberikan pertanyaan berupa angket yang termasuk dalam wawancara terstruktur berjumlah 19 soal. Hasil uji kelayakan akan dideskripsikan sehingga dapat memberikan gambaran, diantaranya :

- a. pertanyaan pertama tentang uraian pada materi berupa teks panelis 1 menyatakan baik karena kalimat yang ditampilkan pada uraian sudah

- sukup singkat. panelis 2 dan panelis 3 menyatakan biasa, karena beberapa uraian terdapat kalimat yang kurang pas.
- b. Pertanyaan kedua tentang sistematis uraian pada materi berupa teks panelis 1 dan panelis 3 menyatakan sudah baik, karena sudah berurut. Panelis 2 menyatakan biasa para uraian materi,
 - c. Pertanyaan ketiga tentang uraian pada materi berupa suara, panelis 1 menyatakan kurang baik karena tidak adanya tombol membesarkan dan mengecilkan suara tidak dapat diperbesar atau di perkecil. Panelis 2 dan panelis 3 menyatakan sudah baik, karena suara sudah terdengar jelas
 - d. Pertanyaan keempat tentang contoh gambar yang ditampilkan. Panelis 1 menyatakan biasa karena ada beberapa gambar yang kecil. Panelis 2 menyatakan sudah baik, karena gambar terlihat jelas. Panelis 3 sudah baik, namun sebaiknya tambahkan contoh busana pesta anak
 - e. Pertanyaan kelima mengenai materi pada video tutorial, panelis 1 dan panelis 3 menyatakan sangat baik, namun untuk pemilihan warna bahannya sebaiknya jangan gunakan warna yang terang, panelis 2 menyatakan biasa, karena ada bagian yang kurang benar.
 - f. Pertanyaan keenam mengenai sistematis materi pada video tutorial, panelis 1 menyatakan sangat baik, karena sudah sesuai dengan urutan menjahit. Panelis 2 menyatakan biasa. Panelis 3 menyatakan baik, karena sudah sesuai dengan urutan menjahit
 - g. Pertanyaan ketujuh mengenai kebersihan uraian materi pembelajaran yang disajikan, panelis 1 menyatakan sangat baik. Panelis 2 dan panelis 3 menyatakan baik, karena tampilan pada media tidak ada gangguan.

- h. Pertanyaan kedelapan mengenai kemenarikan uraian pada materi pembelajaran yang disajikan, panelis 1 dan panelis 2 menyatakan materi pembelajaran yang disajikan dalam CD interaktif sudah baik atau menarik. Panelis 3 menyatakan dalam penyajian materi dalam CD interaktif dalam hal kemenarikan sajian biasa
- i. Pertanyaan kesembilan mengenai media pembelajaran ini sesuai digunakan secara perorangan atau individu, panelis 1 kurang baik karena repot jika harus mengembalikan/memundurkan materi karena harus dikerjakan sendiri. Panelis 2 dan panelis 3 media pembelajaran ini sesuai di gunakan secara perorangan atau individu
- j. Pertanyaan kesepuluh mengenai materi yang disajikan sesuai dengan topik yang diajarkan. Panelis 1 menyatakan Panelis 1, Sangat baik karena materi yang disajikan sudah sangat sesuai dengan topik yang diajarkan. Panelis 2 dan panelis 3 menyatakan baik, materi yang disajikan sudah baik atau sesuai dengan topik yang diajarkan
- k. Pertanyaan kesebelas mengenai gambar yang disajikan sesuai dengan topik yang diajarkan, panelis 1, panelis 2 dan panelis 3 menyatakan Gambar yang disajikan sudah baik atau sesuai dengan topik yang diajarkan.
- l. Pertanyaan keduabelas mengenai test evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan panelis 1 menyatakan test evaluasi untuk materi sudah baik, karena beberapa pertanyaan mewakili materi yang diberikan, namun ada beberapa jawaban yang panjang. Panelis 2 dan panelis 3

menyatakan Untuk test evaluasi pada materi sudah baik, namun urutannya harus disesuaikan dengan urutan materi yang diberikan

- m. Pertanyaan ketigabelas mengenai test evaluasi sesuai dengan video tutorial (praktek) yang diberikan, panelis 1 menyatakan test evaluasi untuk praktek yang diberikan kurang baik atau kurang sesuai sebaiknya test evaluasi untuk praktek haruslah tes praktek materi sudah baik, karena beberapa pertanyaan mewakili materi yang diberikan, namun ada beberapa jawaban yang panjang. Panelis 2 dan panelis 3 menyatakan baik, untuk test evaluasi sudah baik, namun sebaiknya pertanyaan soal pada test diberikan secara berurutan Untuk test evaluasi pada materi sudah baik, namun urutannya harus disesuaikan dengan urutan materi yang diberikan
- n. Pertanyaan keempatbelas mengenai materi video tutorial yang disajikan sesuai dengan topik yang diajarkan Panelis 1, panelis 2 dan panelis 3 menyatakan baik, materi video tutorial yang disajikan sudah baik atau sesuai dengan topik yang diajarkan
- o. Pertanyaan kelimabelas mengenai materi dalam CD interaktif sesuai dengan tujuan pembelajara, panelis 1 dan panelis 2 menyatakan materi dalam CD interaktif sudah sangat baik atau sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Panelis 3 baik, materi dalam CD interaktif sudah baik atau sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun sebaiknya karena materi busana pesta anak adalah materi lanjutan maka sebaiknya pokok pembahasan langsung materi busana pesta anak saja

- p. Pertanyaan keenambelas mengenai media CD interaktif dapat digunakan kapan pun, Panelis 1, panelis 2, dan panelis 3 menyatakan sangat baik. Media CD interaktif dapat digunakan kapan pun, karena pengoprasiannya dapat dilakukan pada laptop sehingga kapan pun pengguna ingin menggunakan dapat dilakukan secara bebas.
- q. Pertanyaan ketujuhbelas mengenai media CD interaktif mudah dalam pengoprasiannya, panelis 1 menyatakan media CD interaktif dalam pengoprasiannya biasa atau dapat dikatakan cukup. Panelis 2 dan panelis 3 menyatakan baik, media CD interaktif dalam pengoprasiannya sudah baik atau mudah
- r. Pertanyaan kedelapanbelas mengenai media CD interaktif jika digunakan dalam jangka panjang, Panelis 1, dan panelis 3 menyatakan sangat baik, media CD interaktif sangat baik digunakan dalam jangka panjang. Panelis 2 menyatakan media CD interaktif baik atau dapat digunakan dalam jangka panjang
- s. Pertanyaan kesembilanbelas mengenai media CD interaktif berkualitas baik, panelis 1 menyatakan sangat baik, panelis 2 dan panelis 3 menyatakan kualitas media CD interaktif ini berkualitas baik

2. Uji kelayakan ahli media

Selain diuji oleh ahli materi, CD interaktif yang telah selesai dibuat, selanjutnya di uji kelayakannya oleh 2 (dua) orang ahli media yang ahli dalam bidang sesuai materi pada CD interaktif. Ahli media diantaranya: (panelis 1) Cecep Kustandi M.Pd pengajar (dosen) Teknologi

pembelajaran p di UNJ, (panelis 2) Faried Wajdi dosen teknik elektro fakultas teknik di UNJ.

Uji kelayakan dilakukan dengan memberikan pertanyaan berupa angket yang termasuk dalam wawancara terstruktur berjumlah 15 soal. Hasil uji kelayakan akan dideskripsikan sehingga dapat memberikan gambaran seberapa besar kelayakan dari CD interaktif dalam segi materi, diantaranya:

- a. Pertanyaan pertama kejelasan ukuran huruf judul pada materi, panelis 1 dan panelis 2 menyatakan baik, karena media yang baik itu media adalah media yang dapat terlihat dari jarak 2 meter
- b. Pertanyaan kedua kejelasan ukuran huruf pada uraian materi, panelis 1 menyatakan sudah baik, namun pada alat dan bahan ada huruf yang kecil dan sebaiknya penulisan uraian rata kanan kiri agar terlihat rapi, panelis 2 sudah baik.
- c. Penggunaan jenis huruf judul yang ditampilkan pada media, panelis 1 dan panelis 2 sudah baik, penggunaan jenis huruf judul pada materi sudah baik meskipun pada video masih ada front yang kurang jelas
- d. Penggunaan jenis huruf pada uraian yang ditampilkan pada media, panelis 1 dan panelis 2 menyatakan sudah baik
- e. Kejelasan gambar pada media, panelis 1 dan panelis 2 menyatakan sudah baik, namun ada beberapa ilustrasi atau gambar yang terlihat kecil
- f. Kemenarikan tampilan background, panelis 1 dan panelis 2 menyatakan sudah baik dan menarik

- g. Ketepatan pemilihan warna pada media, panelis 1 dan panelis 2 menyatakan sudah baik
 - h. Kejernihan sudara pada materi, panelis 1 menyatakan kurang baik, panelis 2 menyatakan sangat kurang baik
 - i. Kejernihan suara pada video tutorial, panelis 1 biasa, karena suara pada video tutorial terkompresi terlalu kecil sehingga kualitas suara rendah, panelis 2 menyatakan suara pada video tutorial sudah baik
 - j. Ketepatan pemilihan backsound atau music pada media, panelis 1 menyatakan kurang tepat, menurut beliau gunakan music backsound yang tidak populer hal tersebut bertujuan agar pengguna tetap fokus pada materi, panelis 2 menyatakan sudah tepat
 - k. Kejelasan tampilan video tutorial panelis 1 menyatakan sudah jelas, panelis 2 menyatakan sangat jelas
 - l. Durasi video tutorial, panelis 1 sudah tepat, panelis 2 kurang tepat karena menurut beliau 30 menit dalam penyajian video tutorial terlalu lama, alangkah baiknya agar anak tidak jenuh dan bosan video tersebut di bagi menjadi 3-5 video
 - m. Menemukan ikon navigasi, panelis 1 menyatakan sangat mudah , dan panelis 2 menyatakan mudah ditemukan
 - n. Kesesuaian pemilihan tombol navigasi pada CD interaktif, panelis 1 dan panelis 2 menyatakan sudah sesuai
 - o. Kecepatan navigasi pada CD interaktif, panelis 1 dan panelis 2 sudah cepat
- 4.3 Pendapat pengguna media CD interaktif

Peran mahasiswa atau pengguna pada kelayakan media CD interaktif pada mata kuliah busana anak adalah untuk memberikan pendapat mengenai kelayakan media pembelajaran dalam bentuk cd interaktif, bertujuan untuk mengetahui penilaian atau pendapat mahasiswa selaku pengguna. Peneliti menggunakan angket atau kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa jurusan ikk program studi tata busana sebanyak 75 pengguna. Berikut akan dijelaskan hasil penilaian mahasiswa dalam bentuk pendapat terhadap kelayakan media pembelajaran dalam bentuk cd interaktif pada mata kuliah busana anak dengan table dibawah ini disertai keterangan jawaban sebagai berikut:

Tabel 4.3 keterangan jawaban angket mahasiswa

Simbol	Keterangan
SB	Sangat Baik
B	Baik
BS	Biasa
KB	Kurang Baik
SKB	Sangat Kurang Baik

1. Penilaian berdasarkan pertanyaan

Tabel 4.4 hasil angket pertanyaan kejelasan uraian atau pembahasan berupa teks

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
KurangBaik	4	5.3
Biasa	28	37.3
Baik	36	48.0
SangatBaik	7	9.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan kejelasan uraian atau pembahasan berupa teks yang disebarkan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh persentase kurang baik 5.3% berpendapat biasa 37.3%, berpendapat baik 48.0%, dan sangat baik 9.3%.

Tabel 4.5 hasil angket pertanyaan sistematika uraian pada materi berupa teks

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Kurang Baik	2	2.7
Biasa	14	18.7
Baik	51	68.0
Sangat Baik	8	10.7
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan sistematika uraian pada materi berupa teks yang disebarkan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh persentase kurang baik 2.7% berpendapat biasa 18.7%, berpendapat baik 68.0%, dan sangat baik 10.7%.

Tabel 4.6 hasil angket pertanyaan kejelasan suara uraian pada materi

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Kurang Baik	33	44.0
Biasa	27	36.0
Baik	13	17.3
Sangat Baik	2	2.7
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan kejelasan suara uraian pada materi yang disebarkan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh persentase kurang

baik 4.4% berpendapat biasa 36.0%, berpendapat baik 17.3%, dan sangat baik 2.7%.

Tabel 4.7 hasil angket pertanyaan kejelasan contoh gambar yang ditampilkan

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	15	20.0
Baik	47	62.7
Sangat Baik	13	17.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan kejelasan contoh gambar yang ditampilkan pada CD interaktif memperoleh persentase kurang berpendapat biasa 20.0%, berpendapat baik 62.7%, dan sangat baik 17.3%.

Tabel 4.8 hasil angket pertanyaan kejelasan uraian pada video tutorial

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	8	10.7
Baik	48	64.0
Sangat Baik	19	25.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan kejelasan uraian pada video tutorial yang disebarkan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh persentase biasa 10.7% berpendapat berpendapat baik 64.0%, dan sangat baik 25.3%.

Tabel 4.9 hasil angket pertanyaan kejelasan penyajian materi dengan background desain

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	24	32.0
Baik	41	54.7
Sangat Baik	10	13.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan kejelasan penyajian materi dengan background desain yang disebarakan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh persentase biasa 32.0% berpendapat baik 54.7%, dan sangat baik 13.3%.

Tabel 4.10 hasil angket pertanyaan materi pembelajaran disajikan dengan menarik

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	5	6.7
Baik	54	72.0
Sangat Baik	16	21.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan materi pembelajaran disajikan dengan menarik, yang disebarakan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh persentase biasa 6.7% berpendapat baik, 72.0%, dan sangat baik 21.3%.

Tabel 4.11 hasil angket pertanyaan waktu penggunaan media CD interaktif

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
KurangBaik	1	1.3
Biasa	5	6.7
Baik	58	77.3
SangatBaik	11	14.7
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan waktu penggunaan CD interaktif dapat digunakan kapan pun, yang disebarkan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase kurang baik 1.3%, biasa 6.7% berpendapat berpendapat baik 77.3%, dan sangat baik 14.7%.

Tabel 4.12 hasil angket pertanyaan kemudahan pengoprasian media CD interaktif

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	17	22.7
Baik	45	60.0
SangatBaik	13	17.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan materi pembelajaran disajikan dengan menarik, yang disebarkan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase kurang baik 1.3%, biasa 6.7% berpendapat berpendapat baik 77.3%, dan sangat baik 14.7%.

Tabel 4.13 hasil angket pertanyaan keterjangkauan jangka panjang pemakaian media CD interaktif

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Baik	63	84.0
Sangat Baik	12	16.0
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan keterjangkauan jangka panjang pemakaian CD Interaktif, yang disebarkan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase baik, 84.0%, dan sangat baik 16.0%.

Tabel 4.14 hasil angket pertanyaan kualitas media CD interaktif

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	8	10.7
Baik	56	74.7
Sangat Baik	11	14.7
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan kualitas media CD Interaktif, yang disebarkan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase biasa, 10.7%, baik 74.7%, dan sangat baik 14.7%.

Tabel 4.15 hasil angket pertanyaan penjelasan dalam media ringkas

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	16	21.3
Baik	53	70.7
Sangat Baik	6	8.0
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan penjelasan dalam media ringkas materi yang ditampilkan pada

media, yang disebarakan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase biasa, 21.3%, baik 70.7%, dan sangat baik 8.0%.

Tabel 4.16 hasil angket pertanyaandayatarik tampilan background pada media CD interaktif

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	5	6.7
Baik	52	69.3
SangatBaik	18	24.0
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan dayatarik tampilan background pada media, yang disebarakan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase biasa, 6.7%, baik 69.3%, dan sangat baik 24.0%.

Tabel 4.17 hasil angket pertanyaandayatarik warna yang di tampilkan pada media CD interaktif menarik

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	8	10.7
Baik	51	68.0
SangatBaik	16	21.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan dayatarik warna yang di tampilkan pada media, yang disebarakan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase biasa, 10.7%, baik 68.0%, dan sangat baik 21.3%

Tabel 4.18 hasil angket pertanyaan kejernihan suara yang disajikan pada materi

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
KurangBaik	39	52.0
Biasa	16	21.3
Baik	16	21.3
SangatBaik	4	5.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan dayatarik warna yang di tampilkan pada media, yang disebarakan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase kurang baik 52.0%, biasa, 21.3%, baik 21.3%, dan sangat baik 5.3%.

Tabel 4.19 hasil angket pertanyaan kejernihan suara dalam video tutorial

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	9	12.0
Baik	54	72.0
SangatBaik	12	16.0
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket berdasarkan pertanyaan kejernihan suara dalam video tutorial pada media, yang disebarakan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase biasa 12.0%, baik 72.0%, dan sangat baik 16.0%.

Tabel 4.20 hasil angket pertanyaandayatarik backsound yang dipilih dalam media CD interaktif

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	7	9.3
Baik	57	76.0
SangatBaik	11	14.7
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket pertanyaan dayatarik backsound yang dipilih dalam media CD interaktif ,pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase biasa 9.3%, baik 76.0%, dan sangat baik 14.7%.

Tabel 4.21 hasil angket pertanyaankejelasan tampilan pada video tutorial

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	1	1.3
Baik	54	72.0
SangatBaik	20	26.7
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket pertanyaan kejelasan tampilan pada video tutorial,pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase biasa 1.3%, baik 72.3%, dan sangat baik 26.7%.

Tabel 4.22 hasil angket pertanyaanketepatan durasi dalam pemutaran video tutorial

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
KurangBaik	1	1.3
Biasa	8	10.7
Baik	55	73.3
SangatBaik	11	14.7
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket pertanyaan durasi dalam pemutaran video tutorial pada media, pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase baik 1.3%, biasa 10.7%, baik 73.3%, dan sangat baik 14.7%.

Tabel 4.23 hasil angket pertanyaan kemudahan dalam menemukan ikon navigasi

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	1	1.3
Baik	52	69.3
SangatBaik	22	29.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket pertanyaan kemudahan dalam menemukan ikon pada media, pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase biasa atau cukup mudah 1.3%, baik atau mudah 69.3%, dan sangat baik atau sangat mudah 29.3%

Tabel 4.24 hasil angket pertanyaan kecepatan perpindahan navigasi dari tiap slide

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	3	4.0
Baik	47	62.7
SangatBaik	25	33.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket pertanyaan kecepatan perpindahan navigasi dari tiap slide pada media, pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif memperoleh presentase biasa atau cukup cepat 4.0%, baik atau cepat 62.7%, dan sangat baik atau sangat cepat 33.3%.

2. Penilaian berdasarkan per indikator

a. Aspek 1 kriteria media pembelajaran yang baik

Table 4.25 hasil angket berdasarkan indikator jelas dan rapi

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	9	12.0
Baik	55	73.3
Sangat Baik	11	14.7
Total	75	100.0

Berdasarkan table diatas, hasil angket yang disebarkan untuk mengetahui pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD interaktif pada indikator jelas dan rapi memperoleh persentase 12% berpendapat biasa, baik 73.3%, dan sangat baik 14.7%.

Table 4.26 hasil angket berdasarkan indikator bersih dan menarik

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	24	32.0
Baik	43	57.3
Sangat Baik	8	10.7
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, pada indikator bersih dan menarik, memperoleh persentase biasa 32%, baik 57.3%, dan sangat baik 10.7%.

Table 4.27 hasil angket berdasarkan indikator praktis, luwes, tahan, dan berkualitas baik

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	23	30.7
Baik	48	64.0
Sangat Baik	4	5.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, pada indikator praktis, luwes, tahan, dan berkualitas baik. memperoleh persentase biasa 30.7%, baik 64.0%, dan sangat baik 5.3%.

Table 4.28 hasil angket berdasarkan indikator teks

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	16	21.3
Baik	53	70.7
Sangat Baik	6	8.0
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, pada indikator teks, memperoleh persentase 21.3% mahasiswa berpendapat biasa pada keringkasan teks yang ditampilkan dalam media, 70.7% mahasiswa berpendapat baik pada keringkasan teks yang ditampilkan dalam media, dan 8.0% mahasiswa berpendapat sangat baik pada keringkasan teks yang ditampilkan dalam media.

Table 4.29 hasil angket berdasarkan indikator gambar

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	10	13.3
Baik	49	65.3
Sangat Baik	16	21.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, pada indikator gambar, yang menyatakan tentang kemenarikan tampilan background dan tampilan pemilihan warna memperoleh persentase 13.3% mahasiswa berpendapat biasa, 65.3% mahasiswa berpendapat baik atau menarik dan 21.3%

Table 4.30 hasil angket berdasarkan indikator audio

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	55	73.3
Baik	16	21.3
SangatBaik	4	5.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, pada indikator audio, memperoleh presentase 73.3% mahasiswa berpendapat biasa, 21.3% mahasiswa berpendapat baik dan 5.3% mahasiswa berpendapat sangat baik.

Table 4.31 hasil angket berdasarkan indikator video

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	8	10.7
Baik	57	76.0
SangatBaik	10	13.3
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, pada indikator video, memperoleh presentase 10.7% mahasiswa berpendapat biasa, 76.0% mahasiswa berpendapat baik dan 13.3% mahasiswa berpendapat sangat baik

Table 4.32 hasil angket berdasarkan indikator ikon navigasi

Jawaban	Frekuensi	Persentase %
Biasa	4	5.3
Baik	50	66.7
SangatBaik	21	28.0
Total	75	100.0

Berdasarkan tabel diatas, pada indikator ikon navigasi, memperoleh presentase 5.3% mahasiswa berpendapat biasa, 66.7% mahasiswa berpendapat baik dan 28.0% mahasiswa berpendapat sangat baik

4.4 Pembahasan hasil penelitian

1. Hasil penelitian berdasarkan penilaian ahli materi

Berdasarkan uraian hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 3 (tiga) ahli materi, pertanyaan dibuat berdasarkan aspek kriteria media pembelajaran yang baik. Adapun point-pointnya

- a. Jelas dan rapi, jelas dan rapi di sini mencakup format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar adapun pendapat dari panelis tentang uraian pada materi berupa teks dinyatakan baik karena kalimat yang ditampilkan pada uraian sudah cukup singkat, namun ada beberapa uraian terdapat kalimat yang kurang pas. Untuk sistematis uraian pada materi di katakana sudah baik. Untuk uraian pada materi berupa suara sudah baik, namun sebaiknya beri tombol suara untuk membesar dan mengecilkan suara. Untuk contoh gambar yang ditampilkan sudah baik namun ada beberapa gambar yang kecil dan sebaiknya ditambahkan contoh busana pesta anak. Untuk materi pada video tutorial sangat baik, namun ada langkah yang harus diperbaiki seperti mencekris lapisan leher bila cekung cekris segitiga agar kampuh tidak menumpuk. Untuk sistematis materi pada video tutorial, sudah baik karena sudah sesuai dengan urutan menjahit.
- b. Bersih dan menarik, bersih disini berarti tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media. Untuk kebersihan uraian materi pembelajaran yang disajikan sangat baik, karena tampilan pada media tidak ada

- gangguan.kemenarikan uraian pada materi pembelajaran yang disajikan sudah baik atau menarik.
- c. Cocok dengan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar , kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Pada media CD interaktif ini sudah sesuai atau cocok di gunakan secara perorangan atau individu
 - d. Relevan dengan topik yang diajarkan, agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan. Kesesuaian materi dan gambar dengan topik pada media CD Interaktif ini sudah sangat baik.Kesesuaian materi video tutorial yang disajikan dinyatakan sudah sesuai dengan topik yang diajarkan. Untuk kesesuaian test evaluasi dengan materi sudah baik, namun ada beberapa jawaban yang panjang dan tidak urut. Untuk kesesuaian test evaluasi sesuai dengan video tutorial (praktek) sudah baik, namun sebaiknya test evaluasi untuk praktek haruslah tes praktek
 - e. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, media yang baik adalah media yang sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Kesesuaian materi dalam CD interaktif dengan tujuan pembelajara sudah sangat baik atau sangat sesuai, namun sebaiknya karena materi busana pesta anak adalah materi lanjutan maka sebaiknya pokok pembahasan langsung materi busana pesta anak saja

- f. Praktis, luwes dan tahan, media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana. Pada media CD interaktif ini sangat baik digunakan kapan pun. karena pengoprasiannya dapat dilakuakn pada laptop sehingga kapan pun pengguna ingin menggunakan dapat dilakukan secara bebas. Untuk pengoprasiannya sudah baik atau mudah dalam pengoprasiannya. CD interaktif ini baik digunakan dalam jangka panjang,
- g. Berkualitas baik, media secara teknik harus berkulias baik, misalnya pengembangan visual maupun potograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang. Media CD interaktif ini untuk kualitas sudah baik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media sudah memiliki kriteria media pembelajaran yang baik, terbukti jawaban positif lebih banyak daripada jawaban negatifnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa media CD Interaktif ini baik (layak) untuk media pembelajaran.

2. Hasil penelitian berdasarkan penilaian ahli media

Berdasarkan uraian hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 2(dua) ahli media, pertanyaan dibuat berdasarkan komponen multimedia, adapun diantaranya :

- a. Teks, sebagian besar multimedia menggunakan teks karena sangat efektif untuk menyampaikan ide dan panduan kepada pengguna. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta file teks mempunyai struktur yang sederhana. Teks biasanya mengacu pada kata, kalimat, alinea, segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan. Pendapat ahli media terkait teks kejelasan ukuran huruf judul pada materi sudah jelas, untuk kejelasan ukuran huruf pada uraian materi sudah jelas, namun sebaiknya beri rata kanan kiri agar terlihat rapi. Untuk jenis huruf judul yang ditampilkan pada media sudah baik, pada video masih ada jenis front yang kurang jelas. Untuk penggunaan jenis huruf pada uraian yang ditampilkan sudah baik
- b. Grafik (Gambar), Grafik atau gambar merupakan sarana pembentukan informasi yang lebih mudah untuk dipahami. Gambar juga merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan banyak kata. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks, sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual. Pada CD Interaktif ini tentang kejelasan gambar yang disajikan sudah baik, namun ada gambar yang terlihat kecil. Tampilan background pada media CD interaktif ini sudah baik dan menarik. pemilihan warna untuk background sudah baik ataupun tepat

- c. Audio, teknologi audio juga berperan penting dalam penyampaian informasi, tanpa adanya audio dalam sebuah multimedia maka hasilnya tidak lengkap. Suara atau audio di dalam multimedia biasanya berupa suara musik, suara dari *voice record* dan efek-efek suara lain. Kejernihan suara pada materi kurang baik, karena antara *background music* dengan narasi bertabrakan. Suara pada video tutorial terdengar dengan jelas. Ketepatan pemilihan *background* sudah tepat, tetapi sebaiknya pilih musik yang tidak populer.
- d. Video adalah gambar-gambar yang saling berurutan sehingga menimbulkan efek gerak. Pembuatan video dalam tampilan multimedia bertujuan untuk membuat tampilan yang dihasilkan lebih menarik. Kejelasan tampilan video tutorial sudah jelas karena tampilan saat memutar video tidak ada yang pecah atau blur
- e. Layout interaktif (ikon interaktif), alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Dalam CD Interaktif ini sangat mudah dalam menemukan ikon navigasi ditemukan. Pemilihan tombol navigasi pada CD interaktif sudah sesuai. Kecepatan navigasi pada CD interaktif sudah cepat, dapat dilihat saat perpindahan slide satu ke slide berikutnya

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat dikatakan baik bila di dalam media terdapat komponen-komponen multimedia diantaranya teks, gambar, audio, video, dan layout interaktif. Dilihat dari pendapat para panelis dalam penilaian media CD interaktif ini pendapat positif lebih banyak daripada pendapat negatif,

sehingga dapat disimpulkan bahwa media CD Interaktif ini baik (layak) sebagai media pembelajaran.

3. Hasil penelitian berdasarkan pendapat mahasiswa

Penyebaran angket untuk mengukur pendapat mahasiswa sebagai pengguna CD Interaktif di nilai dari dua aspek yang meliputi beberapa indikator, diantaranya

- a. Indikator jelas dan rapi, memperoleh persentase 12% berpendapat biasa, baik 73.3%, dan sangat baik 14.7%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut mahasiswa pesan berbentuk teks, gambar, dan video pada media CD interaktif sudah baik.
- b. Indikator bersih dan menarik, memperoleh persentase biasa 32%, baik 57.3%, dan sangat baik 10.7%. Hal ini menunjukkan bahwa menurut mahasiswa materi disajikan dengan bersih dan menarik mendapat nilai baik, terbukti lebih dari 50% mahasiswa berpendapat bahwa CD interaktif ini baik dalam kebersihan dan kemenarikan tampilannya.
- c. Indikator praktis, luwes, tahan, dan berkualitas baik, memperoleh persentase biasa 30.7%, baik 64.0%, dan sangat baik 5.3%. sehingga dapat disimpulkan lebih dari 50% mahasiswa berpendapat CD interaktif ini sudah baik dari segi kepraktisan, keluwesan, dan kualitas.
- d. Indikator teks, memperoleh persentase 21.3% mahasiswa berpendapat biasa, 70.7% baik dan 8.0% sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan CD interaktif ini baik dalam keringkasan teks yang ditampilkan dalam

- media karena dilihat dari perolehan presentase lebih dari 50% mahasiswa berpendapat baik.
- e. Indikator gambar, meliputi tampilan background dan pemilihan warna, memperoleh presentase 13.3% biasa, 65.3% baik dan 21.3% sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tampilan background dan warna pada tampilan CD interaktif ini baik atau. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan presentase lebih dari 50% mahasiswa berpendapat positif.
 - f. Indikator audio, memperoleh presentase 73.3% mahasiswa berpendapat biasa, 21.3% mahasiswa berpendapat baik dan 5.3% mahasiswa berpendapat sanagt baik sehingga dapat disimpulkan bahwa audio pada media pembelajaran dinyatakan biasa atau dapat dikatakan cukup, suara musik, suara dari *voice record* dan efek-efek suara lain.
 - g. Indikator video, memperoleh presentase 10.7% biasa, 76.0% baik dan 13.3% sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa video yang di tampilkan pada media sudah baik karena lebih dari 50% mahasiswa berpendapat positif,
 - h. Indikator ikon navigasi, memperoleh presentase 5.3% biasa, 66.7% baik dan 28.0% sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa ikon navigasi yang di tampilkan pada sudah baik karena lebih dari 50% mahasiswa berpendapat, sebagian mahasiswa berpendapat positif.

Berdasarkan pendapat mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran yang telah diuraikan diatas, bahwa perolehan persentase

positif lebih banyak daripada negatif, sehingga dapat disimpulkan bahwa media CD Interaktif ini baik (layak) sebagai media pembelajaran

4.5 Temuan selama penelitian

1. Temuan selama penelitian berdasarkan wawancara ahli materi

Berdasarkan wawancara oleh 3 (tiga) orang ahli materi yang ahli dalam bidang sesuai materi pada CD interaktif. Ahli materi diantaranya: (panelis 1) Dra. Harsuyanti R.L., M.Hum pengajar (dosen) teknik menjahit jurusan tata busana di UNJ, (panelis 2) dosen MBW jurusan tata busana di UNJ, (Panelis 3) dosen tata busana di UNJ. Secara teori kriteria media yang baik harus memiliki point-point, yaitu : jelas dan rapi, bersih dan menarik, cocok dengan sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, tahan dan berkualitas baik. Prinsip tersebut dibutuhkan karena jika materi dalam media pembelajaran tidak memiliki kriteria tersebut maka media tidak dapat dikatakan layak.

Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan media pembelajaran. Bersih dan menarik. Bersih disini berarti tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media. Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya

jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar , kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. media yang baik adalah media yang sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. raktis, luwes dan tahan. Kriteria ini menuntut para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana. Berkualitas baik. Kriteria media secara teknik harus berkualitas baik, misalnya pengembangan visual maupun potograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang. Sehingga dapat disimpulkan unsur-unsur tersebut saling berkaitan guna menghasilkan media pembelajaran yang baik

2. Temuan selama penelitian berdasarkan wawancara ahli media

Berdasarkan wawancara oleh 2 (dua) orang ahli media yang ahli dalam bidang sesuai materi pada CD interaktif. Ahli media diantaranya:

(panelis 1) Cecep Kustandi M.Pd pengajar (dosen) Teknologi pembelajaran di UNJ, (panelis 2) Faried Wajdi dosen Teknik Elektro Fakultas Teknik di UNJ. Multimedia secara teori terdiri dari beberapa komponen-komponen multimedia berupa teks, grafis (gambar), audio, video, animasi, dan layout interaktif (ikon interaktif). Pada dasarnya CD interaktif merupakan salah satu implementasi dari multimedia, dimana hampir semua konten multimedia terdapat didalam satu keeping CD. pemberian navigasi sangatlah penting. Dengan adanya navigasi, orang yang menjalankan CD tersebut dapat menelusuri kebagian-bagian yang diinginkan. Yang membuat materi lebih jelas dan mendalam. Sehingga terjadi interaksi antara yang menjalankan CD dengan program dan materi yang ada pada CD tersebut. Dalam penelitian ini media pembelajaran CD intraktif ini, dibuat berdasarkan komponen yang sudah diuraikan yang didalamnya berisikan isi materi berupa busana pesta anak dan video tutorial urutan menjahit busana pesta anak dengan penyelesaian vuring. Dengan adanya video tutorial maka pengguna dapat melihat lebih detail menjahit busana pesta anak tersebut.

3. Temuan selama penelitian berdasarkan hasil angket mahasiswa

Temuan selama penelitian berdasarkan hasil angket mahasiswa yaitu secara teori audio juga mempunyai peran penting dalam penyampaian informasi, tanpa adanya audio dalam sebuah multimedia maka hasilnya tidak lengkap. Suara atau audio di dalam multimedia biasanya berupa suara musik, suara dari *voice record* dan efek-efek suara lain (kementrian pendidikan dan kebudayaan, 2013:8) suara pada multimedia ini mencakup suara narator, dan

background yang terdapat saat menampilkan uraian materi Maupun video. Hasil angket menyatakan suara narator pada uraian materi biasa atau dapat dikatakan cukup, namun kenyataan menurut ahli media suara background dan narator bertabrakan. Sedangkan untuk suara pada video tutorial menurut angket mahasiswa sudah baik dan menarik, namun menurut pendapat ahli media, sebaiknya untuk background gunakan music yang kurang populer, hal ini berguna agar pengguna tetap berkonsentrasi pada video atau materi yang ditampilkan. Dapat disimpulkan bahwa pemilihan background yang menurut pendapat mahasiswa baik dan menarik, namun pada teori memiliki pengertian yang berbeda.

4.6 Kelemahan media

Setiap sesuatu pasti terdapat sisi kelemahannya. Begitu pula dengan media yang telah dibuat, Meskipun penelitian sudah dilakukan secara optimal dimulai melalui beberapa tahap, akan tetapi masih terdapat beberapa kelemahan dalam media pembelajaran CD Interaktif ini dan berdasarkan saran yang diberikan dalam bentuk hasil wawancara, peneliti belum biasa secara langsung melakukan penambahan dikarenakan keterbatasan penelitian. Kelemahan media diantaranya :

1. uraian sebaiknya materi langsung ke materi pokoknya saja, kalimat pada uraian harus disusun dengan baik
2. Resolusi pada gambar harap diperhatikan
3. Dalam teori suara adalah hal yang berperan penting dalam multimedia. Namun, karena kesalahan saat memasukkan suara narator dan suara background menghasilkan suara bertabrakan

4. Soal evaluasi pada CD interaktif ini test evaluasi sebaiknya berurut sesuai dengan materi yang diberikan.

4.7 Kelemahan penelitian

1. Kurangnya responden memperharikan media yang penliti tampilkan saat pengisian instrument
2. Sebagian responden tidak membaca pertanyaan secara teliti sehingga jawaban yang diberikan tidak sebenarnya
3. Peneliti kurang meringkas bahasa untuk tampilan atau uraian pada media

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

CD interaktif merupakan salah satu implementasi dari multimedia. Dimana hampir semua konten multimedia terdapat didalam satu keping CD, yaitu berupa gambar, video, animasi, teks, dan audio. Pengelolaan atau editing dan pemberian navigasi sangatlah penting. Dengan adanya navigasi, orang yang menjalankan CD tersebut dapat menelusuri kebagian-bagian yang diinginkan.

Dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran CD interaktif yang layak untuk media pembelajaran mata kuliah busana anak, mempunyai tampilan pembuka dengan memuat nama identitas mata kuliah busana anak, serta dibuat dengan kriteria media pembelajaran yang komponen-komponen multimedia yang baik, dengan menampilkan slide yang berisikan penjelasan baik tujuan pembelajaran, materi, pembuatan dan evaluasi. Dalam tombol pembuatan juga menampilkan video tutorial urutan menjahit busana pesta anak, sedangkan pada tombol evaluasi berisikan kuis pilhan ganda dan benar salah.

Berdasarkan uji kelayan yang telah dilakukan melalui wawancara bersama ahli materi dan media serta menyebarkan angket kepada mahasiswa sebagai pengguna, diperoleh bahwa hasil bahwa media pembelajaran CD interaktif ini sudah dinyatakan baik (layak) untuk digunakan. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan menghasilkan respon positif lebih besar

daripada respon negatif. Namun ada beberapa masukan diantaranya, uraian pada materi sebaiknya langsung pada materi pokoknya saja yaitu busana pesta anak, resolusi gambar harap dipertahatkan, suara backsound sebaiknya menggunakan suara musik yang kurang populer saja, suara backsound buat lebih soft agar suara narator muncul.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka implikasi yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Media CD interaktif ini layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa semester 3 pada mata kuliah busana anak. Adanya CD interaktif ini, membantu mahasiswa yang kurang paham dalam praktek menjahit busana anak dengan penyelesaian menggunakan vuring. Dapat belajar secara individu baik di rumah maupun dikampus atau tempat lainnya
2. Pembuatan media pembelajaran CD interaktif ini merupakan usaha untuk memperkaya media pembelajaran pada mata kuliah busana anak

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka terdapat beberapa saran, yaitu :

1. Dari segi materi, bagi mahasiswa/I yang ingin melakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran berupa CD interaktif, penting untuk memperhatikan sistematika penulisan dan penyusunan kalimat agar tidak membingungkan pengguna. Dan bila mahasiswa mengambil materi

perkuliahan lanjutan sebaiknya langsung membahas tentang materi pokoknya saja tidak perlu membahas materi sebelumnya.

2. Dari segi media, bagi mahasiswa/i yang ingin melakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran berupa CD interaktif, buatlah story board CD intraktif yang ingin dibuat secara jelas dan lengkap sebelum direlisasikan. Selain itu perhatikan kuliats, suara gambar, animasi agar tidak terjadi kesalahan teknis
3. Dari segi mahasiswa, bagi mahasiswa/i yang ingin melakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran berupa CD interaktif, buatlah deadline agar media jadi tepat waktu dan saat melakukan penilaian media pada mahasiswa sebaiknya menggunakan LCD dan speaker agar mahasiswa dapat mendengar dan melihat secara keseluruhan tampilan CD interaktif

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolahcetakanpertama..*Jakarta : PT PrestaiPustakaraya, 2010
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran cetakan ke 14.* Jakarta : PT Rajagrafindo, 2011
- Arsyad,*Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta : Gaung Persada, 2011
- Daryanto, *Media Pembelajaran .* Yogyakarta : Gava Media, 2010
- Hasanah,Uswatun *Membuat Busana Anak.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran Manual dan Digital.* Bogor : BPK Ghalia Indonesia, 2011
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Prinsip Disain Pembelajaran.* Jakarta : Kencana, 2007
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D).* Bandung : Alfabeta, 2010

SUMBER DARI INTERNET

<https://buatseragamsekolahkerja.wordpress.com/2011/hello-world>

<http://wanitamodern.com/memilih-baju-anak-sesuai-aktivitas.html>

<http://www.olahragaanak.com/images>

<http://wolipop.detik.com/rekreasi-baju-anak>

<http://www.dinomarket.com/Baju-Tidur-Anak>

<http://www.dmyfashion.com/aneka-model-busana- pesta-anak-perempuan.html>

www.ilmumanajemen.com

www.kbbi.co.id

LAMPIRAN

TAMPILAN CD INTERAKTIF

Tampilan awal pada CD interaktif



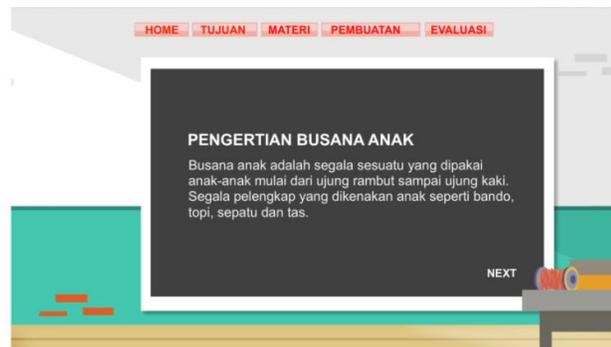
Tampilan menu pada CD interaktif



Tampilan tujuan pembelajaran



Tampilan materi pada CD Interaktif

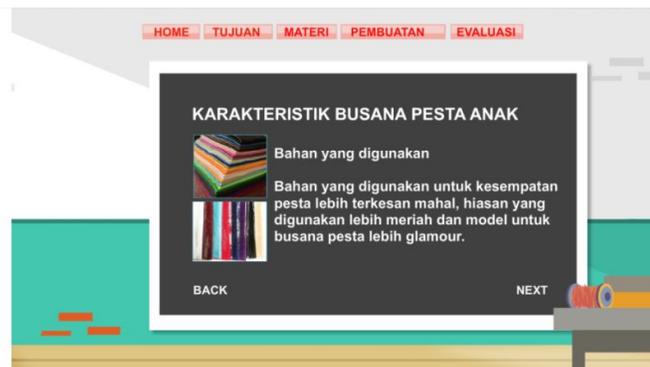


HOME TUJUAN MATERI PEMBUATAN EVALUASI

PENGERTIAN BUSANA ANAK

Busana anak adalah segala sesuatu yang dipakai anak-anak mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki. Segala pelengkap yang dikenakan anak seperti bando, topi, sepatu dan tas.

NEXT



HOME TUJUAN MATERI PEMBUATAN EVALUASI

KARAKTERISTIK BUSANA PESTA ANAK

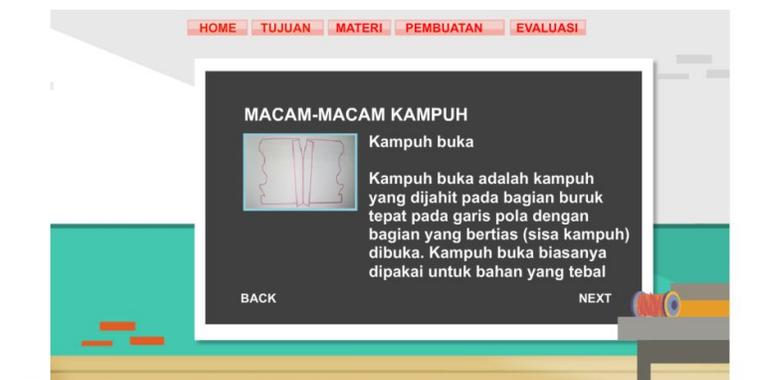
Bahan yang digunakan



Bahan yang digunakan untuk kesempatan pesta lebih terkesan mahal, hiasan yang digunakan lebih meriah dan model untuk busana pesta lebih glamour.



BACK NEXT



HOME TUJUAN MATERI PEMBUATAN EVALUASI

MACAM-MACAM KAMPUH

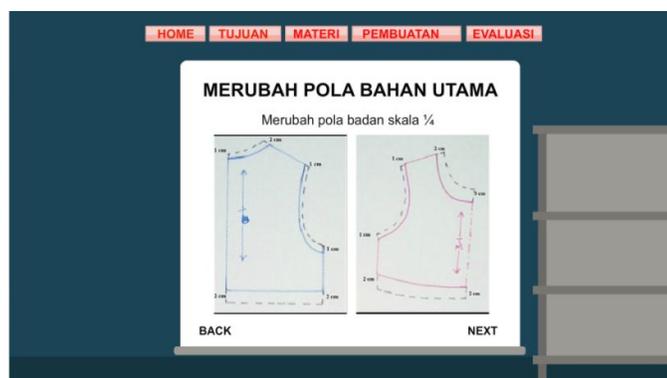
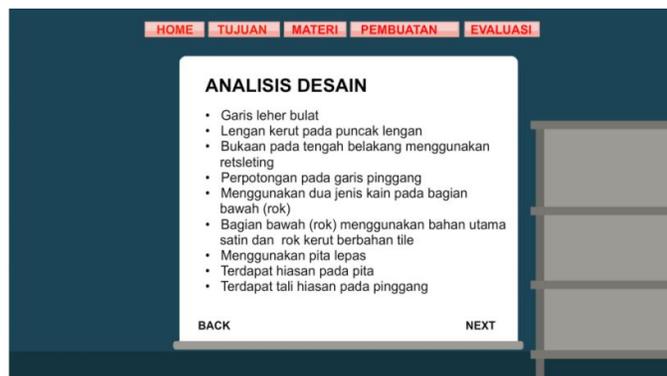
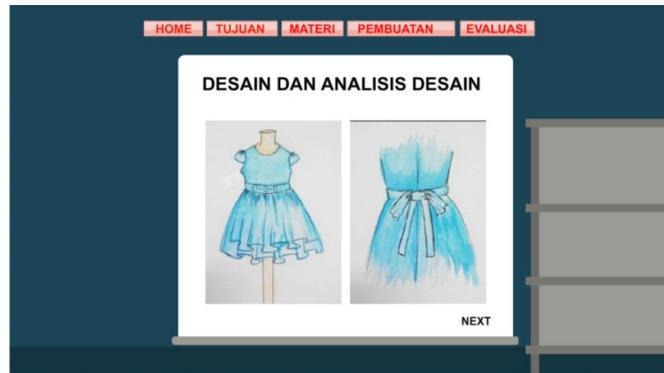
Kampuh buka



Kampuh buka adalah kampuh yang dijahit pada bagian buruk tepat pada garis pola dengan bagian yang bertias (sisa kampuh) dibuka. Kampuh buka biasanya dipakai untuk bahan yang tebal

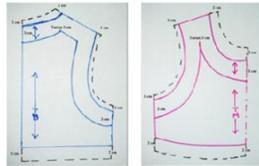
BACK NEXT

Tampilan pembuatan pada CD Interaktif



MERUBAH POLA VURING

Merubah pola badan vuring

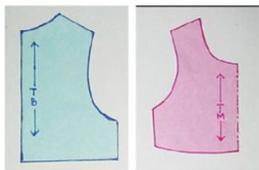


BACK

NEXT

PECAH POLA BAHAN UTAMA

Pecah pola badan



BACK

NEXT

PECAH POLA VURING

Pecah pola badan vuring



BACK

NEXT

HOME TUJUAN MATERI PEMBUATAN EVALUASI

MERANCANG BAHAN

Merancang bahan utama lebar kain 150cm



BACK NEXT

HOME TUJUAN MATERI PEMBUATAN EVALUASI

MERANCANG BAHAN

Merancang bahan rok tile lebar kain 150cm



BACK NEXT

HOME TUJUAN MATERI PEMBUATAN EVALUASI

MERANCANG BAHAN

Merancang bahan (vuring) lebar kain 115cm



BACK NEXT

HOME TUJUAN MATERI PEMBUATAN EVALUASI

URUTAN MENJAHIT BUSANA PESTA ANAK

1. Menjahit lapisan pada vuring
 - a. Siapkan vuring dan lapisan bagian depan dan belakang yang telah diberi viselin
 - b. Setiap sudut pada lapisan dan badan vuring dijahit penguat pada sudut agar saat mencekris tidak melewati batas raderan
 - c. mula-mula jelujur lapisan dengan vuring sesuai rader, untuk memudahkan, cerkris bagian sudut lapisan hingga batas jahitan

BACK NEXT

HOME TUJUAN MATERI PEMBUATAN EVALUASI

ALAT DAN BAHAN

ALAT



Jarum Peniti Pita Ukur Gunting Bahan Pandoel



Betika dan Papan Betika Slood dan Spul Mesin Jahit



Gunting Benang Jarum Tangan dan Jarum Mesin

BACK NEXT

HOME TUJUAN MATERI PEMBUATAN EVALUASI

ALAT DAN BAHAN

BAHAN



Bahan Utama dan Vuring



Reseling Kapur Jahit Benang Jahit

BACK NEXT



Tampilan evaluasi pada CD Interaktif



TABEL KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MATERI

aspek	Indikator	keterangan	No.item	
Kriteria media pembelajaran yang baik	jelas dan rapi	Uraian atau pembahasan berupa teks	1-2	
		Uraian atau pembahasan berupa suara	3	
		Contoh atau gambar yang ditampilkan	4	
		Video tutorial pembuatan busana pesta anak	5-6	
	bersih dan menarik	Materi pembelajaran disajikan dengan menarik	7-8	
	cocok dengan sasaran	Cocok digunakan untuk perorangan maupun kelompok	9	
	relevan dengan topik yang diajarkan	Materi sesuai dengan topik yang diajarkan	10-11	
		Test evaluasi sesuai dengan materi	12-13	
		Video tutorial sesuai dengan topik	14	
	sesuai dengan tujuan pembelajaran	Kesesuai materi dengan tujuan pembelajaran	15	
	praktis, luwes, tahan, dan berkualitas baik	Media dapat digunakan kapan pun	16	
		Media mudah pengoprasiaannya	17	
		Media dapat digunakan dalam jangka panjang	18	
		media berkualitas baik	19	
	JUMLAH			19

TABEL KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MEDIA

aspek	Indikator	keterangan	No.item	
Komponen multimedia	Teks	Ukuran huruf	1-2	
		Jenis huruf yang digunakan	3-4	
	Grafis (gambar)	Kejelasan gambar pada media	5	
		Tampilan background	6	
		Ketepatan pemilihan warna pada media	7	
	Audio	Kejernihan suara pada materi	8	
		Kejernihan suara pada video tutorial	9	
		Ketepatan pemilihan backsound atau musik pada media	10	
	Video	Kejelasan tampilan video tutorial	11	
		Durasi video tutorial	12	
	ikon navigasi	Kemudahan menemukan ikon navigasi	13	
		Kesesuaian pemilihan tombol	14	
			Kecepatan navigasi	15
	JUMLAH			15

TABEL KISI-KISI INSTRUMEN PENDAPAT MAHASISWA

aspek	indikator	keterangan	No.item	
Kriteria media pembelajaran yang baik	jelas dan rapi	Uraian atau pembahasan berupa teks	1-2	
		Uraian atau pembahasan berupa suara	3	
		Contoh atau gambar yang ditampilkan	4	
		Video tutorial pembuatan busana pesta anak	5	
	bersih dan menarik	Materi pembelajaran disajikan dengan menarik	6-7	
	praktis, luwes, tahan, dan berkualitas baik	Media dapat digunakan kapan pun	8	
		Media mudah pengoprasiaannya	9	
		Media dapat digunakan dalam jangka panjang	10	
		media berkualitas baik	11	
	Komponen multimedia	Teks	Keringkasan teks dalam media	12
		Grafis (gambar)	Kemenarikan tampilan background	13
Kemenarikan pemilihan warna			14	
Audio		Kejernihan suara pada materi	15	
		Kejernihan suara pada video tutorial	16	
		Kemenarikan pemilihan backsound atau musik	17	
video		Kejelasan video tutorial	18	
		Durasi video tutorial	19	
ikon navigasi		Kemudahan menemukan ikon navigasi	20	
		Kecepatan navigasi	21	
JUMLAH			21	

PEDOMAN WAWANCARA AHLI MATERI

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimanakah menurut bapak/ibu uraian pada materi berupa teks?
2	Bagaimanakah menurut bapak/ibu sistematis uraian pada materi berupa teks?
3	Bagaimanakah menurut bapak/ibu uraian pada materi berupa suara?
4	Bagaimanakah menurut bapak/ibu contoh gambar yang ditampilkan?
5	Bagaimanakah menurut bapak/ibu materi pada video tutorial?
6	Bagaimanakah menurut bapak/ibu sistematis materi pada video tutorial ?
7	Bagaimanakah menurut bapak/ibu uraian materi pembelajaran yang disajikan?
8	Bagaimanakah menurut bapak/ibu kemenarikan uraian materi pembelajaran disajikan?
9	Bagaimanakah menurut bapak/ibu jika media ini digunakan secara perorangan (individu) ?
10	Bagaimanakah menurut bapak/ibu materi yang disajikan sesuai dengan topik yang diajarkan?
11	Bagaimanakah menurut bapak/ibu gambar yang disajikan sesuai dengan topik yang diajarkan?
12	Bagaimanakah menurut bapak/ibu test evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan?
13	Bagaimanakah menurut bapak/ibu test evaluasi sesuai dengan video tutorial (praktek) yang diberikan?
14	Bagaimanakah menurut bapak/ibu materi video tutorial yang disajikan sesuai dengan topik yang diajarkan?
15	Bagaimanakah menurut bapak/ibu materi dalam CD interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran?
16	Bagaimanakah menurut bapak/ibu media CD interaktif dapat digunakan kapan pun?
17	Bagaimanakah menurut bapak/ibu media CD interaktif mudah dalam pengoperasiannya?
18	Bagaimanakah menurut bapak/ibu media CD interaktif dapat digunakan dalam jangka panjang ?
19	Bagaimanakah menurut bapak/ibu media CD interaktif berkualitas baik?

PEDOMAN WAWANCARA AHLI MEDIA

N0	PERTANYAAN
1	Bagaimanakah menurut bapak/ibu kejelasan ukuran huruf judul pada materi?
2	Bagaimanakah menurut bapak/ibu kejelasan ukuran huruf pada uraian materi?
3	Menurut bapak/ibu bagaimanakah penggunaan jenis huruf judul yang ditampilkan pada media?
4	Menurut bapak/ibu bagaimanakah penggunaan jenis huruf pada uraian yang ditampilkan pada media?
5	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kejelasan gambar pada media?
6	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kemenarikan tampilan background?
7	Menurut bapak/ibu bagaimanakah ketepatan pemilihan warna pada media?
8	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kejernihan suara pada materi?
9	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kejernihan suara pada video tutorial?
10	Menurut bapak/ibu bagaimanakah ketepatan pemilihan background musik pada media?
11	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kejelasan tampilan video tutorial?
12	Menurut bapak/ibu bagaimanakah durasi video tutorial?
13	Menurut bapak/ibu bagaimanakah ikon navigasi mudah ditemukan?
14	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kesesuaian pemilihan tombol navigasi pada CD interaktif?
15	Menurut bapak/ibu bagaimana kecepatan navigasi pada CD interaktif?

INTRUMEN KELAYAKAN
MULTIMEDIA PEMBEAJARAN CD INTERAKTIF
Untuk Ahli Materi

Nama Penguji :

Jabatan :

Lembaga :

Petunjuk :

Pilihlah jawaban sesuai dengan pendapat anda pada pilihan jawaban yang tersedia. Berilah salah (x) pada jawaban yang anda pilih dan sertakan alasan

1. Kejelasan uraian pada materi berupa teks

- a. Sangatbaik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

2. Sistematis uraian pada materi berupa teks

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

3. Kejelasan uraian pada materi berupa suara

- a. Sangatbaik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurangbaik
- e. Sangatkurangbaik

Alasan

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

4. Kejelasan contoh gambar yang ditampilkan

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

5. Kejelasan materi pada video tutorial

- d. Sangat baik
- e. Baik
- f. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

6. Sistematis materi pada video tutorial

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

7. Kebersihan uraian materi pembelajaran yang disajikan

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

8. Kemenarikan uraian materi pembelajaran yang disajikan

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

9. media CD interaktif ini cocok digunakan secara perorangan
- a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Biasa
 - d. kurang baik
 - e. Sangat kurang baik

Alasan

.....

.....

.....

10. Kesesuaian materi dengan topik yang diajarkan
- a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Biasa
 - d. kurang baik
 - e. Sangat kurang baik

Alasan

.....

.....

.....

11. Kesesuaian gambar dengan topik yang diajarkan
- a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Biasa
 - d. kurang baik
 - e. Sangat kurang baik

Alasan

.....

.....

.....

12. Kesesuaian test evaluasi dengan materi yang diberikan
- a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Biasa
 - d. kurang baik
 - e. Sangat kurang baik

Alasan

.....

.....

.....

13. Kesesuaian test evaluasi dengan video tutorial (praktek) yang diberikan

- a. Sangatbaik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurangbaik
- e. Sangatkurangbaik

Alasan

.....

.....

.....

14. materi video tutorial yang disajikan sesuai dengant opik yang diajarkan

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

15. Materi dalam CD interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

16. Media CD interaktif dapat digunakan kapan pun

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

17. Media CD interaktif mudah dalam pengoperasiannya

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

18. Media CD interaktif dapat digunakan dalam jangka panjang

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

19. Media CD interaktif berkualitas baik

a. Sangat baik

b. Baik

c. Biasa

d. kurang baik

e. Sangat kurang baik

Alasan

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

INTRUMEN KELAYAKAN
MULTIMEDIA PEMBEAJARAN CD INTERAKTIF
Untuk Ahli Media

Nama Penguji :

Jabatan :

Lembaga :

Petunjuk :

Pilihlah jawaban sesuai dengan pendapat anda pada pilihan jawaban yang tersedia. Berilah salah (x) pada jawaban yang anda pilih dan sertakan alasan

1. Kejelasan ukuran huruf judul pada materi

- | | |
|----------------|-----------------------|
| a. Sangat baik | d. kurang baik |
| b. Baik | e. Sangat kurang baik |
| c. Biasa | |

Alasan

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

2. Kejelasan ukuran huruf pada uraian materi

- | | |
|----------------|-----------------------|
| a. Sangat baik | d. kurang baik |
| b. Baik | e. Sangat kurang baik |
| c. Biasa | |

Alasan

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

3. Kejelasan penggunaan jenis huruf judul yang ditampilkan pada media

- | | |
|----------------|-----------------------|
| a. Sangat baik | d. kurang baik |
| b. Baik | e. Sangat kurang baik |
| c. Biasa | |

Alasan

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

4. Kejelasan penggunaan jenis huruf pada uraian yang ditampilkan pada media

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

5. Kejelasan gambar pada media CD interaktif

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

6. Kemenarikan tampilan background

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

7. Ketepatan pemilihan warna pada media CD interaktif

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

8. Kejernihan suara pada materi

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

9. Kejernihan suara pada video tutorial

- a. Sangat baik
- b. Baik
- c. Biasa
- d. kurang baik
- e. Sangat kurang baik

Alasan

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

10. Ketepatan pemilihan backsound pada media

- a. Sangat tepat
- b. tepat
- c. kurang tepat
- d. tidak tepat
- e. Sangat tidak tepat

Alasan

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

11. Kejelasan tampilan video tutorial

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Kurang jelas
- d. tidak jelas
- e. Sangat tidak jelas

Alasan

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

12. Durasi video tutorial pada media CD interaktif

- a. Sangat tepat
- b. Tepat
- c. Kurang tepat
- d. Tidak tepat
- e. Sangat tidak tepat

Alasan

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

13. Ikon navigasi mudah ditemukan

- a. Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Kurang mudah
- d. Tidak mudah
- e. Sangat tidak mudah

Alasan

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

14. Pemilihan tombol navigasi pada CD interaktif

- d. Sangat sesuai
- e. Sesuai
- f. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai
- e. Sangat tidak sesuai

Alasan

.....

.....

.....

15. Kecepatan navigasi pada CD interaktif

- d. Sangat cepat
- e. Cepat
- f. Cukup cepat
- d. Tidak cepat
- e. Sangat tidak cepat

Alasan

.....

.....

.....

Kelayakan media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif
pada mata kuliah busana anak

1. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
No.reg :

2. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Bacalah dengan baik setiap pernyataan dalam angket ini
- b. Berilah tanda ceklist (\surd) pada salah satu kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat anda.

SB = SANGAT BAIK

KB = KURANG BAIK

B = BAIK

SKB = SANGAT KURANG BAIK

BS = BIASA

KISI-KISI PERTANYAAN

NO	PERNYATAAN	SB	B	BS	KB	SKB
	Kriteria media pembelajaran yang baik					
1	Kejelasan uraian atau pembahasan berupa teks					
2	Sistematika uraian pada materi berupa teks					
3	Kejelasan uraian pada materi					
4	Kejelasan contoh gambar yang ditampilkan					
5	Kejelasan uraian pada video tutorial					
6	Kejelasan penyajian materi dengan background desain					
7	Materi pembelajaran disajikan dengan menarik					

8	Waktu penggunaan media CD interatif					
9	Kemudahan pengoprasian media CD interaktif					
10	Keterjangkauan jangka panjang pemakaian media CD interaktif					
11	Kualitas media CD interaktif					
Kriteriakomponenmltimedia						
12	Penjelasan dalam media ringkas					
13	Daya tarik tampilan background pada media CD interaktif					
14	Daya tarik warna yang di tampilkan pada media CD interaktif menarik					
15	Kejernihan suara yang disajikan pada materi					
16	Kejernihan suara dalam video tutorial					
17	Dayatarik backsound yang dipilih dalam media CD interaktif					
18	Kejelasana tampilan pada video tutorial jelas					
19	Ketepatan durasi dalam pemutaran video tutorial tepat					
20	kemudahan dalam menemukan ikon navigasi					
21	Kecepatan perpindahana navigasi dari tiap slide					

TABEL HASIL WAWANCARA PANELIS (AHLI MATERI)

NO	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
1.	Bagaimanakah menurut bapak/ibu uraian pada materi berupa teks	Panelis 1 Baik, Karena kalimat yang ditampilkan pada uraian sudah cukup singkat
		Panelis 2 Biasa Karena ada beberapa uraian terdapat kalimat yang kurang pas
		Panelis 3 Biasa uraian pada materi berupa teks biasa karena ada beberapa penjelasan yang kurang sesuai kalimatnya
2.	Bagaimanakah menurut bapak/ibu sistematis uraian pada materi berupa teks	Panelis 1 Baik, sistematis uraian pada materi berupa teks sudah baik karena urutan materi yang diberikan sudah jelas
		Panelis 2 Biasa sistematis uraian pada materi berupa uraian biasa atau cukup
		Panelis 3 Baik sistematis uraian pada materi berupa teks baik
3.	Bagaimanakah menurut bapak/ibu uraian pada materi berupa suara	Panelis 1 Kurang baik, Uraian pada materi berupa suara kurang baik, karena tidak ada nya tombol volume pada materi sehingga suara tidak dapat di perbesar atau diperkecil
		Panelis 2 dan panelis 3 Baik Uraian pada materi berupa suara sudah baik, dan cukup jelas terdengar
4.	Bagaimanakah menurut bapak/ ibu contoh gambar yang ditampilkan	Panelis 1 Biasa Contoh gambar yang ditampilkan pada CD Interaktif biasa, karena ada beberapa gambar yang kecil
		Panelis 2 Baik Contoh gambar yang ditampilkan pada CD Interaktif sudah baik dan terlihat

		<p>jas</p> <p>Panelis 3</p> <p>Baik</p> <p>Contoh gambar yang ditampilkan pada CD Interaktif sudah baik, namun ada beberapa penjelasan harus di tambahkan gambar</p>
5.	Bagaimanakah menurut bapak/ibu materi video tutorial	<p>Panelis 1</p> <p>Sangat baik</p> <p>Materi pada video tutorial sudah sangat baik.</p>
		<p>Panelis 2</p> <p>Biasa</p> <p>Materi pada video tutorial ada bagian yang kurang benar</p>
		<p>Panelis 3</p> <p>Baik</p> <p>Materi pada video tutorial sudah baik</p>
6.	Bagaimanakah menurut bapak/ibu sistematis materi pada video tutorial	<p>Panelis 1</p> <p>Sangat baik</p> <p>Sistematis materi pada video tutorial sudah sangat baik. Urutan menjahit pada materi sudah sesuai dengan urutan menjahit</p>
		<p>Panelis 2</p> <p>Biasa</p> <p>Sistematis materi pada video tutorial biasa</p>
		<p>Panelis 3</p> <p>Baik</p> <p>Materi pada video tutorial sudah baik</p>
7.	Bagaimanakah menurut bapak/ibu kebersihan uraian materi pembelajaran yang disajikan	<p>Panelis 1</p> <p>Sangat baik</p> <p>Kebersihan uraian materi pembelajaran yang disajikan dalam CD interaktif sudah sangat baik. Karena tampilan pada media tidak ada gangguan</p>
		<p>Panelis 2 dan panelis 3</p> <p>Baik</p> <p>Kebersihan uraian materi pembelajaran yang disajikan dalam CD interaktif sudah baik, terlihat pada tampilan pada media tidak ada gangguan</p>
8.	Bagaimanakah menurut bapak/ibu kemenarikan uraian materi pembelajaran yang disajikan	<p>Panelis 1 dan panelis 2</p> <p>Baik</p> <p>Kemenarikan uraian materi pembelajaran yang disajikan pada CD interaktif sudah baik atau menarik</p>

		Panelis 3 Biasa Kemenarikan uraian materi pembelajaran yang disajikan pada CD interaktif biasa
9.	Bagaimanakah menurut bapak/ibu media pembelajaran ini sesuai di gunakan secara perorangan atau individu	Panelis 1 Kurang baik Media pembelajaran ini di gunakan secara perorangan atau individu kurang baik atau kurang sesuai karena repot jika harus mengembalikan/memundurkan materi karena harus dikerjakan sendiri
		Panelis 2 dan penelis 3 Baik Media pembelajaran ini sesuai di gunakan secara perorangan atau individu
10.	Bagaimanakah menurut bapak/ibu materi yang disajikan sesuai dengan topik yang diajarkan	Panelis 1 Sangat baik Materi yang disajikan sudah sangat sesuai dengan topik yang diajarkan
		Panelis 2 dan panelis 3 Baik Materi yang disajikan sudah baik atau sesuai dengan topik yang diajarkan
11	Bagaimanakah menurut bapak/ibu gambar yang disajikan sesuai dengan topic yang diajarkan	Panelis 1 Baik Gambar yang disajikan sudah baik atau sesuai dengan topik yang diajarkan
		Panelis 2 Baik Gambar yang disajikan sudah baik atau sesuai dengan topik yang diajarkan
		Panelis 3 Baik Gambar yang disajikan sudah baik atau sesuai dengan topik yang diajarkan namun sebaiknya tambahkan contoh busana pesta anak
12	Bagaimanakah menurut bapak/ibu test evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan?	Panelis 1 Baik Test evaluasi untuk materi sudah baik, karena beberapa pertanyaan mewakili materi yang diberikan, namun ada beberapa jawaban yang panjang
		Panelis 1 dan panelis 2 Baik Untuk test evaluasi pada materi sudah baik, namun urutannya harus disesuaikan dengan urutan materi yang diberikan

13	Bagaimanakah menurut bapak/ibu test evaluasi sesuai dengan video tutorial (praktek) yang diberikan	Panelis 1 Kurang baik Test evaluasi untuk praktek yang diberikan kurang baik atau kurang sesuai sebaiknya test evaluasi untuk praktek haruslah tes praktek
		Panelis 2 dan panelis 3 Baik Untuk test evaluasi sudah baik, namun sebaiknya pertanyaan soal pada test diberikan secara berurutan
14	Bagaimanakah menurut bapak/ibu materi video tutorial yang disajikan sesuai dengan topik yang diajarkan	Panelis 1, panelis 2 dan panelis 3 Baik Materi video tutorial yang disajikan sudah baik atau sesuai dengan topik yang diajarkan
15	Bagaimanakah menurut bapak/ibu materi dalam CD interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran	Panelis 1 dan panelis 2 Sangat baik Materi dalam CD interaktif sudah sangat baik atau sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Panelis 3 Baik Materi dalam CD interaktif sudah baik atau sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun sebaiknya karena materi busana pesta anak adalah materi lanjutan maka sebaiknya pokok pembahasan langsung materi busana pesta anak saja.
16	Bagaimanakah menurut bapak/ibu media CD interaktif dapat digunakan kapan pun	Panelis 1, panelis 2, dan panelis 3 Sangat baik Media CD interaktif dapat digunakan kapan pun, karena pengoprasiannya dapat dilakukan pada laptop sehingga kapan pun pengguna ingin menggunakan dapat dilakukan secara bebas.
17	Bagaimanakah menurut bapak/ibu media CD interaktif mudah dalam pengoprasiannya	Panelis 1 Biasa Media CD interaktif dalam pengoprasiannya biasa atau dapat dikatakan cukup.
		Panelis 2 dan panelis 3 Baik Media CD interaktif dalam pengoprasiannya sudah baik atau mudah
18	Bagaimanakah menurut bapak/ibu media CD interaktif jika	Panelis 1, dan panelis 3 Sangat baik Media CD interaktif sangat baik

	digunakan dalam jangka panjang	digunakan dalam jangka panjang Panelis 2 Baik Media CD interaktif baik atau dapat digunakan dalam jangka panjang
19	Bagaimanakah menurut bapak/ibu media CD interaktif berkualitas baik	Panelis 1 Sangat baik Kualitas media pembelajaran CD inreaktif berkualitas sangat baik Panelis 2 dan panelis 3 Baik Dilihatdari kualitas, media pembelajaran CD inreaktif ini berkualitas baik

TABEL HASIL WAWANCARA PANELIS (AHLI MEDIA)

NO	PERTANYAAN	HASIL WAWANCARA
1.	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kejelasan ukuran huruf judul pada materi	Panelis 1 Baik Karena dapat dibaca dengan jelas, media yang baik itu adalah media yang pada jaraknya 2 meter dapat terlihat. pada judul sudah terlihat
		Panelis 2 Baik Sudah baik karena dapat terlihat dengan jelas
2.	Menurut bapak/ibu Bagaimanakah kejelasan ukuran huruf pada uraian materi	Panelis 1 Baik Sudah baik karena dapat dibaca dengan jelas namun sebaiknya penulisan uraian rata kanan kiri. Dan pada ada bagian alat dan bahan hurufnya terlalu kecil sehingga perlu di perbesar
		Panelis 2 Baik Sudah baik karena dapat dibaca dan terlihat dengan jelas ukuran pada huruf pun sudah jelas
3.	Menurut bapak/ibu bagaimanakah penggunaan jenis huruf judul yang ditampilkan pada media	Panelis 1 Baik Penggunaan jenis huruf judul pada materi sudah baik meskipun pada video masih ada jenis front yang kurang jelas
		Panelis 2 Baik Penggunaan jenis huruf pada judul baik dalam materi maupun pada video sudah jelas
4.	Menurut bapak ibu bagaimanakah penggunaan jenis huruf pada uraian yang ditampilkan pada media	Panelis 1 dan panelis 2 Baik Panelis satu dan panelis dua sependapat pada dalam penggunaan jenis huruf yang ditampilkan pada uraian materi sudah baik
5.	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kejelasan gambar pada media	Panelis 1 Baik kejelasan gambar pada media CD interaktif sudah baik namun ada beberapa ilustrasi atau gambar yang

		terlihat kecil
		Panelis 2 Baik kejelasan gambar pada media CD interaktif sudah baik karena dapat terlihat dengan baik
6.	Menurut bapak ibu bagaimanakah kemenarikan tampilan background	Panelis 1 dan panelis 2 Baik Panelis satu dan panelis dua sependapat bahwa tampilan background pada media CD interaktif ini sudah baik dan menarik
7.	Menurut bapak/ibu bagaimanakah ketepatan pemilihan warna pada media	Panelis 1 dan panelis 2 Baik Panelis satu dan panelis dua sependapat dalam pemilihan warna untuk background sudah baik ataupun tepat warna yang digunakan tidak telalu mencolok dan memiliki kesamaan warna antar slide satu dengan slide berikutnya
8.	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kejernihan suara pada materi	Panelis 1 Kurang baik kejernihan suara pada materi kurang baik karena antara backsound music dengan narasi bertabrakan
		Panelis 2 Sangat kurang baik kejernihan suara pada materi kurang baik karena antara backsound music dengan narasi bertabrakan sebaiknya pada saat memasukkan musik saat pengerjaan di rendahkan agar suara backsound lebih soft dan narasi dapat terdengar dengan baik
9.	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kejernihan suara pada video tutorial	Panelis 1 Biasa kejernihan suara pada video tutorial terkompresi terlalu kecil sehingga kualitas suara rendah
		Panelis 2 Baik kejernihan suara pada video tutorial sudah baik dan terdengar dengan jelas
10.	Menurut bapak/ibu bagaimanakah ketepatan pemilihan backsound atau music pada media	Panelis 1 Kurang tepat Ketepatan pemilihan backsound atau music pada media CD interaktif ini kurang tepat sebaiknya gunakan music backsound yang tidak populer hal

		tersebut bertujuan agar pengguna tetap fokus pada materi
		Panelis 2 Tepat Ketepatan pemilihan backsound atau music pada media CD interaktif ini sudah tepat
11	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kejelasan tampilan video tutorial	Panelis 1 Jelas kejelasan tampilan video tutorial pada media CD interaktif ini sudah jelas karena tampilan saat memutar video tidak ada yang pecah atau blur
		Panelis 2 Sangat jelas kejelasan tampilan video tutorial pada media CD interaktif ini sudah sangat jelas
12	Menurut bapak/ibu bagaimanakah durasi video tutorial	Panelis 1 Tepat Durasi video tutorial dalam CD interaktif ini sudah tepat
		Panelis 2 Kurang tepat Durasi video tutorial dalam CD interaktif ini sudah kurang tepat, menurut beliau 30menit dalam penyajian video tutorial terlalu lama, alangkah baiknya agar anak tidak jenuh dan bosan video tersebut di bagi menjadi 3-5 video
13	Menurut bapak/ibu bagaimanakah dalam menemukan ikon navigasi	Panelis 1 Sangat mudah Ikon navigasi dalam media CD interaktif ini sangat mudah ditemukan
		Panelis 2 Mudah Ikon navigasi dalam media CD interaktif ini mudah ditemukan
14	Menurut bapak/ibu bagaimana kesesuaian pemilihan tombol navigasi pada CD interaktif	Panelis 1 dan panelis 2 Sesuai Pemilihan atau penggunaan tombol navigasi yang dipilih dalam CD interaktif ini sudah sesuai
15	Menurut bapak/ibu bagaimanakah kecepatan navigasi pada CD interaktif	Panelis 1 dan panelis 2 Cepat Kecepatan navigasi atau perpindahan dari satu slide ke slide berikutnya sudah cepat

Tabel hasil per pertanyaan

kejelasan uraian atau pembahasan berupa teks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KurangBaik	4	5.3	5.3	5.3
	Biasa	28	37.3	37.3	42.7
	Baik	36	48.0	48.0	90.7
	SangatBaik	7	9.3	9.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Sistematika uraian pada materi berupa teks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KurangBaik	2	2.7	2.7	2.7
	Biasa	14	18.7	18.7	21.3
	Baik	51	68.0	68.0	89.3
	SangatBaik	8	10.7	10.7	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

kejelasan suara uraian pada materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KurangBaik	33	44.0	44.0	44.0
	Biasa	27	36.0	36.0	80.0
	Baik	13	17.3	17.3	97.3
	SangatBaik	2	2.7	2.7	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Kejelasan contoh gambar yang ditampilkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	15	20.0	20.0	20.0
	Baik	47	62.7	62.7	82.7
	SangatBaik	13	17.3	17.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

kejelasan uraian pada video tutorial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	8	10.7	10.7	10.7
	Baik	48	64.0	64.0	74.7
	SangatBaik	19	25.3	25.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Kejelasan penyajian materi dengan background desain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	24	32.0	32.0	32.0
	Baik	41	54.7	54.7	86.7
	SangatBaik	10	13.3	13.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

materi pembelajaran disajikan dengan menarik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	5	6.7	6.7	6.7
	Baik	54	72.0	72.0	78.7
	SangatBaik	16	21.3	21.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Waktu penggunaan media CD interaktif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KurangBaik	1	1.3	1.3	1.3
	Biasa	5	6.7	6.7	8.0
	Baik	58	77.3	77.3	85.3
	SangatBaik	11	14.7	14.7	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Kemudahan pengoprasian media CD interaktif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	17	22.7	22.7	22.7
	Baik	45	60.0	60.0	82.7
	SangatBaik	13	17.3	17.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Keterjangkauan jangka panjang pemakaian mediaCD interaktif

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	63	84.0	84.0	84.0
SangatBaik	12	16.0	16.0	100.0
Total	75	100.0	100.0	

kualitas media CD interaktif

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Biasa	8	10.7	10.7	10.7
Baik	56	74.7	74.7	85.3
SangatBaik	11	14.7	14.7	100.0
Total	75	100.0	100.0	

Penjelasan dalam media ringkas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Biasa	16	21.3	21.3	21.3
Baik	53	70.7	70.7	92.0
SangatBaik	6	8.0	8.0	100.0
Total	75	100.0	100.0	

Daya tarik tampilan background pada media CD interaktif

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Biasa	5	6.7	6.7	6.7
Baik	52	69.3	69.3	76.0
SangatBaik	18	24.0	24.0	100.0
Total	75	100.0	100.0	

Daya tarik warna yang di tampilkan pada media CD interaktif menarik

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Biasa	8	10.7	10.7	10.7
Baik	51	68.0	68.0	78.7
SangatBaik	16	21.3	21.3	100.0
Total	75	100.0	100.0	

kejernihan suara yang disajikan pada materi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KurangBaik	39	52.0	52.0	52.0
Biasa	16	21.3	21.3	73.3
Baik	16	21.3	21.3	94.7
SangatBaik	4	5.3	5.3	100.0
Total	75	100.0	100.0	

kejernihan suara dalam video tutorial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Biasa	9	12.0	12.0	12.0
Baik	54	72.0	72.0	84.0
SangatBaik	12	16.0	16.0	100.0
Total	75	100.0	100.0	

Daya tarik backsound yang dipilih dalam media CD interaktif

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Biasa	7	9.3	9.3	9.3
Baik	57	76.0	76.0	85.3
SangatBaik	11	14.7	14.7	100.0
Total	75	100.0	100.0	

Kejelasan tampilan pada video tutorial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Biasa	1	1.3	1.3	1.3
Baik	54	72.0	72.0	73.3
SangatBaik	20	26.7	26.7	100.0
Total	75	100.0	100.0	

ketepatan durasi dalam pemutaran video tutorial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KurangBaik	1	1.3	1.3	1.3
Biasa	8	10.7	10.7	12.0
Baik	55	73.3	73.3	85.3
SangatBaik	11	14.7	14.7	100.0
Total	75	100.0	100.0	

Kemudahan dalam menemukan ikon navigasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	1	1.3	1.3	1.3
	Baik	52	69.3	69.3	70.7
	SangatBaik	22	29.3	29.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Kecepatan perpindahan navigasi dari tiap slide

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	3	4.0	4.0	4.0
	Baik	47	62.7	62.7	66.7
	SangatBaik	25	33.3	33.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Tabel per Indikator

Jelas dan Rapi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	9	12.0	12.0	12.0
	Baik	55	73.3	73.3	85.3
	SangatBaik	11	14.7	14.7	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Bersih dan menarik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	24	32.0	32.0	32.0
	Baik	43	57.3	57.3	89.3
	SangatBaik	8	10.7	10.7	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Praktis, luwes, tahan, dan berkualitas baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	23	30.7	30.7	30.7
	Baik	48	64.0	64.0	94.7
	SangatBaik	4	5.3	5.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Teks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	16	21.3	21.3	21.3
	Baik	53	70.7	70.7	92.0
	SangatBaik	6	8.0	8.0	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Gambar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	10	13.3	13.3	13.3
	Baik	49	65.3	65.3	78.7
	SangatBaik	16	21.3	21.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Audio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	55	73.3	73.3	73.3
	Baik	16	21.3	21.3	94.7
	SangatBaik	4	5.3	5.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Video

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	8	10.7	10.7	10.7
	Baik	57	76.0	76.0	86.7
	SangatBaik	10	13.3	13.3	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

Ikon Navigasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	4	5.3	5.3	5.3
	Baik	50	66.7	66.7	72.0
	SangatBaik	21	28.0	28.0	100.0
	Total	75	100.0	100.0	

DOKUMENTASI





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Putri Andarwati lahir di Wonogiri pada tanggal 28 Oktober 1991 sebagai anak kedua dari empat bersaudara dari Drs. Darno dan Samiyem yang bertempat tinggal di kemporan Jakarta pusat



Peneliti menyelesaikan pendidikan sekolah dasar pada tahun 2003 di SDS Sa'adatuddarain Jakarta, pendidikan menengah pertama pada tahun 2006 di SMP Negeri 63 Jakarta, dan menengah atas pada tahun 2009 di SMk Negeri 33 Jakarta

Peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2009 sebagai mahasiswa D3 tata busana. Sekarang peneliti melanjutkan studi S1 tata busana angkatan tahun 2012.