

**KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF MATA
KULIAH SEJARAH PERKEMBANGAN MODE**

(Materi Busana Tradisional Sumatera)

RR. AYUPRITA AMELIA PUTRI

5525102783



*Building
Future
Leaders*

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA

JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2016

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Telah membaca dan menyetujui,

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
------------	--------------	---------

Dra. Reyrina Sukma Agusti
NIP. 195808141982102002
(Dosen Pembimbing Materi)


(.....) 27-01-16

Esty Nurbaity, M.KM
NIP. 197409281999032001
(Dosen Pembimbing Metodologi)


(.....) 26-01-16

PENGESAHAN PANTIA UJIAN SKRIPSI

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
------------	--------------	---------

Dr. Dewi Suliyanthini, AT.MM
NIP. 197110301999032002
(Ketua Penguji)


(.....) 26-1-16

Dra. Melly Prabawati, M.Pd
NIP. 196305211988032002
(Dosen Penguji)


(.....) 26-1-16

Vera Utami G.P., S.Pd, M.Ds
NIP. 198112192006042001
(Dosen Penguji)


(.....) 26-1-16

Tanggal lulus: 21 Januari 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rr. Ayuprita Amelia Putri

No. Registrasi : 5525102783

Program Studi : Pendidikan Tata Busana

Fakultas : Teknik

Judul : Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera (Materi Mata Kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana)

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta ataupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi 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.

Jakarta, Januari 2016
Yang menyatakan

Rr. Ayuprita Amelia Putri
5525102783

ABSTRAK

Ayuprita Amelia Putri. Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera, Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, Desember 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada multimedia pembelajaran CD interaktif Busana Tradisional Sumatera materi pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana yang ditinjau dari enam aspek, yaitu dari komponen materi: Aspek Desain Pembelajaran dan Aspek Evaluasi Pembelajaran; dan komponen multimedia yang terdiri dari: Aspek Interaksi, Audio, Visual, dan Animasi. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta.

Metode Research and Development merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dimulai dari tahap pengembangan produk sampai dengan tahap pengujian kelayakan. Penilaian kelayakan dilakukan oleh para ahli yang mempunyai kompetensi di bidang materi busana tradisional Sumatera dan Multimedia. Selain penilaian dari para ahli, diteliti juga pendapat dari mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran ini. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket kombinasi dan angket tertutup.

Media pembelajaran berupa CD interaktif, dinilai oleh beberapa panelis, yang terdiri dari dua orang ahli materi dan tiga orang ahli media, kemudian pendapat pengguna dengan frekuensi sebanyak 78 orang, yaitu mahasiswa Tata Busana angkatan 2013. Untuk Komponen materi, aspek desain pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 84,62% dan aspek evaluasi pembelajaran sebesar 87,5%. Sedangkan untuk Komponen Multimedia, aspek interaksi memperoleh penilaian sebesar 81,48%, aspek audio 75%, aspek visual sebesar 76,39% dan aspek media animasi sebesar 66,67%. Sedangkan untuk pendapat pengguna yang terbagi menjadi dua komponen yaitu materi pembelajaran sebesar 82,80% dan multimedia sebesar 83,33%. Secara keseluruhan, dari keenam aspek penilaian, CD interaktif Busana Tradisional Sumatera ini memperoleh penilaian 78,61% dan dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Kelayakan, Media Pembelajaran, CD Interaktif, Busana Tradisional, Busana Sumatera, Sejarah Mode

ABSTRACT

Ayuprita Amelia Putri. Feasibility of Learning Media Interactive CD Sumatra Traditional Clothing, Thesis. Jakarta: Fashion Design Education Program, Faculty of Engineering, State University of Jakarta, in December 2015.

The study aims to determine the feasibility of the learning multimedia Interactive CD (*Compact Disk*) Sumatra Traditional Clothing material on the subject History of Fashion Clothing that reviewed from six aspects, the material components: Aspects of Teaching and Evaluation Aspects; and multimedia components consisting of: Aspects of Interaction, Audio, Visual, and Animation.. This study takes place at Fashion Design Education Program, State University of Jakarta.

This study used Research and Development methods. The research starts from product development to the feasibility testing. A feasibility assessment undertaken by experts who are competent in the field of traditional clothing material Sumatra and Multimedia. In addition to the assessment of experts, examined also the opinion of the student as a user of this learning media. Data collected by using questionnaire instrument combinations and closed questionnaire.

Learning media such as interactive CD, considered by some panelists, which consisted of two experts of matter and three media experts, and user opinion with a frequency of 78 peoples, they are students of Fashion Design Education 2013. Components of the material, the design learning aspects to obtain a percentage of 84.62% and aspects of learning evaluation of 87.5%. Then, the Multimedia Component, aspects of interaction obtain rating of 81.48%, 75% audio aspect, the visual aspect of 76.39% and animation aspect 66.67%. The opinion of users, divided into two components amounted to 82.80% of learning materials and multimedia amounted to 83.33%. Overall, of the six aspects of assessment, interactive CD Traditional Clothing Sumatra gained 78.61% and was declared worthy for use.

Keywords: Feasibility, Learning Media, Interactive CD, Traditional Clothing, Clothing Sumatra, History Mode

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas rahmat dan karunia Allah SWT, karena berkah-Nya-lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul 'Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera.

Skripsi ini dibuat sebagai sebagai salah satu syarat akhir dalam program studi Pendidikan Tata Busana, untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta.

Banyak kendala yang penulis alami selama membuat skripsi ini, tetapi berkat semangat dan dorongan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan sebagaimana mestinya. Penulis sangat menyadari keberhasilan pelaksanaan penulisan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan moril, materil dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Almarhum dan almarhumah kedua orang tua, Bpk. Wirjadi Banoearli (alm) dan Ibu Koeshartati (almh), atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai dengan saat ini.
3. Rinan Dimas Wibowo dan Fitri Mahendri Putri, kedua kakak yang selalu memberi dukungan moril dan materil.

4. Ibu Dr. Wesnina, selaku ketua jurusan Program Studi Pendidikan Tata Busana dan juga selaku panelis ahli materi dalam penelitian ini.
5. Ibu Dra. Revrina Sukma Agusti selaku Dosen Pembimbing Materi yang telah memberikan bimbingan, saran, dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Esty Nurbaiti, M.KM selaku Dosen Pembimbing Metodologi yang telah memberikan bimbingan, saran, dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Melly Prabawati, M.Pd. selaku panelis ahli materi dalam penelitian ini.
8. Seluruh dosen Tata Busana Universitas Negeri Jakarta, atas bimbingan dan ilmu yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan studi strata satu.
9. Bpk. Cecep Kustandi, M.Pd. selaku panelis ahli media dalam penelitian ini.
10. Bpk. Kunto Imbar, S.Pd. selaku panelis ahli media dalam penelitian ini.
11. Hamidillah Ajie, S.Si, M.T. selaku panelis ahli media dalam penelitian ini.
12. Seluruh staff Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.
13. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Tata Busana 2010 dan angkatan lainnya yang sama-sama berjuang, tetap semangat. Lakukan yang terbaik untuk mendapatkan hasil yang terbaik.
14. Unit Kegiatan Mahasiswa KMPF-UNJ beserta para anggotanya dan sarana prasarana yang tersedia.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Mohon maaf atas segala kekurangan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Program Studi Tata Busana khususnya. Amin

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Landasan Teori.....	9
1. Kelayakan Media Pembelajaran.....	9
a. Kelayakan.....	9
b. Definisi Media Pembelajaran.....	10
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	11
d. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	13
2. CD Interaktif.....	16
a. CD Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran.....	16
b. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	20
c. Aspek-aspek Penilaian Multimedia Pembelajaran.....	24
3. Busana Tradisional Sumatera.....	39

a. Provinsi Aceh.....	40
1) Sub-suku/sub-daerah: Aceh.....	40
2) Sub-suku/sub-daerah: Aceh Gayo.....	44
3) Sub-suku/sub-daerah: Alas.....	47
b. Provinsi Sumatera Utara.....	49
1) Sub-suku/sub-daerah: Melayu.....	49
2) Sub-suku/sub-daerah: Batak Toba.....	51
3) Sub-suku/sub-daerah: Batak Karo.....	53
4) Sub-suku/sub-daerah: Simalungun.....	55
5) Sub-suku/sub-daerah: Pakpak dan Dairi.....	57
6) Sub-suku/sub-daerah: Mandailing, Angkola dan Padang Lawas.....	59
7) Sub-suku/sub-daerah: Nias.....	61
c. Provinsi Sumatera Barat.....	64
1) Sub-suku/sub-daerah: Minangkabau.....	64
2) Sub-suku/sub-daerah: Mentawai.....	67
d. Provinsi Riau dan Kepulauan Riau.....	69
1) Sub-suku/sub-daerah: Melayu Riau.....	69
e. Provinsi Jambi.....	72
1) Sub-suku/sub-daerah: Melayu Jambi.....	72
f. Provinsi Bengkulu.....	74
1) Sub-suku/sub-daerah: Melayu Bengkulu.....	74
g. Provinsi Sumatera Selatan.....	77
1) Sub-suku/sub-daerah: Aesan Gede.....	77
2) Sub-suku/sub-daerah: Aesan Paksangko.....	79
h. Provinsi Bangka Belitung.....	81
1) Sub-suku/sub-daerah: Bangka Belitung.....	81
i. Provinsi Lampung.....	83
1) Sub-suku/sub-daerah: Pepadun dan Saibatin.....	83
B. Kerangka Berfikir.....	87
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Operasional Penelitian.....	91

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	91
C. Metode Penelitian.....	91
D. Objek Penelitian.....	93
E. Subjek Penelitian.....	94
F. Instrumen Penelitian.....	94
G. Teknik Pengumpulan Data.....	101
H. Teknik Analisis Data.....	101
I. Tabel Perencanaan Penelitian.....	102

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	103
1. Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif.....	103
2. Deskripsi Tampilan Media Pembelajaran CD Interaktif.....	104
3. Deskripsi Revisi Media Pembelajaran CD Interaktif.....	121
a. Revisi Uji Coba 1.....	121
b. Revisi Uji Coba 2.....	125
B. Analisis Hasil Penelitian.....	127
1. Kelayakan Berdasarkan Ahli Materi.....	127
a. Interpretasi Data pada Aspek Desain Pembelajaran.....	134
b. Interpretasi Data pada Aspek Evaluasi Pembelajaran.....	139
2. Kelayakan Berdasarkan Ahli Media.....	143
a. Interpretasi Data pada Aspek Interaksi.....	157
b. Interpretasi Data pada Aspek Audio.....	161
c. Interpretasi Data pada Aspek Visual.....	164
d. Interpretasi Data pada Aspek Media Bergerak atau Animasi.....	167
3. Pendapat Pengguna Multimedia Pembelajaran CD Interaktif.....	169
a. Interpretasi Data pada Aspek Materi Pembelajaran.....	169
b. Interpretasi Data pada Aspek Multimedia.....	174
C. Pembahasan.....	182
D. Temuan Penelitian.....	185
1. Temuan Penelitian Berdasarkan Hasil Angket Terbuka Ahli Materi.....	185

2. Temuan Penelitian Berdasarkan Hasil Angket Terbuka Ahli Media.....	187
3. Temuan Penelitian Berdasarkan Hasil Angket Mahasiswa.....	189
E. Kelemahan Penelitian.....	189

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. KESIMPULAN.....	190
B. IMPLIKASI.....	191
C. SARAN.....	192

DAFTAR PUSTAKA..... 193

LAMPIRAN..... 196

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1 Kombinasi Warna yang Buruk untuk Tampilan Media.....	38
Tabel 2.2 Penutup Kepala Aceh.....	40
Tabel 2.3 Bentuk Dasar Busana Aceh.....	41
Tabel 2.4 Seni Memakai Busana Aceh.....	42
Tabel 2.5 Penutup Kepala Aceh Gayo.....	43
Tabel 2.6 Tabel Bentuk Dasar Busana Gayo.....	43
Tabel 2.7 Motif Kerawang Gayo.....	44
Tabel 2.8 Seni Memakai Busana Tradisional Gayo.....	45
Tabel 2.9 Penutup Kepala Alas.....	46
Tabel 2.10 Tabel Bentuk Dasar Busana Alas.....	46
Tabel 2.11 Seni Memakai Busana Tradisional Alas.....	47
Tabel 2.12 Penutup Kepala Melayu-Sumatera Utara.....	48
Tabel 2.13 Bentuk Dasar Busana Melayu-Sumatera Utara.....	49
Tabel 2.14 Seni Memakai Busana Melayu-Sumatera Utara.....	49
Tabel 2.15 Penutup Kepala Batak Toba.....	50
Tabel 2.16 Bentuk Dasar Busana Batak Toba.....	50
Tabel 2.17 Seni Memakai Busana Batak Toba.....	51
Tabel 2.18 Penutup Kepala Batak Karo.....	52
Tabel 2.19 Bentuk Dasar Busana Batak Karo.....	52
Tabel 2.20 Seni Memakai Busana Batak Karo.....	53
Tabel 2.21 Penutup Kepala Simalungun.....	54
Tabel 2.22 Bentuk Dasar Busana Simalungun.....	54
Tabel 2.23 Seni Memakai Busana Simalungun.....	55
Tabel 2.24 Penutup Kepala Pakpak dan Dairi.....	56
Tabel 2.25 Bentuk Dasar Busana Pakpak dan Dairi.....	56
Tabel 2.26 Seni Memakai Busana Pakpak dan Dairi.....	56
Tabel 2.27 Penutup Kepala Mandailing, Angkola dan Padang Lawas.....	57
Tabel 2.28 Bentuk Dasar Busana Mandailing, Angkola dan Padang Lawas.....	58
Tabel 2.29 Seni Memakai Busana Mandailing, Angkola dan Padang Lawas.....	58

Tabel 2.30 Penutup Kepala Nias.....	59
Tabel 2.31 Bentuk Dasar Busana Nias.....	60
Tabel 2.32 Seni Memakai Busana Nias.....	60
Tabel 2.33 Penutup Kepala Minangkabau.....	61
Tabel 2.34 Bentuk Dasar Busana Minangkabau.....	62
Tabel 2.35 Seni Memakai Busana Minangkabau.....	63
Tabel 2.36 Bentuk Dasar Busana Mentawai.....	65
Tabel 2.37 Seni Memakai Busana Mentawai.....	65
Tabel 2.38 Penutup Kepala Melayu Riau.....	67
Tabel 2.39 Bentuk Dasar Busana Melayu Riau.....	67
Tabel 2.40 Seni Memakai Busana Melayu Riau.....	67
Tabel 2.41 Penutup Kepala Melayu Jambi.....	69
Tabel 2.42 Bentuk Dasar Busana Melayu Jambi.....	70
Tabel 2.43 Seni Memakai Busana Melayu Jambi.....	70
Tabel 2.44 Penutup Kepala Melayu Bengkulu.....	71
Tabel 2.45 Bentuk Dasar Busana Melayu Bengkulu.....	72
Tabel 2.46 Seni Memakai Busana Melayu Bengkulu.....	72
Tabel 2.47 Penutup Kepala Aesan Gede.....	73
Tabel 2.48 Bentuk Dasar Busana Aesan Gede.....	74
Tabel 2.49 Seni Memakai Busana Aesan Gede.....	74
Tabel 2.50 Penutup Kepala Busana Aesan Paksangko.....	75
Tabel 2.51 Bentuk Dasar Busana Aesan Paksangko.....	76
Tabel 2.52 Seni Memakai Aesan Paksangko.....	76
Tabel 2.53 Penutup Kepala Bangka Belitung.....	77
Tabel 2.54 Bentuk Dasar Busana Bangka Belitung.....	78
Tabel 2.55 Seni Memakai Bangka Belitung.....	78
Tabel 2.56 Penutup Kepala Pepadun dan Saibatin.....	79
Tabel 2.57 Bentuk Dasar Busana Pepadun dan Saibatin.....	81
Tabel 2.58 Seni Memakai Busana Pepadun dan Saibatin.....	81
BAB III	
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Dosen Ahli Media.....	91
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Dosen Ahli Materi.....	92

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna (Mahasiswa).....	94
Tabel 3.4 Perencanaan Penelitian.....	97
BAB IV	
Tabel 4.1 Hasil Angket Tertutup-Terbuka dengan Panelis Ahli Materi.....	121
Tabel 4.2 Tabel Skor Aspek Desain Pembelajaran.....	131
Tabel 4.3 Tabel Skor Aspek Evaluasi Pembelajaran.....	134
Tabel 4.4 Hasil Angket Tertutup-Terbuka dengan Panelis Ahli Media.....	136
Tabel 4.5 Tabel Skor Aspek Interaksi.....	152
Tabel 4.6 Tabel Skor Aspek Audio.....	154
Tabel 4.7 Tabel Skor Aspek Visual.....	157
Tabel 4.8 Tabel Skor Aspek Media Bergerak atau Animasi.....	158
Tabel 4.9 Aspek Materi Pembelajaran, indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.....	160
Tabel 4.10 Aspek Materi Pembelajaran, indikator Pelengkap pembelajaran.....	160
Tabel 4.11 Aspek Materi Pembelajaran, indikator Kemudahan untuk memahami materi yang disajikan.....	161
Tabel 4.12 Aspek Materi Pembelajaran, indikator Kejelasan uraian dan pembahasan materi.....	162
Tabel 4.13 Aspek Materi Pembelajaran, indikator Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.....	162
Tabel 4.14 Aspek Materi Pembelajaran, indikator animasi memberikan informasi tentang materi pembelajaran.....	163
Tabel 4.15 Tabel Skor Aspek Materi Pembelajaran.....	163
Tabel 4.16 Aspek Multimedia, indikator Kemudahan pengoperasian.....	164
Tabel 4.17 Aspek Multimedia, indikator Interaksi.....	165
Tabel 4.18 Aspek Multimedia, indikator Komposisi layout.....	166
Tabel 4.19 Aspek Multimedia, indikator Keterbacaan teks.....	166
Tabel 4.20 Aspek Multimedia, indikator Kejelasan contoh gambar.....	167
Tabel 4.21 Aspek Multimedia, indikator Keterpaduan sound.....	168
Tabel 4.22 Aspek Multimedia, indikator Kejelasan artikulasi narator.....	168
Tabel 4.23 Aspek Multimedia, indikator Animasi menambah ketertarikan terhadap sajian.....	169

Tabel 4.24 Tabel Skor Aspek Materi Pembelajaran.....	169
Tabel 4.25 Prosentase Hasil Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi dan Ahli Media.....	172
Tabel 4.26 Prosentase Hasil Pendapat Pengguna.....	174

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Prosentase Penilaian Ahli Materi.....	137
Grafik 4.2 Hasil Prosentase Penilaian Ahli Media.....	163
Grafik 4.3 Hasil Prosentase Pendapat Pengguna.....	175

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1. Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran.....	11
Gambar 2.2. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale.....	15
Gambar 2.3 Diagram Lingkaran Warna.....	37
Gambar 2.4 Busana Tradisional Pengantin Aceh.....	39
Gambar 2.5 Motif Pinto Aceh.....	41
Gambar 2.6 Busana Tradisional Pengantin Gayo.....	43
Gambar 2.7 Busana Tradisional Pengantin Alas.....	46
Gambar 2.8 Busana Tradisional Pengantin Melayu-Sumatera Utara.....	48
Gambar 2.9 Busana Tradisional Pengantin Batak Toba.....	50
Gambar 2.10 Busana Tradisional Pengantin Batak Karo.....	52
Gambar 2.11 Busana Tradisional Pengantin Simalungun.....	54
Gambar 2.12 Busana Tradisional Pengantin Pakpak.....	55
Gambar 2.13 Busana Tradisional Pengantin Mandailing.....	57
Gambar 2.14 Busana Tradisional Pengantin Nias.....	59
Gambar 2.15 Busana Tradisional Pengantin Pariaman.....	61
Gambar 2.16 Busana Upacara Tradisional Mentawai.....	65
Gambar 2.17 Busana Tradisional Pengantin Riau.....	66
Gambar 2.18 Busana Tradisional Pengantin Melayu Jambi.....	69
Gambar 2.19 Busana Tradisional Pengantin Bengkulu.....	71
Gambar 2.20 Busana Tradisional Pengantin Aesan Gede.....	73
Gambar 2.21 Busana Tradisional Pengantin Aesan Paksangko.....	75
Gambar 2.22 Busana Tradisional Pengantin Bangka Belitung.....	77
Gambar 2.23 Busana Tradisional Pengantin Lampung.....	79

BAB III

Gambar 3.1. Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D).....	87
---	----

BAB IV

Gambar 4.1 Tampilan pembuka pada CD Interaktif.....	100
Gambar 4.2 Tampilan 'home' CD Interaktif.....	101

Gambar 4.3 Tampilan menu ‘Materi’ CD Interaktif.....	103
Gambar 4.4 Tampilan materi ‘Bentuk Dasar Busana’	103
Gambar 4.5 Tampilan isi materi ‘Bentuk Dasar Busana’	104
Gambar 4.6 Tampilan isi materi ‘Busana Tradisional Sumatera’	104
Gambar 4.6 Tampilan isi materi ‘Ragam Busana Tradisional Sumatera’	105
Gambar 4.7 Tampilan pilihan materi yang disajikan.....	105
Gambar 4.8 Contoh tampilan deskripsi tiap provinsinya.....	106
Gambar 4.9 Contoh tampilan pilihan sub-daerah/sub-suku dan contoh desain pada sebuah provinsi.....	107
Gambar 4.10 Contoh tampilan poin-poin busana daerah.....	107
Gambar 4.11 Contoh Tampilan materi dari poin ‘Seni Memakai’ pada ‘Melayu-Riau’	108
Gambar 4.12 Contoh tampilan sub-materi ‘Contoh Desain’ di setiap provinsinya.....	108
Gambar 4.13 Tampilan menu ‘Evaluasi’	109
Gambar 4.14 Tampilan menu ‘Evaluasi’ pada soal pilihan ganda.....	110
Gambar 4.15 Tampilan penilaian pada menu ‘Evaluasi’	111
Gambar 4.16 Tampilan evaluasi lanjutan.....	112
Gambar 4.17 Tampilan menu ‘Pengayaan’	113
Gambar 4.18 Tampilan menu ‘Referensi’	113
Gambar 4.19 Tampilan menu ‘Musik’	120
Gambar 4.20 Tampilan menu ‘Bantuan’	121
Gambar 4.21 Tampilan ‘Tujuan Pembelajaran’ yang direvisi.....	116
Gambar 4.22 Tampilan pokok bahasan yang direvisi.....	117
Gambar 4.23 Tampilan ‘Evaluasi 2’ yang direvisi.....	118
Gambar 4.24 Penambahan gambar pada Materi Pengantar.....	119
Gambar 4.25 Revisi Definisi ‘Busana Tradisional’ dari sumber yang relevan... ..	120
Gambar 4.26 Definisi kata ‘tradisional’ diganti dengan ‘Jenis-jenis Busana’	120
Gambar 4.27 Penambahan materi motif <i>Pinto Aceh</i>	120
Gambar 4.28 Diagram Prosentase Aspek-aspek Penilaian Para Ahli pada Konten CD Interaktif.....	173

Gambar 4.29 Diagram Prosentase Komponen Penyusun CD Interaktif menurut
Pendapat Pengguna..... 173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan selalu diisi dengan aktifitas pembelajaran, karena pada dasarnya pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2013:1). Dalam aktifitas pembelajaran, terdapat sebuah interaksi antara pengajar dan si pembelajar. Interaksi ini berlangsung selama proses penyampaian materi dari pengajar kepada peserta didik.

Dalam penyampaian materi ada kalanya berhasil dan ada kalanya tidak berhasil atau gagal. Kegagalan/ketidakberhasilan itu disebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi. Berbagai hambatan-hambatan komunikasi yang biasa terjadi dalam proses pembelajaran, seperti hambatan verbalisme, salah tafsir, dan perhatian yang tidak terpusat, dan tidak terjadinya pemahaman (Daryanto, 2013:9).

Untuk meminimalisir hambatan-hambatan yang terjadi dalam proses komunikasi pembelajaran, maka dibuatlah sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah medium yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik sebagai perantara dalam penyampaian materi pelajaran. Penentuan penggunaan

media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pengajaran. Media yang digunakan harus dapat meminimalisir hambatan-hambatan yang terjadi sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

Dalam program studi Tata Busana terdapat mata kuliah wajib Sejarah Perkembangan Mode Busana (SPMB). Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa menguasai perkembangan mode dari masa ke masa, meliputi konsep dasar bentuk pakaian, menjelaskan perkembangan mode dan seni berbusana Indonesia, Asia, dan dunia. Mata kuliah ini bersifat 80% teori dan 20% praktek dengan kompetensi yang ingin dicapai adalah Mahasiswa dapat mengidentifikasi perkembangan mode busana dan menjadikannya sebagai dasar untuk menciptakan desain mode busana yang benar (Buku Pedoman Akademik, 2013: 57)

Mata kuliah SPMB memiliki bobot sebanyak dua sks, dengan 16x pertemuan. Padahal, materi yang tersaji sangatlah banyak, mulai dari Sejarah Perkembangan Mode Dunia, seperti mesir kuno, mesopotamia, abad pertengahan, dan juga materi busana tradisional Indonesia. Pemahaman akan materi SPMB sangat dibutuhkan sebagai konsep dasar sumber inspirasi dalam membuat desain busana dalam berbagai tema ke depannya

Materi busana tradisional Indonesia dalam mata kuliah ini terbagi pada tiap provinsi. Pemahaman materi ini sangat dibutuhkan dalam membuat desain busana dengan berbagai tema budaya. Dalam materi ini, sumber inspirasi didapatkan dari hal-hal yang digeneralisasikan pada busana tradisional tiap daerahnya, yaitu jenis penutup kepala, bentuk dasar busana, warna, motif, bahan, seni memakai dan makna atau simbol yang terkandung dalam busana tradisional yang ada.

Oleh karena itu, materi busana tradisional Indonesia ini sangat membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menjelaskan karakteristik pada busana tradisional, baik teori dan gambar yang jelas sehingga dapat lebih mengekspresikan daya kreatifitas mahasiswa itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengajar desain, Ibu Vera Utami, M.Ds., memaparkan bahwa sebagian besar mahasiswa masih terpaku pada penggunaan kain khas daerah dalam membuat sebuah desain dengan tema budaya tradisional, padahal masih banyak sumber ide lain yang dapat diterapkan dalam rancangan.

Busana tradisional yang terdapat di wilayah Sumatera menarik untuk diangkat sebagai materi dalam media pembelajaran ini karena terdapat banyak perpaduan pengaruh budaya yang terkandung di dalamnya, bertolak belakang dengan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa tata busana yang memaparkan bahwa busana tradisional Sumatera selalu identik dengan melayu, padahal tidak hanya kebudayaan melayu, tetapi juga terdapat pengaruh budaya hindu-budha, Arab, India, Cina, sampai dengan Eropa di dalamnya (Tien, 2010:4) . Dosen pengajar draping, Ibu Vivi Radiona pun memaparkan bahwa pada bagian draping dengan tema daerah Sumatera, sebagian mahasiswa masih terpaku pada bentuk baju yang longgar dan pemakaian selendang saja, padahal masih banyak ide-ide lain yang dapat dikembangkan dari pakaian tradisional Sumatera dalam mencipta sebuah model, apabila mahasiswa telah memiliki konsep yang cukup kuat.

Materi pada Busana Tradisional Sumatera, terdiri dari Busana Tradisional Provinsi Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Riau dan Kepulauan Riau, Jambi, Bengkulu, Sumatera Selatan, Bangka Belitung dan Lampung.

Dilatarbelakangi oleh banyaknya pokok bahasan dalam mata kuliah ini, maka salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang mengedepankan pembelajaran mandiri. Sehingga, efisiensi waktu pembelajaran dapat ditingkatkan karena pembelajaran dapat dilakukan di luar jam pertemuan mata kuliah.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam penyampaian materi tersebut adalah multimedia interaktif. Penggunaan multimedia (unsur teks, grafis, audio, video baik berupa animasi atau film) pembelajaran dapat lebih meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman belajar Edgar Dale dalam buku *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, yang menyatakan bahwa penggabungan unsur teks, audio, gambar, animasi dan film akan semakin memperjelas materi secara konkrit sehingga penyerapan materi oleh peserta didik lebih maksimal (Rayandra, 2011:22)

Sifat interaktif dalam media pembelajaran yang digunakan sangat dibutuhkan, hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat lebih mengutamakan peran peserta didik dalam berinisiatif serta keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran interaktif maka diharapkan akan terjadi komunikasi dua arah antara peserta didik dengan media yang dibuat. Dalam model ini peran peserta didik sangat menonjol, sementara peran pengajar tidak terlalu sentral, namun tetap dituntut memberikan penilaian terhadap hasil pekerjaan siswa.

Compact Disk (CD) Interaktif merupakan salah satu bentuk kemasan dari pembelajaran multimedia interaktif. Materi dikemas dengan menggunakan berbagai unsur teks, audio, gambar, animasi dan film dengan maksud lebih

menarik sehingga kreativitas peserta didik dapat lebih berkembang dan termotivasi dalam mempelajari materi tersebut. CD Interaktif yang dibuat menggunakan model pembelajaran tutorial, hal ini dimaksudkan agar pembahasan materi dapat lebih mendalam dan menekankan pada aspek kognitif.

Dalam pembuatan suatu media pembelajaran, kelayakan terhadap media tersebut merupakan hal utama yang tidak dapat diabaikan. Untuk itu, penilaian terhadap kelayakan CD interaktif harus digunakan untuk mengukur layak atau tidaknya media digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan atas suatu produk harus dilakukan ahli yang memiliki kompetensi pada bidang tersebut, yaitu ahli materi dan ahli media. Selain itu dibutuhkan pula pendapat dari target pengguna terkait dengan media pembelajaran yang dibuat, agar dapat diketahui sejauh mana respon positif pengguna terhadap pemakaian media pembelajaran. Dengan adanya pengujian tersebut dapat diketahui sejauh mana kelayakan, keefektifan suatu produk, produk yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa CD Interaktif.

Syarat kelayakan media CD Interaktif meliputi aspek desain pembelajaran, aspek evaluasi pembelajaran, aspek interaksi, aspek audio, aspek visual, dan aspek media bergerak (animasi). Penilaian dilakukan oleh para panelis yang terdiri ahli yang berkompeten di bidang materi, ahli yang kompeten di bidang media dan pendapat para pengguna yang berkaitan dengan kemasan dan isi materi dari CD interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat menjabarkan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran CD interaktif sebagai media penyampaian materi Busana Tradisional Sumatera?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran CD interaktif pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana?
3. Bagaimana pendapat mahasiswa tentang media pembelajaran CD Interaktif sebagai sumber belajar dalam materi Busana Tradisional Sumatera?
4. Apakah penggunaan media CD Interaktif dapat dijadikan media penyampaian materi Busana Tradisional Sumatera?

C. Pembatasan Masalah

Sehubungan dengan keterbatasan waktu, tempat, dan sumber daya penelitian, maka penelitian ini dibatasi menjadi :

1. Materi pelajaran dibatasi pada materi Busana Tradisional Sumatera yang biasa digunakan dalam perkawinan tradisional dengan pokok bahasan jenis penutup kepala, bentuk dasar busana, warna, motif, bahan, seni memakai dan makna atau simbol yang terkandung dalam busana tradisional yang ada.

2. Model pembelajaran CD interaktif yang digunakan adalah Model Multimedia Tutorial, sehingga pembahasan materi dapat lebih menekankan aspek kognitif.
3. Kelayakan media pembelajaran CD interaktif dibatasi pada unsur teks, warna, animasi, suara dan materi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran CD interaktif materi Busana Tradisional Sumatera dilihat dari aspek desain pembelajaran, evaluasi pembelajaran, interaksi, audio, visual dan media bergerak/animasi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran CD interaktif yang menarik untuk mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana
2. Membuat salah satu pilihan media pembelajaran yang berbentuk CD interaktif untuk mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana yang dapat membantu dalam penyampaian tujuan materi pembelajaran.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran CD interaktif sebagai media untuk menyampaikan materi perkuliahan Sejarah Perkembangan Mode Busana.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah media yang dapat menyampaikan materi Busana Tradisional Sumatera dalam mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana.
2. Mendorong motivasi peserta didik untuk lebih kreatif dalam pembelajaran Sejarah Perkembangan Mode Busana.
3. Menganalisa kelayakan ,media pembelajaran CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera sebagai bahan ajar.
4. Menunjang kegiatan belajar mandiri bagi peserta didik

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Landasan Teori

1. Kelayakan Media Pembelajaran

a. Kelayakan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 'Layak' diartikan sebagai wajar; pantas; patut, sehingga Kelayakan diartikan sebagai kepantasan; kepatutan. Sesuatu yang telah memenuhi kriteria yang sesuai dan pantas maka sesuatu tersebut dapat dikatakan layak.

Kelayakan merupakan penelitian yang dilakukan secara mendalam yang dilakukan untuk menentukan apakah objek yang diteliti memiliki manfaat. Untuk menentukan layak atau tidaknya suatu objek dapat dilihat dari berbagai aspek. Setiap aspek untuk dapat dikatakan layak harus memiliki suatu standar nilai tertentu, namun keputusan penilaian tidak hanya dilakukan pada salah satu aspek saja, tapi didasarkan kepada seluruh aspek (Kasmir dan Jakfar, 2015:7). Penilaian terhadap kelayakan suatu produk dinilai berdasarkan alat ukur (instrumen) tertentu yang telah teruji sebelumnya dan dilakukan oleh para panelis yang terdiri dari ahli maeri, ahli media dan pengguna.

Jadi, Kelayakan CD Interaktif diperoleh dengan proses pengumpulan data, penilaian, pengujian sesuatu dengan kepastian, kepantasan dan nilai guna yang efektif dan efisien pada produk yang dihasilkan.

b. Definisi Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Menurut Setyosari dan Sulton (2003), pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pebelajar (guru, instruktur) dengan tujuan untuk membantu siswa agar bisa belajar dengan mudah. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Rayandra, 2011:7). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Setelah memahami pengertian kedua kata tersebut, maka pengertian media pembelajaran yaitu apa saja yang digunakan sebagai pembawa pesan dalam pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (1971) media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi, atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Rayandra, 2011:8).

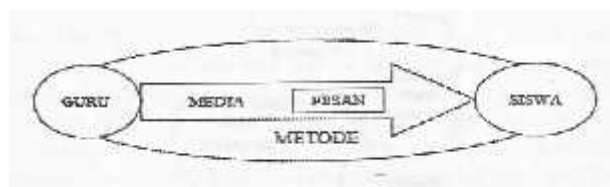
c. Fungsi Media Pembelajaran

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke-arah yang positif

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh pendidik agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar menuju penerima. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut;



Gambar 2.1. Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran
(Sumber: Buku *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Nilai*)

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, *et.al.*, 2001) adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- 2) Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- 3) Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Dalam pembuatan media pembelajaran, terdapat syarat-syarat yang harus terpenuhi, yaitu (Sumiati dan Asra, 2010:169):

- 1) Faktor Edukatif, meliputi ketepatan atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan dan harus dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- 2) Faktor teknik pembuatan, meliputi kebenaran atau tidak menyalahi konsep ilmu pengetahuan, bahan dan bentuknya kuat, tahan lama, tidak mudah berubah dan fleksibel.
- 3) Memenuhi unsur kebenaran dalam ukuran, ketelitian dan kejelasan untuk menghindari kesalah pengertian tentang sesuatu yang digambarkan atau dijelaskan melalui media pembelajaran tersebut.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu menurut: (1) Wilbur Schramm, (2) Gagne, (3) Allen, (4) Gerlach, dan (5) Ibrahim (Daryanto, 2010:17).

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan faksimile; (2) liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape; (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media

pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks, dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan pembelajaran yang lain. Allen mengungkapkan tujuan belajar antara lain, antara lain: info aktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.

Menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio, media proyeksi, televisi, video, komputer.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media

yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi serta kemampuan dan karakteristik pembelajar akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

Penggunaan multimedia (unsur teks, grafis, audio, video baik berupa animasi atau film) pembelajaran dapat lebih meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman belajar Edgar Dale yang menyatakan bahwa penggabungan unsur teks, audio, gambar, animasi dan film akan semakin memperjelas materi secara konkrit sehingga penyerapan materi oleh peserta didik lebih maksimal (Rayandra, 2011:22).



Gambar 2.2. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale
(Sumber : kompak.fkunud.com)

2. CD Interaktif

a. CD Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan

aplikasi interaktif di dalamnya. *CD ROM (Read Only Memory)* merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD (Tim Medikomp, 1994).

CD yang bersifat interaktif dibuat dengan maksud agar pengguna dapat mengontrol navigasi yang diinginkan sehingga pengendalian materi yang ada lebih mudah bagi pengguna dan materi lebih mudah untuk dimengerti. CD interaktif biasa digunakan untuk pembuatan berbagai presentasi, seperti company profile, penawaran kerja sama, tutorial, dan sebagainya, baik yang digunakan untuk kepentingan komersil ataupun tidak.

Dalam media pembelajaran, CD Interaktif merupakan salah satu bentuk kemasan dari sebuah media pembelajaran yang tergolong pada multimedia pembelajaran interaktif. 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. Dengan CD interaktif seorang siswa dapat lebih aktif mempelajari materi dan menumbuhkan kemandirian belajar, terlebih kemasan program CD Interaktif dengan multimedia menarik perhatian dan membuat pesan pembelajaran lebih lengkap dan jelas (Rudi dan Cepi, 2009:66).

Berbagai pemahaman tentang multimedia terus berkembang seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, baik aspek *software* maupun *hardware* yang mendukungnya. Menurut sudut pandang ahli media, sebelum berkembangnya dunia teknologi informasi, bahwa multimedia dipandang sebagai suatu pemanfaatan “banyak” media yang digunakan dalam suatu proses interaksi penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan, salah

satunya dalam konteks pembelajaran antara guru dan peserta didik (Deni, 2012:32).

Menurut Rosch (1996) multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video, Mc. Cormik (1996) juga menyatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks. Sedangkan Robin dan Linda (2001) menyebutkan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas (Rudi dan Cepi, 2009:175). Dari karakteristik pembelajaran yang dapat disebut sebagai pembelajaran multimedia, seorang pendidik dapat memandang bahwa multimedia tersebut harus kaya akan proses interaktif. Oleh karena itu, CD Interaktif yang merupakan multimedia pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut (Daryanto, 2013:53):

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

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, media pembelajaran CD Interaktif sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut (Daryanto, 2013:53):

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

Dalam multimedia pembelajaran, format sajian materi dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok yaitu (Daryanto, 2013:54):

- 1) Tutorial

Penyampaian materi dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban pengguna salah, maka harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial).

- 2) *Drill and Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Pada bagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

3) Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misal nya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah duniaa nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko.

4) Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya.

5) Permainan

Bentuk permainan yang disajikan disini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikina, pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

Media pembelajaran berbasis multimedia dapat dibuat dengan menggunakan banyak perangkat lunak yang dapat untuk mengolah teks, seperti *Microcsoft Office Family* atau *Note Pad*; mengolah gambar seperti *Corel Draw*, *Microsoft Visio*, *Adobe Photoshop* dan lain-lain; mengolah animasi gambar seperti

Macromedia Family (Flash, Freehand, Authorware, Dreamweaver), 3D Max, Swish dan lain-lain; mengolah suara seperti *Cool Edit Pro, Audio Studio* dan lain lain dan digabungkan menjadi satu dengan program-program authoring (authoring tool) seperti *Macromedia Authorware, Dreamweaver, Visual Basis, Delphi* dan lain-lain.

b. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Adapun prosedur mengembangkan multimedia interaktif adalah sebagai berikut (Deni, 2012:41):

1) Analisis Kebutuhan

Efektivitas program yang dibuat tergantung pada sejauh mana program tersebut sesuai dengan kurikulum, lembaga pendidikan atau kebutuhan peserta didik (mahasiswa) sesuai dengan spesifikasi keilmuan dan ketepatan metodologi pembelajaran dengan substansi materi dan kompetensi yang diharapkan.

2) Identifikasi Materi

Materi yang dirancang, diidentifikasi berdasarkan kurikulum terutama yang mencakup skop dan sequence materi. Identifikasi ini mencakup tujuan pembelajaran umum dan khusus, pokok materi, pokok bahasan, dan sub pokok bahasan, saran dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

3) Menentukan Model Pembelajaran

Berdasarkan analisis karakteristik materi dan tujuan serta identifikasi materi, selanjutnya ditentukan model pembelajaran yang digunakan, model *drill* dan *practice*, tutorial, simulasi atau dalam bentuk permainan (*games*).

4) Desain *Flow Chart*

Flow chart adalah penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang dibuat dengan simbol-simbol tertentu. Dengan *flow chart*, alur program dimulai dari start sampai finish dapat tergambarkan secara utuh, hal ini juga penting terutama untuk bahan pegangan bagi programmer dalam membuat program.

5) Penulisan *Story Board*

Story board pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart*. *Flow chart* hanya berisi garis besar isi pada setiap alur dari awal sampai selesai, dan *story board* merupakan penjelasan lebih lengkap dari setiap alur yang terdapat pada *flow chart*.

6) Pengumpulan Bahan Grafis

Dalam sebuah multimedia interaktif, grafis berfungsi untuk memperjelas informasi, memperindah tampilan, serta ,membuat program menjadi lebih hidup dengan berbagai kombinasi warna dan objek dapat berupa foto, kartun/ilustrasi gambar, rekayasa foto, dan penggunaan teks. Sebelum mulai menyusun program, bahan-bahan grafis yang dibutuhkan sesuai dengan tuntutan *story board* perlu disiapkan terlebih dahulu. Dalam pembuatannya diperlukan *software* khusus berupa pengolahan vektor dan bitmap, misalnya *Corel* dan *Photoshop*.

7) Pengumpulan Bahan Animasi

Animasi diperlukan terutama untuk menjelaskan pesan yang membutuhkan unsur gerak (*movie*), membuat tampilan lebih hidup dan

menarik perhatian. Animasi dapat dibuat dengan menggunakan *software 3D Max, Flash, dan Swish*.

8) Pemrograman

Tahap utama dalam membuat pembelajaran interaktif adalah pemrograman. Pada dasarnya, pemrograman menggabungkan berbagai bahan grafis, animasi, dan teks yang disusun berdasarkan alur yang dibuat sesuai dengan *flow chart*. Software yang dapat digunakan untuk pemrograman di antaranya: *Delphi, Basic, Pascal, Authorware, Macromedia Flash, Swish Director*.

9) *Finishing* dan *Mastering*

Tahap *finishing* merupakan tahap akhir dalam pembuatan program. Program dibuat menjadi file aplikasi (*exe*), *html*, atau *movie show*.

10) Uji Coba

Uji coba dilakukan setelah program selesai dibuat. Uji coba dapat dilakukan dalam lingkup yang luas dan terbatas. Tujuan uji coba yaitu untuk: mengetahui keterbacaan visual; apakah pesannya jelas, tidak kaku dan tidak terlalu kecil, suaranya jelas, dan apakah materi sesuai dengan *story board*. Uji coba diperlukan juga untuk melihat validitas materi.

11) Revisi Produk Akhir

Input dari uji coba dapat dijadikan rujukan untuk memperbaiki program secara keseluruhan.

Dari beberapa pengertian kelayakan, media pembelajaran dan CD Interaktif menurut para ahli, maka kelayakan sebuah media pembelajaran interaktif dapat ditinjau dari beberapa model desain dan pengembangan. Kelayakan dalam hal ini

termasuk juga pengukuran atau penilaian kualitas multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.

Alessi dan Trollip mengemukakan bahwa untuk mengevaluasi multimedia interaktif, dilakukan dengan cara (Nur, 2008:56) :

1) *Outgoing evaluation*

Evaluasi yang dilakukan secara terus menerus selama proses pengembangan berlangsung. Dilakukan pada tahap awal, tengah dan akhir pengembangan.

2) *Alpha testing*

Untuk pengujian alpha, dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, juga bisa dilakukan oleh siswa yang mempunyai kompetensi untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang dibuat. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan sebagai dasar untuk melakukan revisi pertama.

3) *Beta testing*

Untuk pengujian beta, dilakukan pada siswa yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam uji beta ini bisa dilakukan pada siswa minimal 3 orang atau kelipatannya. Hasilnya untuk melakukan revisi akhir. Semakin banyak dilakukan alpha testing dan revisi, maka semakin sedikit beta testing yang dilakukan.

c. Aspek-aspek Penilaian Multimedia Pembelajaran

Adapun Aspek Penilaian Media Pembelajaran Multimedia adalah sebagai berikut (Niken dan Dany, 2010:44):

a) Aspek Desain Pembelajaran

Desain Pembelajaran merupakan langkah penting yang dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan. Dalam kegiatan ini pengajar harus menetapkan kegiatan mana yang perlu dan tidak perlu dilakukan, yang meliputi:

- Kejelasan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran harus disampaikan ketika akan memulai suatu proses pembelajaran, kejelasan ini akan berdampak pada berjalannya kegiatan pembelajarannya kegiatan pembelajaran apakah akan berjalan terarah atau tidak sesuai dengan kejelasan tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.
- Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum, kurikulum yang berlaku pada setiap instansi pendidikan adalah acuan utama dalam pembuatan perencanaan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, salah satunya pada saat membuat tujuan pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada saat itu karena tujuan pembelajaran tidak akan dikatakan tercapai dengan baik apabila tidak memiliki relevansi dengan kurikulum yang ditetapkan.
- Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, strategi pembelajaran harus disusun secara sistematis dengan mengikuti prinsip psikologi tentunya, karena strategi pembelajaran yang baik dapat mencerminkan target yang jelas dan perilaku siswa setelah mengalami proses pembelajaran.

- Interaktif, guru merupakan pemegang peranan sentral dalam kegiatan perencanaan pembelajaran, guru harus menentukan sarana dan prasarana yang mengundang interaksi peserta didik dan guru sehingga tercipta situasi pembelajaran yang menjadikan siswa aktif, berpartisipasi secara nyata yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.
- Pemberian motivasi belajar, dalam media yang digunakan guru harus memasukkan desain pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan, bimbingan, dan bentuk ide kreatif yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.
- Kelengkapan bahan bantuan mengajar
- Sistematis, alur logika jelas, alur yang terdapat pada media tentu saja harus jelas, kejelasan tersebut dapat dilihat dari proses penjelasan materi saat tercantum sub-sub materi tercantum dan penjelasan sesuai apa yang ditulis pada judul materi.
- Kualitas kedalaman materi, yaitu kejelasan uraian, pembahasan, dan contoh

b) Aspek evaluasi pembelajaran

Yang meliputi:

- Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, evaluasi merupakan salah satu komponen pengukur derajat keberhasilan pencapaian tujuan, keefektifan proses pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga konsistensi dengan tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditetapkan terukur melalui hasil evaluasi yang diperoleh. Hal ini

berkaitan pula dengan perlu tidaknya dilakukan proses pembelajaran ulang.

- Soal-soal evaluasi yang disajikan harus sesuai dengan materi yang disajikan. Porsinya harus seimbang dengan menggunakan alat evaluasi yang tepat.

c) Aspek interaksi

Interaksi merupakan kunci rangsangan bagi siswa untuk merespon apa yang kita ajarkan, sehingga siswa mau dan tertarik untuk mengikuti materi yang tersaji.

Yang meliputi:

- Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan tujuan pembelajaran.
- Kreatifitas dalam menuangkan ide sajian, pengajar dituntut untuk mempersiapkan diri sebelum melakukan pengajaran, salah satunya menentukan ide yang akan digunakan untuk membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa.
- Kejelasan petunjuk dalam pengoperasian media pembelajaran yang dibuat, sehingga pengguna dapat menggunakan media dengan tanpa harus kebingungan.
- Kemudahan pengoperasian media pembelajaran yang dibuat.

d) Aspek Audio

Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi, audio dapat mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.

Yang meliputi:

- Bahasa pada narasi mudah dimengerti, narasi hendaknya dibuat dengan kalimat yang aktif, ucapkan narasi ketika menyajikan kepada siswa mengenai hal-hal yang dianggap penting dan harus mereka tau, tidak banyak menggunakan istilah asing terkecuali pada pengucapannya disertai dengan visual yang menerangkan hal tersebut.
- Baksound, sound efek mendukung media, sound yang baik akan membantu mendukung proses penyerapan materi agar lebih mudah dipahami. Sound yang baik tentu saja harus memperhatikan unsur keseimbangan, dimana pada saat narator berbicara sound lebih kecil dibanding suara narator, namun pada saat-saat tertentu sound sangat dibutuhkan untuk membangkitkan gairah belajar atau untuk memusatkan perhatian.

e) Visual

Aspek visual merupakan inti, yaitu menarik atau mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, visual mdapat menggugah emosi dan sikap siswa., memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Yang meliputi:

- Keterbacaan tulisan (teks) , konteks pemahaman teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

- Kesesuaian warna tulisan dengan latar (*background*), keseimbangan warna tulisan dengan latar slide akan memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian, keseimbangan memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual.
 - Kejelasan tata letak gambar yang baik membantu memahami dan mengingat informasi sehingga makna yang terkandung dalam gambar akan tersampaikan.
 - Warna gambar mendukung media interaktif yang dibangun, warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan secara hati-hati untuk memperoleh hasil yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisah atau penekanan, atau untuk membangunketerpaduan. Di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisasi objek, menunjukkan persamaan atau perbedaan. Ada 3 hal yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu:
 - 1) Pemilihan warna khusus
 - 2) Nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut
 - 3) Intensitas atau kekuatan warna akan memberikan dampak yang diinginkan.
- f) Aspek Media Bergerak (animasi)

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

Yang meliputi:

- Kesesuaian tampilan gerakan animasi, kesesuaian tampilan harus seimbang dengan gambar animasi karena animasi yang menarik dapat meningkatkan rasa ingin tahu akan hal yang diterangkan dalam materi tersebut.

Efek animasi yang dibuat mendukung materi.

Sedangkan, kriteria media pembelajaran yang baik (Mulyanta : 2009), idealnya meliputi empat hal utama yaitu :

- a) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar. Mendukung program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik peserta didik.
- b) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- c) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik, meningkatkan motivasi dan merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.
- d) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia.

Tentunya empat kriteria di atas masih dapat ditambahkan lagi dengan nilai-nilai positif lain dari media pembelajaran. Empat kriteria tersebut setidaknya menjadi pedoman dan acuan dasar yang selama ini digunakan dalam merancang

dan membangun sebuah media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif (Mulyanta, 2009 :3-4)

Adapun elemen-elemen yang ada pada suatu multimedia adalah sebagai berikut :

1) Layout

Layout adalah tampilan suatu media yang merupakan salah satu elemen utama dalam multimedia. Dalam ilmu desain komunikasi ada beberapa prinsip-prinsip desain yaitu :

- Keseimbangan (*balance*), adalah pembagian sama berat secara visual ,maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (*formal balance*). Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang. Beberapa elemen kecil di satu sisi dapat diimbangi dengan suatu objek besar di sisi lain, sehingga terasaimbang. Tidak hanya dengan ukuran, pencapaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, value dan bidang dengan memperhitungkan bobot visualnya.
- Tekanan, informasi yang penting untuk disampaikan ke peserta didik harus diberikan secara mencolok melalui elemen yang kuat. Penekanan objek ini biasa dilakukan dengan beberapa cara yaitu, penggunaan warna yang baik, ukuran foto dibuat besar, menggunakan huruf sans

serif ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain. Informasi awal pertama kali dapat membuat perhatian dari peserta didik,

- Irama, adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran dan posisi. Penyusunan elemen-elemen visual dengan interval teratur dapat menciptakan kesan kalem dan statis. Pergantian ukuran, jarak, dan posisi elemen dapat menciptakan suasana riang, dinamis dan tidak monoton. Repetisi dapat menciptakan kesatuan dan meningkatkan kenyamanan baca. Akan tetapi, perulangan yang terus menerus, tanpa ada variasi, menjadikan desain terasa monoton dan membosankan.
- Kesatuan, layout dikatakan menyatu apabila menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara teks, warna dan elemen-elemen lain.

Meskipun demikian, kesederhanaan dari sebuah tampilan atau layout media sebaiknya tetap pada fungsinya. Jika informasi dalam suatu layout dikemukakan lebih maka tidak efektif karena hasilnya akan membingungkan peserta didik (Rakhmat Supriyono, 2010: 87-97). Dari kriteria tampilan (layout) yang tepat pada CD interaktif dapat disimpulkan bahwa layout yang dibuat sebaiknya

memperlihatkan prinsip-prinsip desainnya mulai dari prinsip keseimbangan, tekanan, irama dan kesatuan.

2) Teks

Teks adalah bagian dari multimedia. Dalam penggunaannya selain sederhana teks harus digunakan secara efektif. Pembuatan multimedia, teks yang digunakan sebaiknya sesuai dengan suara dan gambar yang ditampilkan. Sehingga perhatian terhadap informasi yang diberikan tercapai dengan baik. Terkadang kita tidak dapat menyerap informasi menyeluruh dalam satu waktu. Oleh karena itu, teks adalah salah satu bagian terpenting dalam multimedia hendaknya dibuat sederhana, singkat dan jelas.

Faktor-faktor penting dalam pembuatan teks yang akan ditampilkan pada media pembelajaran, Pertama adalah jenis *font* yang digunakan, Kedua, yaitu *style* ketika membuat tampilan teks agar lebih jelas. *Style* yang sering dipergunakan dalam sebuah teks yaitu, *Bold*, *Italic* dan *Underline*. *Bold* memberi kesan tebal dalam tulisan, *italic* membuat kemiringan tulisan dan *underline* untuk menggarisbawahi tulisan.

Ketiga yaitu ukuran, ukuran yang biasa digunakan dalam sebuah teks dinyatakan dalam *point*. Nilai keterbacaan ditentukan oleh besar-kecilnya huruf. Huruf yang besar cenderung lebih mudah dibaca, sebaliknya, huruf yang berukuran kecil cenderung tidak mudah dibaca. Hal ini perlu diperhatikan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.

Untuk dapat menarik peserta didik dengan menggunakan CD interaktif ini, maka *font* yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Baris teks tidak boleh melebihi 40-60 karakter

- 2) Gunakan *font* yang sederhana
- 3) Gunakan huruf yang sama, untuk penekannya dapat menggunakan *style bold, italic* atau *underline*
- 4) Penulisan *font* harus konsisten
- 5) Ukuran *font* harus dapat dibaca, gunakan *point* yang berbeda antara *headline* dan *bodytext*. Untuk *Headline* dapat menggunakan 24 point, sedangkan untuk *body text* ± 12 point (Gaurav Bhatnager, dkk, 2002: 138-141)

3) Gambar

Gambar adalah bahasa bentuk rupa yang umum disebut gambar tetap atau gambar tidak bergerak. Ada beberapa kriteria dalam memilih gambar-gambar yang memenuhi persyaratan bagi tujuan pengajaran, yaitu harus memadai untuk tujuan pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan ukuran yang cukup, validitas dan menarik.

- Gambar harus memadai artinya pantas untuk pengajaran, yaitu harus menampilkan gagasan, bagian informasi atau satu konsep jelas yang mendukung tujuan serta kebutuhan pengajaran. Di samping itu, gambar hendaknya realistik dan hidup, pewarnaan yang bagus dan harus cukup besar sehingga rinciannya bisa diamati untuk dipelajari. Dalam hal pemilihan gambar, perlu memperhitungkan dengan tingkat usia peserta didik. Demikian pula dengan gambarnya harus sederhana dan gagasannya tidak kompleks. Jadi, banyak faktor yang perlu dipertimbangkan dalam membaca gambar. Misalnya, kecerdasan, lingkungan, pengalaman sebelumnya, dan daya imajinasi.

- Gambar-gambar itu harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu. Gambar-gambar yang memenuhi persyaratan mutu seni hendaknya memenuhi faktor-faktor yaitu, komposisi yang baik artinya gambar mempunyai pusat perhatian yang jelas sehingga memberikan keseimbangan kepada gambar secara keseluruhan, pewarnaan afektif artinya gambar berwarna harus dipilih betul menurut kenyataan dan alamiah.
- Gambar untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas. Gambar yang tajam dan kontras mempunyai kelebihan karena ketepatan dan rinciannya menggambarkan kenyataan secara lebih baik.
- Validitas gambar, yaitu gambar-gambar yang representatif dari bidang studi tertentu yang menampilkan pesan yang benar menurut ilmu, merupakan gambar-gambar yang tepat untuk maksud pengajaran yang sah.
- Memikat perhatian peserta didik, memikat perhatian peserta didik cenderung kepada hal-hal yang diminatinya, yaitu terhadap benda-benda yang akrab dengan kehidupan mereka. Sehingga pesan atau informasi dari gambar yang bertujuan untuk disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik (Daryanto, 2012 :113-114).

4) Audio

Audio berasal dari kata *audible*, yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Kemampuan mendengar manusia berada pada daerah frekuensi antara 20-20.00 Hertz, diluar itu manusia tidak mamou lagi mendengarkannya. Kaitan audio sebagai media pembelajaran maka suara-suara

ataupun bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara. Kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik (Daryanto, 2012 :41). Dalam penyampaian pesan atau informasinya hendaknya disesuaikan dengan kemampuan mendengar peserta didik, dalam segi volume dan kejelasan pemberian informasi.

Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2011 : 45) mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan menggunakan audio meliputi :

- Pemusatan perhatian
- Mengikuti pengarah
- Melatih daya analitis
- Menentukan arti dari konteks
- Memilah-milah informasi atau gangguan yang relevan dan informasi yang tidak relevan

Dari uraian di atas dikatakan bahwa audio merupakan salah satu komponen yang terpenting, sehingga membantu dalam memperjelas suatu pesan atau informasi yang diberikan dalam CD interaktif.

5) Video/animasi

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik pembelajaran masal, individual maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Disamping itu, video menambah dan mendukung suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada peserta

didik, disamping suara yang menyertainya. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik, disamping suara yang menyertainya. Selain itu, program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu adalah paling baik disajikan melalui penafsiran video (Daryanto, 2012: 86-88).

6) Warna

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian peserta didik adalah warna. Apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan dan bahkan kehilangan gairah baca. Warna dapat membantu menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara. Sebagai contoh desain publikasi yang menggunakan warna-warna *soft* dapat menyampaikan kesan lembut, tenang dan romantik. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah. (Rakhmat Supriyono, 2010: 87-97).

Warna merupakan unsur terpenting dalam mempercepat komunikasi antara media dan pembaca. Kadar-kadar warna yang ringan memberi kesan ukuran yang lebih besar, sedangkan kadar warna yang gelap mengurangi ukuran yang sebenarnya dari objek (Fathur Anwar Hidayatullah, 2013: 6-7)

Penggunaan warna sangat menentukan kenyamanan peserta didik melihat pesan yang dipresentasikan. Pemilihan warna berdasarkan kegemaran /hobi merupakan hal yang keliru. Menurut Pett dan Wilson dalam buku Smaldino 2008,

menyatakan bahwa, pemilihan warna harus konsisten di seluruh material, sifat warna yang digunakan juga harus diperhatikan; misalnya merah dan kuning bersifat hangat, biru dan hijau bersifat sejuk, latar belakang budaya peserta didik juga harus diperhatikan; misalnya di negara-negara barat warna hitam merupakan warna berkabung, sementara di Cina dan Jepang warna putih merupakan warna berkabung. Prinsip sederhana dalam memilih kombinasi warna teks dan latar belakang dalam sebuah media presentasi yaitu:

- 1) Jika warna latar belakang gelap maka warna teks terang, jika warna latar belakang terang, maka teks gelap.
- 2) Latar belakang harus sederhana, tidak bersifat grafis, dan biasanya harus memiliki satu warna saja, hindari latar belakang berupa *wallpaper* yang ramai karena dapat mengalihkan perhatian peserta didik.
- 3) Jika latar belakang memakai dua warna, usahakan merupakan warna yang berdekatan pada lingkaran warna.



Gambar 2.3 Diagram Lingkaran Warna
(Sumber: Bahan Ajar Dasar Seni Desain Tata Busana)

Ada beberapa warna yang apabila dipadukan, pesan yang disampaikan menjadi tidak jelas dan tidak nyaman dilihat. Kombinasi warna yang buruk tersaji pada tabel berikut: (Dewa Gede Agus Putra Prabawa, 2014: 9-10)

Tabel 2.1 Kombinasi Warna yang Buruk untuk Tampilan Media

Warna Latar Belakang	Warna Teks
Hijau	Merah
Hitam	Merah
Hitam	Hijau
Hitam	Biru

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa warna sangat mempengaruhi suatu desain multimedia, sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam menggunakan CD interaktif.

3. Busana Tradisional Sumatera

Sejarah Perkembangan Mode Busana merupakan mata kuliah yang terdapat pada program studi tata busana di Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa menguasai perkembangan mode dari masa ke masa, meliputi konsep dasar bentuk pakaian, menjelaskan perkembangan mode dan seni berbusana Indonesia, Asia, dan dunia, serta membedakan busana bersejarah dan busana tradisional. Merealisasikan perkembangan mode dunia dalam bentuk tiga dimensi (Buku Panduan Akademik, 2014: 135)

Busana Tradisional adalah busana yang banyak ditampilkan pada upacara adat, seperti pesta perkawinan, kematian dan penari daerah (Soekarno dan Lanawati, 2000:14). Pada masa sekarang, busana tradisional hanya dikenakan pada acara tertentu saja, seperti upacara adat dan perkawinan (Biranul, 2005:13).

Sumatera merupakan pulau yang terletak di bagian barat gugusan kepulauan Nusantara (wikipedia, diakses 13 Juni 2015). Budaya Hindu-Budha,

Cina, Arab, India, sampai Eropa memberikan pengaruh pada kebudayaan berbusana masyarakat di Sumatera (Tien, 2010:4).

Busana Tradisional daerah-daerah yang ada di Sumatera mempunyai ciri khas yang dapat dijadikan sebuah sumber inspirasi dalam mendesain. Sumber inspirasi mempunyai arti sebagai konsep dasar yang dapat dikembangkan menjadi sebuah karya. Sumber inspirasi dapat berasal dari keadaan, fenomena, artefak, kebudayaan, kehidupan sehari-hari, dan lain lain. Dalam tema budaya pun terdapat berbagai hal yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam mendesain, bisa dari benda, rumah adat, senjata khas, dan pakaian tradisionalnya (Hasil wawancara dengan Dosen Pengajar Desain, Ibu Vera Utami, M.Ds). Dalam materi ini, sumber inspirasi didapatkan dari hal-hal yang digeneralisasikan pada busana tradisional tiap daerahnya, yaitu jenis penutup kepala, bentuk dasar busana, warna, motif, bahan, seni memakai dan makna atau simbol yang terkandung dalam busana tradisional yang ada.

a. Provinsi Aceh

1) Sub-suku/sub-daerah : Aceh



Gambar 2.4 Busana Tradisional Pengantin Aceh
(Sumber: www.kidnesia.com)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.2 Penutup Kepala Aceh

Pria	Wanita
<p><i>Kopiah Meukotop</i>. <i>Kopiah</i> (peci) berbentuk menyerupai kubah yang merupakan pengaruh dari budaya timur tengah yang ada di Aceh.. Kemudian dililit oleh <i>tengkulok</i>, terbuat dari tenunan yang dilipat segitiga dan membungkus kopiah dengan bagian yang lebih menjulang pada bagian belakang. <i>Kopiah Meukeutop</i> disulam timbul dengan benang berbagai warna yang terdiri atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna kuning melambangkan kerajaan, kebangsawanan dan keagungan - Warna merah melambangkan keberanian dan kepahlawanan - Warna hijau melambangkan agama, ke-Islaman - Warna hitam melambangkan kerakyatan 	<p><i>Phatam doi</i> mahkota yang berbentuk lempengan dan dipasangkan pada dahi dari kiri ke kanan. Terbuat dari emas berukir dan sunting dekoratif terbuat dari emas dengan inspirasi flora yang disebut <i>culok</i>.</p>

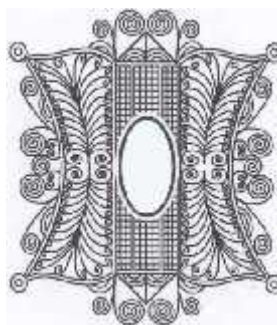
b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.3 Bentuk Dasar Busana Aceh

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan	Busana Atas : Kaftan
Busana Bawah : Celana & Pakaian Bungkus	Busana Bawah : Celana & Pakaian bungkus

c) Bahan : Kain sejenis wool untuk busana pria, dan sutera atau satin untuk busana wanita.

d) Motif : Motif flora berupa sulur-sulur dan bunga-bunga. Selain motif berbagai flora, terdapat juga motif khas *Pinto*/pintu Aceh. Motif ini diciptakan pada tahun 1935 oleh pengrajin emas di Aceh . Motif ini diambil dari bentuk pintu *khob*, yaitu monumen peninggalan kerajaan Sultan Iskandar Muda . Motif ini sangat banyak ditemukan pada perhiasan, namun saat ini telah banyak tekstil aceh yang menggunakan *pinto* aceh sebagai motifnya.



Gambar 2.5 Motif *Pinto* Aceh
(Sumber: galleryaceh.blogspot.com)

e) Warna : Hitam sebagai warna kebesaran pria. Busana wanita berwarna kuning, merah, hijau atau lembayung.

f) Seni memakai :

Tabel 2.4 Seni Memakai Busana Aceh

Pria	Wanita
<p>Pria Aceh mengenakan busana atas berupa baju jas tertutup yang disebut <i>Baje Meukasah</i> dengan model kerah cina. Busana bawah berupa celana aceh, atau celana gunting aceh yang mempunyai bentuk awal sangat lebar dan menyempit pada bagian bawahnya, sebagai pengaruh dari wilayah timur tengah, namun kemudian berkembang menjadi seperti bentuk celana biasa dan disebut <i>cekak musang</i>. Pakaian bungkus berupa sarung <i>ija lamgugap</i> yang dililitkan di luar celana dari pinggang sampai batas lutut.</p>	<p>Wanita Aceh Mengenakan baju kurung berlengan panjang hingga sepinggul dengan kerah model cina. Celana panjang yang biasa disebut <i>cekak musang</i> dengan sulaman emas motif dekoratif berbagai flora berupa sulur-sulur. Pada wanita pakaian bungkus berupa sarung digunakan sampai dengan batas bawah lutut dan baju atas dimasukkan ke dalam sarung. Sebuah <i>pending</i> (ikat pinggang) dikenakan di luar sarung.</p>

g) Makna/Symbol: Warna kuning biasanya digunakan untuk busana wanita dari kaum bangsawan. Warna hitam lambang kebesaran pria

2) Sub-suku/sub-daerah : Aceh Gayo



Gambar 2.6 Busana Tradisional Pengantin Gayo
(Sumber : galleryaceh.blogspot.com)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.5 Penutup Kepala Aceh Gayo

Pria	Wanita
<i>Bulang pengkah</i> ikat kepala berbentuk pita dengan lebar $\pm 5-7$ cm. Terbuat dari Kain kerawang gayo dengan warna dasar hitam dan disulam dengan berbagai warna.	Mahkota sunting yang terbuat dari emas berukir dengan motif berbagai flora.

b) Bentuk Dasar Busana:


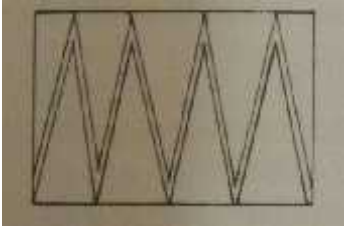

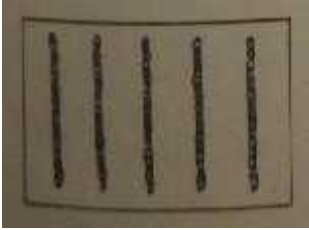

Tabel 2.6 Tabel Bentuk Dasar Busana Gayo

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan	Busana Atas : Kaftan
Busana Bawah : Celana dan pakaian bungkus	Busana Bawah : Pakaian Bungkus

c) Bahan : Kain kerawang Gayo

d) Motif : Motif Kerawang Gayo yang sering muncul yaitu :

Tabel 2.7 Motif Kerawang Gayo

Nama Motif	Gambar	Makna
<i>Mun berangkat</i> atau <i>mun beriring</i> (awan berarak)		simbol kesatuan atau kesepakatan
<i>Pucuk rebung</i>		bermakna ikatan yang teguh
<i>Puter tali</i> (pilin berganda)		bermakna kerukunan atau saling tenggang
<i>Peger</i> (pagar)		bermakna ketahanan dan ketertiban
<i>Matan lo</i> (matahari) dan <i>Ulen</i> (bulan)		Simbol kekuatan yang menyinari alam semesta termasuk manusia itu sendiri

- e) Warna : Penggunaan warna gelap untuk dasar, umumnya hitam. Untuk sulaman kerawang gayo digunakan warna benang berwarna putih, merah, kuning dan hijau

f) Seni memakai :

Tabel 2.8 Seni Memakai Busana Tradisional Gayo

Pria	Wanita
<p>Pada zaman dahulu, busana tradisional Gayo mengenakan baju yang serupa dengan rompi tanpa lengan dan melekat ketat di tubuh dan terbuat dari kulit kayu nanit. Sedangkan saat ini menggunakan baju yang dihiasi dengan sulaman kerawang gayo, celana yang juga diberi sulaman pada dekat pergelangan kaki, dan ikat pinggang <i>ketawak</i></p>	<p>Wanita Gayo mengenakan busana atas berupa baju kurung yang terbuat dari kain yang telah dipenuhi oleh sulaman kerawang Gayo. Kemudian busana bawah mengenakan kain sarung yang disebut <i>pawak</i> dan ikat pinggang <i>ketawak</i>, yang keseluruhan dihiasi oleh sulaman kerawang gayo.</p>

e) Makna/Symbol: Warna-warna yang digunakan pada kerawang Gayo pun mempunyai arti tersendiri yaitu:

- Warna kuning lambang keagungan, kerajaan
- Warna hijau lambang kemakmuran
- Warna merah lambang keberanian
- Warna putih lambang kesucian

3) Sub-suku/sub-daerah : Alas



Gambar 2.7 Busana Tradisional Pengantin Alas
(Sumber: www.budaya-indonesia.org)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.9 Penutup Kepala Alas

Pria	Wanita
<i>Bulang</i> , kain tanpa motif yang diikatkan di kepala, umumnya berwarna merah.	Penutup kepala <i>roncean kembangan</i> dengan warna-warna yang merah, orange dan hijau.

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.10 Tabel Bentuk Dasar Busana Alas

Pria	Wanita
Busana Atas :Kaftan	Busana Atas:Kaftan
Busana Bawah : Celana dan Pakaian Bungkus	Busana Bawah :Pakaian Bungkus

c) Bahan : Tenunan atau dapat berupa kain yang disulam dengan benang warna-warna cerah seperti kuning, merah, hijau.

d) Motif : motif *puter tali*, awan berarak, *pucuk rebung*

e) Warna : Warna mencolok, seperti merah, dan hijau dan penggunaan warna gelap untuk pria.

f) Seni memakai :

Tabel 2.11 Seni Memakai Busana Tradisional Alas

Pria	Wanita
Baju yang terbuat dari bahan tenunan atau dari bahan dengan diberi hiasan pada kerah dan bagian muka.dengan motif awan beriring,puter tali, pagar dan matahari seperti motif kerawang Gayo. Celana dan pakaian bungkus berupa sarung dikenakan diluar celana pria dari pinggang sampai dengan sebatas lutut.	Baju kurung dari bahan yang dipenuhi sulaman benang warna-warni dan pakaian bawah berupa kain sarung yang dikenakan sampai dengan mata kaki dan diluarnya dilapisi lagi dengan sarung sebatas lutut. Penutup kepala wanita berupa <i>roncean kembangan</i> dengan warna cerah yaitu merah, hijau, ataupun oranye, sehingga menjadi pusat perhatian.

b. Provinsi Sumatera Utara

1) Sub-suku/sub-daerah : Melayu



Gambar 2.8 Busana Tradisional Pengantin Melayu-Sumatera Utara
(Sumber: Seri Buku Ke-10 *Busana Tradisional*)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.12 Penutup Kepala Melayu-Sumatera Utara

Pria	Wanita
Ada dua jenis penutup kepala, yaitu <i>tengkulok</i> yang terbuat dari kain songket dan <i>destar</i> . <i>Tengkulok</i> adalah lambang kebesaran dan kegagahan seorang pria melayu, sedangkan tutup kepala yang digunakan sejak dulu disebut <i>destar</i> , terbuat dari rotan yang berbentuk parabola, berlapis tiga dan dibalut dengan beludru atau kain berwarna kuning yang menampilkan kesan kebesaran dan kegagahan.	Selendang bersulam emas dengan motif-motif flora seperti bermacam-macam bunga, yang menutupi sebagian rambut.

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.13 Bentuk Dasar Busana Melayu-Sumatera Utara

Pria	Wanita
Busana Atas: Kaftan	Busana Atas : Kaftan
Busana Bawah : Celana, pakaian bungkus	Busana Bawah :Pakaian bungkus

c) Bahan : kain yang bermutu tinggi seperti satin atau sutera, dipadukan dengan kain songket

d) Motif : penggunaan motif flora seperti bunga-bunga bertabur dan pucuk rebung. Dikombinasikan dengan bentuk-bentuk geometris seperti belah ketupat.

e) Warna : Penggunaan warna-warna mencolok ciri masyarakat melayu, seperti merah, kuning

f) Seni memakai :

Tabel 2.14 Seni Memakai Busana Melayu-Sumatera Utara

Pria	Wanita
Pria Melayu di Sumatera Utara mengenakan baju <i>teluk belanga</i> dengan baju atas menggunakan kerah <i>cekak musang</i> kemudian menggunakan <i>seluar</i> (celana panjang) dan <i>samping</i> dipasangkan dari pinggang sampai batas lutut.	Wanita Melayu di Sumatera Utara mengenakan kebaya panjang atau baju kurung dipadukan dengan kain songket. Bagian kepala <i>disalut</i> oleh selendang bersulam corak emas yang menutupi rambut. Bagian pinggang dihiasi oleh <i>pending</i> .

2) Sub-suku/sub-daerah : Batak Toba



Gambar 2.9 Busana Tradisional Pengantin Batak Toba
(Sumber: budaya-indonesia.org)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.15 Penutup Kepala Batak Toba

Pria	Wanita
<i>Gotong</i> , Ulos yang dibentuk segitiga dan dikenakan menjunjung ke atas pada bagian muka. Biasanya berwarna merah.	<i>Sortali (tali-tali)</i> , ikat kepala dengan hiasan logam di bagian depan dan biasanya berwarna merah

b) Bentuk Dasar Busana:

Tabel 2.16 Bentuk Dasar Busana Batak Toba

Pria	Wanita
Busana Atas : Pakaian Bungkus	Busana Atas : Pakaian Bungkus
Busana Bawah : Pakaian Bungkus	Busana Bawah : Pakaian Bungkus

- c) Bahan : Ulos, songket
- d) Motif : Motif yang terdapat pada ulos, berupa motif geometris yaitu garis, garis, zig-zag, persegi dan bintang-bintang, motif flora berupa bunga-bunga, dan beberapa motif yang terinspirasi dari fauna.
- e) Warna : Warna yang digunakan cenderung gelap.
- f) Seni memakai :

Tabel 2.17 Seni Memakai Busana Batak Toba

Pria	Wanita
Pria batak toba biasanya bertelanjang dada, hanya ulos yang disampirkan pada bahu kanan. Busana bawah berupa pakaian bungkus yaitu digunakan ulos atau songket dari batas pinggang sampai bawah.	Untuk wanita mengenakan bentuk dasar busana bungkus, yaitu ulos yang dililitkan hingga batas dada kemudian diluarnya dikenakan selendang yang terbuat dari ulos dengan penggunaan disilangkan di bagian depan dan kemudian dimasukkan dalam ikat pinggang (<i>bobat</i>). Busana bawah pakaian bungkus dari ulos atau songket.

- g) Makna/Symbol: ulos melambangkan ikatan kasih sayang antara orang tua dan anak-anaknya atau antara seseorang dan orang lain, seperti yang tercantum dalam filsafat batak yang berbunyi: "*Ijuk pengihot ni hodong. Ulos penghit ni halong*", yang artinya ijuk pengikat pelepah pada batangnya dan ulos pengikat kasih sayang diantara sesama.

3) Sub-suku/sub-daerah : Batak Karo



Gambar 2.10 Busana Tradisional Pengantin Batak Karo
(Sumber: budaya-indonesia.org)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.18 Penutup Kepala Batak Karo

Pria	Wanita
Bulang terbuat dari <i>uis</i> (ulos) berwarna merah yang diikatkan sedemikian rupa pada kepala yang kemudian dipasangkan hiasan dari logam emas/kuningan	Menggunakan <i>uis</i> (ulos) jujung-jujungan yang dibentuk menjadi tudung seperti perahu berwarna merah hitam dan dipasangkan banyak hiasan dari bahan logam emas/kuningan.

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.19 Bentuk Dasar Busana Batak Karo

Pria	Wanita
Busana Atas :Kaftan, pakaian bungkus	Busana Atas: Kaftan
Busana Bawah: Celana dan pakaian bungkus	Busana Bawah: Pakaian bungkus

- c) Bahan : Tenunan sejenis ulos yang disebut *uis*, kain sungkit
- d) Motif : Motif yang terdapat pada ulos, berupa motif geometris yaitu garis, garis, zig-zag, persegi dan bintang-bintang, motif flora berupa bunga-bunga, dan beberapa motif yang terinspirasi dari fauna.
- e) Warna : Dominasi warna merah
- f) Seni memakai :

Tabel 2.20 Seni Memakai Busana Batak Karo

Pria	Wanita
Pria mengenakan kemeja putih dengan jas hitam di luarnya. Hal ini sangat kental dengan pengaruh Eropa. Uis diselempangkan pada bahu Celana dengan warna serasi digunakan sebagai pakaian bawah kemudian dipasangkan ulos pada pinggang sampai bawah.	Wanita menggunakan busana atas berupa kebaya dengan warna merah. Kain sungkit digunakan sebagai busana bawah dan diluarnya dipasangkan uis dari pinggang sampai lutut.

- g) Makna/Symbol : Pada daerah Karo, Uis merupakan sebutan untuk Ulos dan penggunaannya pun mempunyai arti tersendiri pada masing-masing acara

4) Sub-suku/sub-daerah : Simalungun



Gambar 2.11 Busana Tradisional Pengantin Simalungun
(Sumber: www.kaskus.co.id)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.21 Penutup Kepala Simalungun

Pria	Wanita
<i>Gotong</i> , ulos yang dilipat segitiga dan dipasangkan mengitari kepala dengan bagian depan menjulang ke atas	<i>Bulang, hiou</i> /ulos yang dibentuk menjadi tudung kepala

b) Bentuk Dasar Busana:

Tabel 2.22 Bentuk Dasar Busana Simalungun

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan, pakaian bungkus Busana Bawah : Celana dan pakaian bungkus	Busana Atas : Kaftan, pakaian bungkus Busana Bawah :Pakaian Bungkus

c) Bahan : Tenunan sejenis ulos yang dinamakan *hiou*

- d) Motif : Motif yang terdapat pada ulos, berupa motif geometris yaitu garis, garis, zig-zag, persegi dan bintang-bintang, motif flora berupa bunga-bunga, dan beberapa motif yang terinspirasi dari fauna.
- e) Warna : Penggunaan *hiou/ulos* dengan warna gelap seperti hitam, biru tua, dan juga warna merah.
- f) Seni memakai :

Tabel 2.23 Seni Memakai Busana Simalungun

Pria	Wanita
Baju sejenis jas berkancing dengan menggunakan celana. Diluar celana digunakan pakaian bungkus berupa kain <i>hiou/ulos</i> suri-suri yang dilingkarkan dari pinggang sampai batas lutut. Ulos diselempangkan pada bahu.	Menggunakan kebaya panjang, dan songket untuk busana bawah. <i>Hiou/ulos</i> suri-suri disandang di bahu dan menggunakan ikat pinggang di luarnya.

5) Sub-suku/sub-daerah : Pakpak dan Dairi



Gambar 2.12 Busana Tradisional Pengantin Pakpak
(Sumber: budaya-indonesia.org)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.24 Penutup Kepala Pakpak dan Dairi

Pria	Wanita
<i>Bulang-bulang</i> , terbuat dari ulos yang dilipat segitiga dan dipasangkan mengitari kepala dengan bagian depan menjulang ke atas.	<i>Suri-suri</i> , ulos yang dibentuk menjadi tudung di kepala.

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.25 Bentuk Dasar Busana Pakpak dan Dairi

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan	Busana Atas : Kaftan
Busana Bawah : Celana dan pakaian bungkus	Busana Bawah : Pakaian Bungkus

c) Bahan : Tenunan sejenis ulos yang disebut *abit*, songket/sungkit

d) Motif : Motif yang terdapat pada ulos, berupa motif geometris yaitu garis, garis, zig-zag, persegi dan bintang-bintang, motif flora berupa bunga-bunga, dan beberapa motif yang terinspirasi dari fauna.

e) Warna : Warna dominan hitam/ warna gelap ditambahkan dengan variasi merah dan putih yang tidak menonjol dan disebut *bennang sitellu rupa*.

f) Seni memakai :

Tabel 2.26 Seni Memakai Busana Pakpak dan Dairi

Pria	Wanita
Mengenakan busana atas sejenis jas	Mengenakan baju kurung dan kain

tertutup dan celana panjang. ulos dikenakan di pinggang dan diselempangkan pada bahu.	sungkit untk pakaian bawahnya. ulos disampirkan dibahu dan menggunakan ikat pinggang di luarnya
---	---

6) **Sub-suku/sub-daerah : Mandailing, Angkola dan Padang**

Lawas



Gambar 2.13 Busana Tradisional Pengantin Mandailing
(Sumber: budaya-indonesia.org)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.27 Penutup Kepala Mandailing, Angkola dan Padang Lawas

Pria	Wanita
Penutup kepala disebut <i>ampu</i> dengan bentuk khas Mandailing/Angkola yang terbuat dari kain dan bahan-bahan lain, diberi ornamen warna emas. Warna hitam Ampu mengandung fungsi magis sedangkan warna emas mengandung lambang kebesaran.	Penutup kepala megah yang disebut bulang yang terbuat dari logam. Bulang bermakna sebagai lambang kebesaran atau kemuliaan.

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.28 Bentuk Dasar Busana Mandailing, Angkola dan Padang Lawas

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan	Busana Atas : kaftan
Busana Bawah : Celana dan pakaian bungkus	Busana Bawah : Pakaian bungkus

c) Bahan : ulos, beludru

d) Motif : Motif yang terdapat pada ulos, berupa motif geometris yaitu garis, garis, zig-zag, persegi dan bintang-bintang, motif flora berupa bunga-bunga, dan beberapa motif yang terinspirasi dari fauna.

e) Warna : Hitam dan merah untuk mandailing, dengan sulaman emas

f) Seni memakai :

Tabel 2.29 Seni Memakai Busana Mandailing, Angkola dan Padang Lawas

Pria	Wanita
Baju <i>godang</i> (baju kebesaran) yang pada masa lalu berbentuk jas tertutup. Celana panjang tanpa warna tertentu. <i>Bobat</i> (ikat pinggang) dahulu terbuat dari emas atau perak. <i>Sisamping</i> (kain samping) dibelitkan dari batas pinggang sampai lutut menggunakan	Bagian atas badan tertutup oleh baju berwarna hitam (merah untuk mandailing) yang dahulu dibuat dari kain beludru berbentuk baju kurung tanpa diberi hiasan atau dengan sulaman yang disebut baju <i>godang</i> atau baju kebesaran. Bagian bawah badan tertutup kain songket dengan warna yang tidak ditentukan. Dua lembar selendang disilangkan pada bagian dada sampai ke punggung. Pada bagian pinggang dipakaikan

kain songket.	<i>Bobat</i> atau ikat pinggang yang terbuat dari emas dan kadang-kadang berbetuk kepala ular naga yang melambangkan keagungan.
---------------	---

- g) Makna/Symbol : Baju *godang* mengandung makna keagungan. Perbedaan pada Suku Angkola tidak terlalu banyak ornamen busana, dan digunakan warna hitam, sedangkan mandailing digunakan banyak ornamen dan berwarna merah. Untuk Padang Lawas digunakan warna gelap (hitam) dengan banyak ornamen.

7) Sub-suku/sub-daerah : Nias



Gambar 2.13 Busana Tradisional Pengantin Nias
(Sumber: welcometonias.blogspot.com)

- a) Tutup Kepala :

Tabel 2.30 Penutup Kepala Nias

Pria	Wanita
Mahkota terbuat dari emas melingkari kepala dengan ujung meruncing	Mahkota terbuat dari emas dengan desain sederhana dan dipasangkan pada

segitiga ke atas	dahi melingkari kepala.
------------------	-------------------------

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.31 Bentuk Dasar Busana Nias

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan Busana Bawah : Celana	Busana Atas : Kaftan Busana Bawah : Pakaian Bungkus Aksesoris : <i>seledra</i> (selendang) dan <i>boba datu</i> (ikat pinggang) dan perhiasaan anting-anting, <i>kalabubu</i> sebagai penghias leher, yaitu kalung yang terbuat dari kuningan dan gelang.

- c) Bahan : Katun, namun bahan aslinya adalah kulit kayu
- d) Motif : Motif geometris seperti segitiga, persegi.
- e) Warna : berwarna dasar cokelat atau hitam dan dengan ornamen berwarna merah, kuning dan hitam
- f) Seni memakai :

Tabel 2.32 Seni Memakai Busana Nias

Pria	Wanita
Pakaian pria dinamakan <i>Baru Oholu</i> . Busana pria terdiri dari <i>baru</i> atau baju berbentuk rompi tidak berkancing atau ada juga baju jubah panjang dibawah lutut dengan motif geometris persegi dan atau segitiga tanpa kancing. Dan celana dengan motif senada.	Kaftan berbentuk seperti jubah namun saat ini dikembangkan menyerupai kebaya panjang dengan motif geometris dan pemakaian sarung dengan motif senada untuk busana bawah.

- g) Makna/Symbol : Busana asli wanita suku bangsa Nias hanya terdiri dari lembaran kain (bahan blacu hitam atau kulit kayu), tanpa busana atas. Untuk busana pengantin wanita, dikenakan baju berbentuk jubah hitam yang berhiaskan motif dari kain beludru merah dipadukan dengan *kabo*, kain hitam dengan ornamen geometris segitiga berbaris di sisi pinggirnya

c. Provinsi Sumatera Barat

1) Sub-suku/sub-daerah : Minangkabau



Gambar 2.15 Busana Tradisional Pengantin Pariaman
(Sumber: Seri Buku Ke-10 *Busana Tradisional*)

- a) Tutup Kepala :

Tabel 2.33 Penutup Kepala Minangkabau

Pria	Wanita
<i>Destar</i> , terbuat dari kain batik yang dikerut-kerut yang melambangkan aturan hidup orang Minangkabau. Masing-masing daerah adat di	Pada busana <i>Bundo Kandung</i> , <i>Tengkuluk</i> sebagai penutup kepala berasal dari tenunan pandai sikek dan padang panjang. Bentuknya seperti tanduk kerbau melambangkan bahwa perempuan sebagai pemilik rumah gadang

Minangkabau memiliki variasi yang berbeda.	Sedangkan untuk pengantin digunakan <i>suntiang</i> terbuat dari logam berwarna emas atau perak dan sangat megah dengan bentuk yang terinspirasi dari berbagai flora.
--	---

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.34 Bentuk Dasar Busana Minangkabau

Pria	Wanita
<i>Baju Penghulu</i>	<i>Bundo Kanduang</i>
Busana Atas: Ponco, pakaian bungkus	Busana Atas:katan, Pakaian bungkus
Busana Bawah : Celana, pakaian bungkus	Busana Bawah : Pakaian Bungkus

c) Bahan : Songket, satin.

d) Motif : Motif flora seperti bunga-bunga bertabur, pucuk rebung dan sulur-sulur, motif fauna seperti burung hong yang merupakan pengaruh dari kebudayaan cina, juga motif bentuk-bentuk geometris.

e) Warna : Hitam sebagai lambang kebesaran pria. Untuk wanita, baju kurung berwarna hitam, merah, biru atau lembayung ditaburi dengan benang emas. Baju adat Minangkabau punya warna-warna pakem yang menjadi ciri khasnya. baju kurung warna merah dan emas sebagai ciri daerah Padang dan warna hitam sebagai ciri daerah Solok.

f) Seni memakai :

Tabel 2.35 Seni Memakai Busana Minangkabau

Pria	Wanita
Baju hitam , <i>Sarawa</i> atau celana hitam panjang dan lebar pada bagian kakinya, <i>sasamping</i> digunakan di pinggang diluar celana dan umumnya berwarna merah. <i>Sandang</i> , kain segiempat yang diselempangkan pada bahu. Untuk busana pengantin, daerah Payakumbuh mempunyai ciri khas penggunaan celana sebatas lutut dan menggunakan kaos kaki putih panjang.	Pakaian <i>bundo kanduang</i> terdiri dari baju kurung, kain selempang pada bahu, kain sarung, dan berhiaskan anting-anting serta kalung. Untuk busana pengantin, Minangkabau hanya mengenal dua jenis baju, yaitu baju kurung <i>basiba</i> dan baju kurung melayu (kebaya panjang). Baju ke dua ini lazim digunakan di daerah pesisir barat, padang dan pariaman.

g) Makna/Symbol : Makna yang terkandung dari baju *penghulu* adalah seorang *penghulu* yang tidak goyah wibawa dan kepemimpinannya dalam menghadapi segala persoalan dan dia harus bijaksana dalam menjalankan kepemimpinannya. Celana *penghulu* yang besar ukuran kakinya mempunyai pengertian bahwa kebesarannya dalam memenuhi segala panggilan dan yang patut dituruti dalam hidup bermasyarakat maupun sebagai seorang pemangku adat.

Makna simbolik yang terkandung pada busana *Bundo Kandung* yang dikenakan oleh wanita dalam adat Sumatera Barat antara lain:

1. Penutup kepala yang berbentuk seperti tanduk runcing yang berumbai emas atau loyang sepuhan memiliki makna bahwa orang yang mengenakannya adalah seorang pemilik rumah gadang.
2. Baju kurung dengan warna hitam, merah, biru, atau lembayung yang dihiasi dengan benang emas dan tepinya diberi minsie yang bermakna bahwa seorang *bundo kanduang* dan kaumnya harus mematuhi batas-batas adat dan tidak boleh melanggarnya.
3. *Balapak* yang diselempangkan dari bahu kanan ke rusuk kiri memiliki arti bahwa seorang perempuan bertanggung jawab untuk melanjutkan keturunan.
4. Kain sarung bersulam emas yang bermakna simbolik kebijaksanaan, artinya seorang *bundo kanduang* harus dapat menempatkan sesuatu pada tempatnya.
5. Perhiasan digunakan sebagai simbol yang mengandung norma-norma dan nilai-nilai yang dapat digunakan sebagai acuan dalam kehidupan bermasyarakat.

2) Sub-suku/sub-daerah : Mentawai



Gambar 2.16 Busana Upacara Tradisional Mentawai
(Sumber: Seri Buku Ke-10 *Busana Tradisional*)

a) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.36 Bentuk Dasar Busana Mentawai

Pria	Wanita
Busana Atas:-	Busana Atas:-
Busana Bawah : Celana (cawat)	Busana Bawah: Pakaian Bungkus

b) Bahan : Kulit kayu dari pohon baguk

c) Seni memakai :

Tabel 2.37 Seni Memakai Busana Mentawai

Pria	Wanita
Busana untuk kaum pria adalah cawat, terbuat dari kulit kayu pohon baguk dan disebut <i>kabit</i> .	Kaum wanita memakai sejenis rok yang terbuat dari dedaunan pisang yang diolah secara khusus dan dililitkan ke pinggang yang disebut <i>sokgumai</i> .

	Kemudian dikenakan berbagai perhiasan yang terbuat dari untaian manik-manik, gelang-gelang, bunga-bunga dan daun-daunan.
--	--

- d) Makna/Symbol : Satu hal yang menjadi ciri khas tata cara busana rias tubuh orang mentawai adalah tato. Tato atau yang disebut *tik-tik* dalam bahasa Mentawai, merupakan simbol kejantanan, kedewasaan dan keperkasaan bagi kaum pria. Warna tato biasanya biru kehitaman dan diungkapkan dalam garis-garis geometris dan simetris.

d. Provinsi Riau dan Kepulauan Riau

1) Sub-suku/sub-daerah : Melayu Riau



Gambar 2.17 Busana Tradisional Pengantin Riau
(Sumber: www.twicsy.com)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.38 Penutup Kepala Melayu Riau

Pria	Wanita
Menggunakan <i>tanjak</i> yang terbuat dari tenunan, menjunjung tinggi di bagian depan dan digunakan melingkari kepala. Atau adapula yang mengenakan <i>destar/desto</i> , berupa mahkota terbuat dari emas.	Menggunakan sejenis mahkota yang terbuat dari emas dilengkapi dengan sunting-sunting yang sangat dekoratif.

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.39 Bentuk Dasar Busana Melayu Riau

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan	Busana Atas : Kaftan, pakaian bungkus
Busana Bawah: Celana dan pakaian bungkus	Busana Bawah: Pakaian Bungkus

c) Bahan : kain songket, satin atau sutera

d) Motif : Motif kotak-kotak untuk daerah batam

e) Warna : Warna-warna cerah, seperti merah dan kuning.

Baju kurung yang disebut baju gunting cina

f) Seni memakai :

Tabel 2.40 Seni Memakai Busana Melayu Riau

Pria	Wanita
Terdapat 3 jenis pakaian tradisional Pria Melayu Riau:	Pakaian kaum perempuan ada dua yaitu:

<ul style="list-style-type: none"> • Baju <i>cekak musang</i> yang terdiri dari celana, kain dan <i>songkok</i> (peci). • Baju melayu <i>gunting cina</i>, baju ini untuk mengadakan acara yang tak resmi. • Baju melayu <i>teluk belanga</i>, baju ini terdiri dari celana, kain <i>sampan</i> dan penutup kepala atau songkok. Kain <i>sampan</i> biasanya memiliki warna dan corak yang sama dengan baju atasannya. <p>Busana tradisional Melayu Riau disebut juga <i>Baju satu sut</i>, yaitu baju yang satu warna dan bahan dengan celana dan kain sarung yang dikenakan. Baju cekak musang dengan celana berikut kain samping yang menutupi celana hingga sebatas lutut yang kemudian ditambahkan ikat pinggang (<i>pending</i>) di bagian luarnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Baju kurung, yang terdiri atas kain, baju dan selendang. Selendang dipakai dengan lepas di bahu dan biasanya tak melingkar di leher pemakai. • Dan kedua, baju kebaya <i>labuh</i>, yang terdiri atas kain, baju dan selendang. <p>Selendang tidak mutlak dipakai, namun apabila memakai selendang, warnanya harus disesuaikan dengan warna baju kurung. Penggunaan selendang biasanya dipadukan dengan baju kebaya pendek. Selendang dapat dikenakan dengan cara disampirkan di bahu dan kemudian ujungnya dimasukan ke dalam ikat pinggang, atau dapat juga dengan ujung disampirkan pada bahu. Busana bawah berupa kain sarung dan ikat pinggang dikenakan pada pinggang.</p>
--	---

- g) Makna/Symbol : Warna kuning merupakan lambang aristokrasi bangsawan Riau. dalam pandangan masyarakat Riau, semakin banyak perhiasan yang dipakai seseorang, ia akan semakin disegani dan dikagumi.

e. Provinsi Jambi

1) Sub-suku/sub-daerah : Melayu Jambi



Gambar 2.18 Busana Tradisional Pengantin Melayu Jambi
(Sumber: djangki.wordpress.com)

- a) Tutup Kepala :

Tabel 2.41 Penutup Kepala Melayu Jambi

Pria	Wanita
<p><i>Lacak</i>, terbuat dari kain tenunan. Dengan warna yang disesuaikan busananya. Di dalamnya diberi kertas tebal agar menjadikannya keras. Tutup kepala ini memiliki dua bagian yang menjulang</p>	<p><i>Pesangkon</i> atau penutup kepala yang terbuat dari kain beludru berwarna merah dan bagian dalamnya diberi tambahan kertas. Ada juga yang menyebutnya <i>duri pandan</i>, hal ini karena hiasan pada bagian depan tutup kepala ini diberi hiasan dari logam berwarna kuning</p>

tinggi, dengan julangan yang lebih tinggi pada bagian depannya.	berbentuk duri pandan. Untuk lebih memperindah diberi sulaman emas dengan motif bunga melati pecah.
---	---

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.42 Bentuk Dasar Busana Melayu Jambi

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan	Busana Atas : Kaftan, ponco bahu
Busana Bawah: Celana dan Pakaian bungkus	Busana Bawah: Pakaian Bungkus

c) Bahan : Beludru, kain songket

d) Motif : Sulaman emas dengan motif flora berupa *kembang bertabur, kembang tagapo, kembang melati, kembang berangkai* dan *pucuk rebung*.

e) Warna : Merah, merah-hitam (untuk daerah Kerinci) dan warna cerah seperti kuning-hijau untuk daerah Tanjung Jabung.

f) Seni memakai :

Tabel 2.43 Seni Memakai Busana Melayu Jambi

Pria	Wanita
Baju kurung tanggung. Disebut tanggung karena panjangnya hanya sedikit di bawah siku, tidak sampai pergelangan tangan. Sebagian berbentuk <i>teluk belanga</i> . <i>Cangge</i>	Baju kurung dengan sulaman emas. Pada bagian dilingkarkan sejenis ponco bahu penutup dada bernama teratai dada. Pakaian bawah dikenakan songket dan

(celana). Umumnya terbuat dari beludru. Diberi sulaman emas. Kain songket dikenakan di pinggang sampai lutut dan digunakan <i>pending</i> untuk memperkuat pada bagian pinggang.	di pinggang dikenakan <i>pending</i> (ikat pinggang) dan selendang, hampir sama dengan yang dikenakan pria. Perbedaan terletak pada bentuk motif yang lebih besar pada teratai dada dan <i>pending</i> .
---	--

- g) Makna/Symbol : Baju kurung tanggung memiliki makna bahwa seseorang harus tangkas dan cekatan dalam mengerjakan suatu pekerjaan.

f. Provinsi Bengkulu

1) Sub-suku/sub-daerah : Melayu Bengkulu



Gambar 2.19 Busana Tradisional Pengantin Bengkulu
(Sumber: www.kaskus.co.id)

- a) Tutup Kepala :

Tabel 2.44 Penutup Kepala Melayu Bengkulu

Pria	Wanita
Mahkota dengan pita-pita berjumlah 3	Menggunakan mahkota terbuat dari

atau 5, atau <i>destar</i> yang menjulang tinggi di bagian depannya, terbuat dari songket emas atau perak untuk daerah pasemah dan rejang.	emas, dilengkapi pita-pita berjumlah 3 atau 5 pada kiri dan kanan dan mengenakan sunting-sunting dekoratif dengan berupa kembang emas dan juga burung-burung. agar terkesan lebih megah.
--	--

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.45 Bentuk Dasar Busana Melayu Bengkulu

Pria	Wanita
Busana Atas: Kaftan	Busana Atas: kaftan
Busana Bawah: Celana dan pakaian bungkus	Busana Bawah:pakaian bungkus

- c) Bahan : Beludru, songket benang emas atau perak
- d) Motif : Motif flora berupa bunga-bunga dan pucuk rebung
- e) Warna : Hitam, merah tua, lembayung, biru tua
- f) Seni memakai :

Tabel 2.46 Seni Memakai Busana Melayu Bengkulu

Pria	Wanita
Jas atau jas tertutup. Celana terbuat dari beludru dengan taburan corak benang emas juga walaupun dengan warna yang tidak selalu sama dengan jas atau dapat berupa celana tanggung selutut seperti daerah Payakumbuh kemudian dipakaikan kaos kaki	Baju kurung berlengan panjang, Sarung songket benang emas atau perak dalam warna serasi dari sutera dikenakan dari pinggang sampai mata kaki. Sehelai <i>kampuh</i> dari satin sutera

putih sampai dengan batas celana. Sarung terbuat dari songket benang emas atau perak dikenakan sebagai <i>samping</i> di bawah jas sampai sedikit di atas lutut dan disebut <i>sarung segantung</i> .	bersulam emas diselempangkan pada bagian dada ke belakang punggung membentuk huruf V.
---	---

g. Provinsi Sumatera Selatan

1) Sub-suku/sub-daerah : Aesan Gede



Gambar 2.20 Busana Tradisional Pengantin Aesan Gede
(Sumber: Seri Buku Ke-10 *Busana Tradisional*)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.47 Penutup Kepala Aesan Gede

Pria	Wanita
<i>Kopiah cupak</i> berupa mahkota yang terbuat dari emas dengan bentuk yang terinspirasi dari berbagai flora (bunga-bunga)	<i>Karsuhun</i> yaitu mahkota terbuat dari emas dengan bentuk yang terinspirasi dari berbagai flora (bunga-bunga) dan kembang goyang.

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.48 Bentuk Dasar Busana Aesan Gede

Pria	Wanita
Busana Atas : Ponco bahu	Busana Atas : Pakaian bungkus, ponco
Busana Bawah: Celana dan Pakaian Bungkus	bahu Busana Bawah: Pakaian bungkus

c) Bahan : Songket, satin

d) Motif : Motif flora berupa bunga-bunga, seperti bunga manggis dan bunga tanjung.

e) Warna : warna busana didominasi merah jambu dipadu dengan keemasan mencerminkan keagungan bangsawan Sriwijaya.

f) Seni memakai :

Tabel 2.49 Seni Memakai Busana Aesan Gede

Pria	Wanita
Pada busana tradisional Sumatera Selatan, Aesan Gede, tidak terdapat busana atas pada pria (bertelanjang dada) dan hanya dikenakan teratai dada yang melingkar pada leher dan sebagai penutup dada. Hal ini sangat kental dengan pengaruh budaya Hindu-Budha. Pakaian bawah digunakan celana yang dinamakan <i>celano belabas</i> , yang terbuat dari kain yang ditenun. Mulai dari bagian bawah lutut sampai ke arah mata kaki disulam benang	Pakaian atas pada busana Aesan Gede berupa selendang yang dililitkan menutupi dada (<i>kemben</i>), di atasnya kemudian dikenakan teratai penutup dada yang melingkari leher. Kemudian digunakan kain songket dari pinggang sampai dengan mata kaki. Pending dan berbagai aksesoris yang

emas (<i>diangkeen</i>). Setelah celana panjang dikenakan kain yang disebut <i>sewet bumpak</i> , tenunan yang bertabur bunga-bunga kecil dari benang emas. Kemudian dikenakan ikat pinggang (<i>badong</i>) yang terbuat dari logam.	terbuat dari emas lainnya digunakan untuk menambah unsur kemegahan.
---	---

2) Sub-suku/sub-daerah : Aesan Paksangko



Gambar 2.21 Busana Tradisional Pengantin Aesan Paksangko
(Sumber: kebuayaanindonesia.net)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.50 Penutup Kepala Busana Aesan Paksangko

Pria	Wanita
Destar Palembang yang terbuat dari tenunan songket Palembang dan di depannya dipasangkan lempengan emas berukir dekoratif.	Mahkota <i>paksangkong</i> terbuat dari emas atau kuningan, kemudian dipasangkan berbagai hiasan sanggul yang terinspirasi dari berbagai flora

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.51 Bentuk Dasar Busana Aesan Paksangko

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan Busana Bawah: Celana	Busana Atas: Kaftan Busana Bawah: Pakaian Bungkus

c) Bahan : Songket Palembang, satin

d) Motif : Motif tabur bunga emas

e) Warna : Merah, merah lembayung

f) Seni memakai :

Tabel 2.52 Seni Memakai Aesan Paksangko

Pria	Wanita
Pria dalam busana Aesan Paksangko mengenakan baju sejenis jubah panjang, yang terbuat dari beludru berwarna merah. Dihiasi oleh sulaman bunga-bunga bertabur berwarna emas. Celana panjang terbuat dari songket Palembang.	Baju kurung yang terbuat dari bahan beludru dan dihias dengan motif tabur bunga. Teratai dada dipasangkan di luar baju kurung. Pakaian bawah berupa songket Palembang dengan motif bunga-bunga dan pucuk rebung

h. Provinsi Bangka Belitung

1) Sub-suku/sub-daerah : Bangka Belitung



Gambar 2.22 Busana Tradisional Pengantin Bangka Belitung
(Sumber: tasik-cyber.blogspot.com)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.53 Penutup Kepala Bangka Belitung

Pria	Wanita
<p><i>Sorban</i> atau <i>sungkon</i> yang terbuat dari kain. Kemudian di bagian depan dipasangkan mahkota <i>paksian</i> yang terbuat dari emas dengan motif flora tabur.</p> <p>Adapula yang mengenakan <i>tanjak</i> yang terbuat dari songket dan menjulang pada sisi depannya.</p>	<p>Mahkota <i>paksian</i> yang yang terbuat dari emas dan dihiaskan motif bunga-bunga. Kemudian di belakangnya ditusukan sunting emas dengan motif bunga-bunga.</p>

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.54 Bentuk Dasar Busana Bangka Belitung

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan	Busana Atas:kaftan, ponco bahu
Busana Bawah : Celana, pakaian bungkus.	Busana Bawah: pakaian bungkus

c) Bahan : Beludru, sutera serta kain cual.

d) Motif : Dengan motif bunga bertabur dan bentuk-bentuk geometris. Untuk motif kain cual yang telah dipatenkan yaitu *Kembang Kenanga, Bebek dan Kembang Sumping, Ubur-ubur, Merak, Gajah Mada 2003, Kembang Setangkai dan Kembang Rukem, Bebek Setaman, Kembang Rukem dan Kembang Setaman.*

e) Warna : Dominan merah

f) Seni memakai :

Tabel 2.55 Seni Memakai Bangka Belitung

Pria	Wanita
Jubah panjang berwarna dasar merah yang diberi hiasan geometris. Penggunaan celana panjang dengan motif serupa. Ikat pinggang (<i>pending</i>) dari logam dikenakan pada pinggang. Tidak lupa selempang dikenakan pada bahu.	Baju kurung merah, biasanya terbuat dari bahan kain sutera ataupun dari bahan beludru, disebut dengan baju <i>Seting</i> . Pakaian bawah kain yang dikenakan berupa kain dengan motif yang khas biasa disebut dengan nama kain cual. Kain cual ini merupakan kain tenun asli yang berasal dari daerah Mentok. Pending digunakan pada pinggang. Sejenis teratai dada dipasangkan di atas baju kurung.

i. Provinsi Lampung

1) Sub-suku/sub-daerah : Pepadun dan Saibatin



Gambar 2.23 Busana Tradisional Pengantin Lampung
(Sumber: pakarinfo.blogspot.com)

a) Tutup Kepala :

Tabel 2.56 Penutup Kepala Pepadun dan Saibatin

Pria	Wanita
Kopiyah mas, yaitu mahkota yang menjunjung ke atas dari bahan kuningan dengan ukiran-ukiran dekoratif motif flora dan fauna.	<i>Siger</i> , mahkota logam berwarna keemasan yang memiliki detail bentuk yang sangat khas. <i>Siger, sigokh</i> dalam dialek Saibatin, memiliki bentuk simetris bilateral, memajang ke arah kiri dan kanan dari penggunaanya. Di bagian atas, terdapat lekukan dengan jumlah spesifik. Jumlah lekukan di bagian atas mencirikan asal wilayah <i>siger</i> tersebut berasal. Selain dari lekukannya, asal daerah <i>siger</i> juga dapat dikenali dari detail-detail lain seperti rumbai-rumbai dan batang <i>sekala</i> .

	<p>Secara umum, variasi bentuk <i>siger</i> berkembang seiring perkembangan tradisi di dalam masyarakat adat di Lampung. Hal ini terlihat dari perbedaan bentuk <i>siger</i> dalam masyarakat adat Saibatin dan Pepadun. <i>Siger</i> dalam adat Saibatin yang mendiami daerah pesisir memiliki tujuh lekukan yang bermakna tujuh <i>adoq</i> (gelar adat dalam masyarakat Saibatin) yaitu <i>suttan/dalom/pangeran (kepaksian/marga)</i>, <i>raja jukuan/depati, batin, radin, minak, kimas, danmas/itton</i>. Adapun <i>siger</i> dalam adat Pepadun memiliki sembilan lekukan yang melambangkan adanya sembilan marga (<i>abung siwo megou</i>).</p> <p>Selain perbedaan dari kedua masyarakat adat tersebut, masuknya kebudayaan Hindu-Buddha dan Islam juga ikut memperkaya variasi bentuk <i>siger</i> yang ada di wilayah tertentu. Menurut riwayat sejarah, bentuk <i>siger</i> yang pertama kali berkembang dalam budaya Lampung adalah <i>sigokh tuha</i>, yang memiliki lima lekukan. <i>Siger</i> ini telah ada sejak masa kerajaan Hindu-Budha, yaitu Kerajaan Sekala Brak. Adapun pengaruh Islam yang diduga berasal dari Kesultanan Banten dan Cirebon terlihat dalam bentuk <i>siger</i> yang berkembang dalam adat Melinting yang mirip dengan <i>siger</i> Saibatin tetapi memiliki aksan berupa</p>
--	--

	rumbai-rumbai yang menyerupai cadar
--	-------------------------------------

b) Bentuk Dasar Busana :

Tabel 2.57 Bentuk Dasar Busana Pepadun dan Saibatin

Pria	Wanita
Busana Atas : Kaftan	Busana Atas : kaftan
Busana Bawah : Celana dan pakaian bungkus	Busana Bawah : Pakaian bungkus

c) Bahan : Kain tapis dan bahan tipis seperti sutera (busana wanita). Menurut Van der Hoop disebutkan bahwa orang Lampung telah menenun kain brokat yang disebut nampun (tampan) dan kain pelepai sejak abad ke-2 Sebelum Masehi. Motif kain ini ialah kait dan kunci (*key and rhomboid shape*), pohon hayat, dan bangunan yang berisikan roh manusia yang telah meninggal. Juga terdapat motif binatang, matahari, bulan serta bunga melati.

d) Motif : Motif kain tapis lampung yang terdiri dari motif alam, flora dan fauna yang disulam dengan benang emas dan benang perak. Ragam hias ini turut berkembang seiring dengan perkembangan kebudayaan masyarakat.

e) Warna : Dominasi warna putih dan merah. Kain tapis untuk pria, berwarna merah-hitam

f) Seni memakai :

Tabel 2.58 Seni Memakai Busana Pepadun dan Saibatin

Pria	Wanita
Pria Lampung mengenakan baju kurung	Wanita mengenakan busana atas berupa

<p>teluk belanga atau dapat berupa setelan jas tertutup dan dapat pula berupa kemeja. Namun, ada pula sebagian daerah yang busana prianya bertelanjang dada. Selendang (<i>selikap</i>) diselempangkan pada bahu, dapat digunakan pada salah satu bahu atau dapat pula disilangkan pada bagian depannya. Busana bawah berupa celana yang bersetel dengan jas dan penggunaan kain tapis (senjang) pada pinggang. Digunakan aksesoris berupa kalung-kalung dan gelang burung yang dikenakan pada lengan atas kiri dan kanan yang menjadi ciri khas. <i>Bulu serti</i> (ikat pinggang) dikenakan di pinggang.</p>	<p>kebaya panjang atau dapat berupa <i>sesapur</i>, yaitu baju kurung yang tidak berangkai pada bagian sisinya. Di atasnya dikenakan <i>bebe</i> yang dihias dengan berbagai sulaman motif bunga-bunga dengan warna senada, dilingkarkan pada leher dan menutup dada. Sebagian daerah menggunakan selendang yang diselempangkan pada bahu. Digunakan <i>bulu serti</i> (ikat pinggang) di luar baju. Pakaian bawah berupa kain tapis yang digunakan dari batas pinggang sampai dengan mata kaki. Aksesoris berupa kalung-kalung dan gelang digunakan untuk memperindah dan tidak lupa gelang burung yang menjadi ciri khas dikenakan pada lengan atas kiri dan kanan.</p>
--	---

- g) Makna/Simbol : *Siger* merupakan simbol kehormatan dan status sosial seseorang dalam masyarakat Lampung.

B. Kerangka Berfikir

Sejarah Perkembangan Mode Busana merupakan mata kuliah teori yang tidak mudah untuk dikuasai oleh mahasiswa, hal ini karena materi yang cukup luas dan terbagi dalam sub-sub judul yang cukup banyak, baik sejarah perkembangan mode di dunia ataupun mode busana tradisional di Indonesia. Mata kuliah ini dipelajari dengan maksud agar mahasiswa memiliki konsep mengenai perkembangan mode dari zaman ke zaman baik mode dunia ataupun busana tradisional Indonesia sehingga dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi dan memacu kreatifitas mahasiswa untuk mencipta sebuah desain.

Sumber inspirasi adalah hal-hal yang dapat dikembangkan menjadi sebuah karya baru. Sumber inspirasi dapat berupa makhluk hidup, benda, suasana, dan lain sebagainya. Dalam materi busana tradisional ini, sumber inspirasi didapatkan dari hal-hal yang digeneralisasikan pada busana tradisional tiap daerahnya, yaitu jenis penutup kepala, bentuk dasar busana, warna, motif, bahan, seni memakai dan makna atau simbol yang terkandung dalam busana tradisional yang ada.

Dalam materi pakaian tradisional Indonesia belum terdapat modul yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga hasil belajar yang dicapai belum maksimal. Dibutuhkan gambar yang jelas untuk dapat menyampaikan materi dalam pembelajaran mata kuliah ini, hal ini penting guna memaksimalkan pemahaman mengenai materi yang diajarkan dan juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi mahasiswa untuk mempelajari materi ini sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas mahasiswa dalam membuat rancangan suatu busana ke depannya.

Penggunaan variasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung sangat diperlukan, hal ini untuk mencegah rasa bosan pada mahasiswa. Variasi yang dapat diberikan salah satunya adalah dengan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya variasi ini diharapkan mahasiswa dapat lebih semangat dan termotivasi untuk mempelajari mata kuliah sejarah perkembangan mode busana, baik untuk mode busana dunia ataupun busana tradisional Indonesia.

Dari hasil wawancara didapatkan bahwa sebagian mahasiswa masih berpendapat bahwa pakaian tradisional Sumatera selalu identik dengan melayu, padahal, terdapat berbagai unsur budaya yang terdapat di dalamnya, hal ini tidak lepas dari interaksi Sumatera yang ada dengan berbagai kawasan melalui perdagangan sejak zaman dahulu.

Pemilihan media CD Interaktif sebagai salah satu alternatif sumber belajar didasarkan pada kelebihan yang dimiliki, yaitu dapat menggabungkan unsur teks, warna, gambar, suara, animasi dan film, sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga lebih menarik perhatian dan mengasah kreatifitas mahasiswa. CD pembelajaran yang dibuat bersifat interaktif sehingga tidak mengurangi unsur humanisme dalam pembelajaran. Pengguna dapat memilih materi apa yang ingin dipelajarinya, sehingga dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kelayakan CD interaktif yang telah dibuat sangat diperlukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan dan keefektifan produk yang dibuat dan akan digunakan. Dengan adanya penilaian yang dilakukan oleh para penulis dan masukan dari sasaran pengguna, diharapkan dapat menjadi masukan terhadap pengembangan produk serupa ke depannya.

Panelis berasal dari kelompok praktisi, dosen ahli materi diminta penilaian untuk isi materi dalam CD Interaktif, dan dosen ahli media untuk penilaian terhadap hasil jadi media pembelajaran CD Interaktif yang telah dibuat. Pendapat sasaran pengguna juga didapat dari mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana di program studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.

Kelayakan diukur menggunakan instrumen yang telah disusun dengan menggunakan indikator kelayakan sebuah CD interaktif pembelajaran. Indikator tersebut terdiri dari berbagai aspek, yaitu aspek desain pembelajaran, aspek evaluasi, dan aspek interaksi yang meliputi unsur komunikatif, kreatifitas dalam menuangkan ide sajian, desain, layout, dan kejelasan unsur lainnya, seperti teks, audio, visual, dan keterkaitan animasi yang digunakan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan Operasional yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah memperoleh dan menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran berupa CD Interaktif pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana materi Busana Tradisional Sumatera dengan penilaian pada aspek desain pembelajaran, evaluasi pembelajaran, interaksi, audio, visual, dan media bergerak untuk penilaian dari para ahli, dan aspek materi pembelajaran dan multimedia untuk pendapat dari pengguna.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

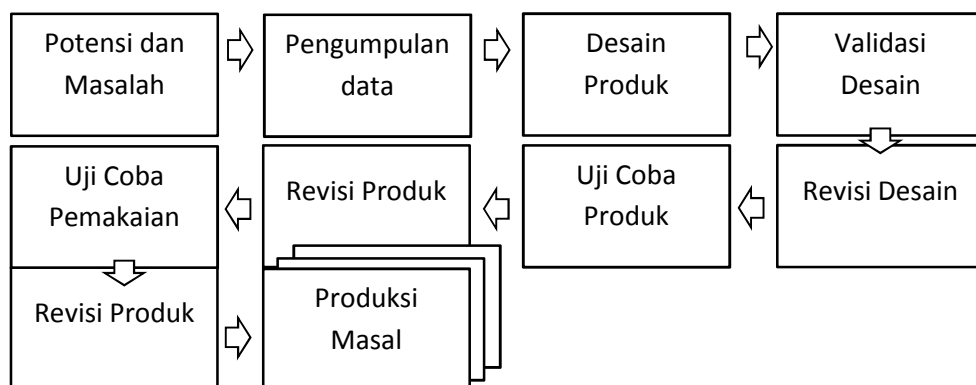
1. Penelitian ini dilaksanakan di gedung H kampus Universitas Negeri Jakarta Fakultas Teknik, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga. Program Studi Tata Busana.
2. Penelitian ini dilakukan selama tahun ajaran 2014 – 2015.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini termasuk pada metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Metode Penelitian Research and Development atau biasa disebut R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2010:297). Dalam bidang pendidikan, menurut Borg and Gall

(1988), R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, alat tulis ataupun alat pembelajaran lain, sistem pembelajaran, atau juga dapat berbentuk perangkat lunak (software).

Adapun dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu:



Gambar 3.1. Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D)

Dari gambar di atas, dapat dilihat bahwa penelitian dan pengembangan mempunyai beberapa tahapan pengujian produk yang harus dilakukan, oleh karena bersifat longitudinal (bertahap dan menahun) (Sugiyono, 2010:4). . Sehubungan dengan keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan kali ini, maka penelitian ini dilakukan hanya sampai dengan tahapan revisi 2.

D. Objek Penelitian

Dalam sebuah penelitian diperlukan sebuah objek yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian tersebut. Objek penelitian adalah benda-benda yang darinya akan dikumpulkan datanya, pengumpulan data dilakukan atas objek yang sifatnya akan diukur untuk dikumpulkan datanya (Purwanto, 2012:84). Dalam

penelitian ini objek penelitian adalah media pembelajaran berupa CD Interaktif. CD Interaktif merupakan sebuah multimedia pembelajaran yang di dalamnya terkandung berbagai unsur baik teks, audio, visual, dan animasi yang dapat mendukung proses pembelajaran

CD Interaktif yang dijadikan objek penelitian kali ini berisi materi Busana Tradisional Sumatera. Dengan pokok bahasan tiap provinsi, yaitu Busana Tradisional Aceh, Busana Tradisional Sumatera Utara, Busana Tradisional Sumatera Barat, Busana Tradisional Riau dan Kepulauan Riau, Busana Tradisional Jambi, Busana Tradisional Bengkulu, Busana Tradisional Sumatera Selatan, Busana Tradisional Bangka Belitung dan Busana Tradisional Lampung.

CD Interaktif yang diwujudkan didesain sesuai kebutuhan mahasiswa, kemudian diukur kelayakannya sebagai sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu memaksimalkan proses pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat tersedia sebuah CD Interaktif pembelajaran yang telah memenuhi standar dan syarat yang telah ditentukan sehingga dapat mendukung kegiatan belajar-mengajar.

E. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, data bersumber dari subjek penelitian, yaitu para panelis, 2 orang ahli materi dan 3 orang ahli media sebagai penguji media CD Interaktif dan sasaran pengguna, yaitu mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta yang telah mengikuti mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode untuk memberikan pendapatnya terhadap CD interaktif mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana.

Untuk panelis ahli materi berasal Program Studi Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta, yang merupakan dosen yang mempunyai kompetensi di bidang busana tradisional. Sedangkan untuk panelis ahli media, berasal dari Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan dari program studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang juga mempunyai kompetensi di bidangnya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2010:102). Instrumen yang digunakan dalam sebuah penelitian harus telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.

Bentuknya angket dibedakan menjadi tiga, yaitu angket tertutup, angket terbuka, dan angket terbuka-tertutup. Angket tertutup, merupakan angket yang menyediakan alternatif jawaban atas pertanyaan atau pernyataan yang diberikan, sehingga responden tidak mempunyai kebebasan untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan di luar alternatif jawaban yang disediakan dalam angket tersebut. Angket terbuka, merupakan angket yang tidak menyediakan jawaban atas pertanyaan atau pernyataan yang diberikan, sehingga responden mempunyai kebebasan untuk memberikan jawabannya. Angket tertutup-terbuka merupakan kombinasi dari angket tertutup dan angket terbuka (Bimo Walgito, 2010: 73)

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis angket yaitu angket tertutup yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui pendapat pengguna mengenai media yang dibuat. Kemudian angket tertutup-terbuka yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Penggunaan angket tertutup-terbuka ini dimaksudkan untuk dapat memperoleh informasi dan masukan-masukan yang lebih mendalam dari para ahli.

Data yang diperoleh dari angket diukur menggunakan skala likert. Skala likert termasuk pada kelompok skala sikap, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Eko, 2012:102). Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

Untuk jawaban tersebut dapat diberi skor misalnya:

1. Sangat Baik = 4
2. Baik = 3
3. Kurang baik = 2
4. Tidak Baik = 1

Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda.

Angket berisi pertanyaan baik dari segi materi dan media, yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat. Kisi-kisi instrumen dibuat sesuai dengan teori aspek kelayakan media CD Interaktif dari segi materi dan media. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk para panelis adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Dosen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Urut Instrumen	Bentuk Penilaian
1.	Interaksi	Komunikatif, dengan tujuan pembelajaran	1	Skala Ordinal
		Kreatifitas dalam menuangkan ide sajian dalam CD interaktif	2	Skala Ordinal
		Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif	3, 4, 5	Skala Ordinal
		Kemudahan pengoperasian media pembelajaran interaktif	6, 7, 8	Skala Ordinal
		Penyajian bersifat	9	Skala Ordinal

		sistematis		
2.	Audio	Kemudahan memahami narasi	10, 11	Skala Ordinal
		Backsound	12, 13	Skala Ordinal
3.	Visual	Teks	14, 15	Skala Ordinal
		Layout	16, 17	Skala Ordinal
		Keseimbangan komposisi	18	Skala Ordinal
		Kualitas gambar	19	Skala Ordinal
4.	Media bergerak (animasi)	Kualitas bentuk dan gerak animasi	20	Skala Ordinal
Jumlah			20	

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Dosen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Urut Instrumen	Bentuk Penilaian
1.	Aspek Desain Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	1	Skala Ordinal
		Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum (silabus)	2	Skala Ordinal
		Kesesuaian materi	3	Skala Ordinal

		dengan tujuan pembelajaran		
		Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	4	Skala Ordinal
		Interaksi	5	Skala Ordinal
		Kemudahan untuk memahami materi	6	Skala Ordinal
		Sistematika penyajian	7	Skala Ordinal
		Kedalaman materi	8, 9	Skala Ordinal
		kejelasan materi	10, 11, 12, 13	Skala Ordinal
2.	Aspek evaluasi pembelajaran	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	14	Skala Ordinal
		Kejelasan umpan balik dalam evaluasi	15, 16	Skala Ordinal
		Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	17	Skala Ordinal
		Keseimbangan antara materi dan evaluasi	18	Skala Ordinal
		Ketepatan pemilihan	19, 20	Skala Ordinal

		alat evaluasi		
Jumlah			20	

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna (Mahasiswa)

No.	Komponen	Indikator	Nomor Urut Instrumen	Bentuk Penilaian
1.	Komponen Materi Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	Skala Ordinal
		Pelengkap pembelajaran	2	Skala Ordinal
		Kemudahan untuk memahami materi yang disajikan	3	Skala Ordinal
		Kejelasan uraian dan pembahasan materi	4	Skala Ordinal
		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran	6	Skala Ordinal
		Animasi memberikan informasi tentang	7	Skala Ordinal

		materi pembelajaran		
2.	Komponen Multimedia	Kemudahan pengoperasian	8	Skala Ordinal
		Interaksi	9	Skala Ordinal
		Komposisi layout	10	Skala Ordinal
		Keterbacaan teks	11	Skala Ordinal
		Kejelasan contoh gambar	12	Skala Ordinal
		Keterpaduan sound	13	Skala Ordinal
		Kejelasan artikulasi narator	14	Skala Ordinal
		Animasi menambah ketertarikan terhadap sajian	15	Skala Ordinal

G. Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari subjek penelitian dengan teknik pengumpulan data melalui angket. Untuk data dari para panelis diperoleh dari angket tertutup-terbuka. Panelis memilih salah satu pilihan jawaban yang tersedia, namun tetap dapat memberi masukan pada kolom penjelasan yang tersedia di bawah tiap soal.

Kemudian, teknik yang kedua adalah menyebar angket tertutup kepada mahasiswa yang merupakan target pengguna. Kuesioner/angket disebar untuk mengetahui pendapat pengguna, mahasiswa tata busana Universitas Negeri

Jakarta yang telah mengikuti mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode terhadap media pembelajaran CD Interaktif yang berisi materi busana tradisional Sumatera.

Dalam teknik pengumpulan data, semua instrumen yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan (Sugiyono, 2010:147).

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang terkumpul diperoleh dari beberapa subjek, yaitu hasil angket tertutup-terbuka dari ahli materi, hasil angket tertutup-terbuka dari ahli media dan hasil angket tertutup dari mahasiswa sebagai sasaran pengguna.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kualitatif untuk data kualitatif yang diperoleh, yaitu teknik yang menggambarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan menggunakan kata-kata kalimat dan dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Sedangkan, data kuantitatif yang diperoleh diolah dengan teknik analisis statistik deskriptif, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud

membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010:207).

I. Tabel Perencanaan Penelitian

Tabel 3.4 Perencanaan Penelitian

No.	Tahapan Penelitian
1.	Analisis kebutuhan produk
2.	Pengembangan produk awal
3.	Penilaian produk dari para panelis
4.	Pendapat dari sasaran pengguna
5.	Pengolahan data hasil uji produk

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif

Sesuai dengan prosedur pengembangan multimedia interaktif pembelajaran (Deni, 2011:41), maka media pembelajaran CD interaktif ini dibuat dengan mengikuti prosedur yang ada. Media pembelajaran ini dibuat setelah menganalisis kebutuhan yang ada pada mahasiswa tata busana, khususnya pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana. Kemudian dilakukan pengumpulan materi dari berbagai sumber yang ada. Dari materi-materi yang terkumpul kemudian materi dirancang, diidentifikasi berdasarkan kurikulum dan batasan-batasannya. Identifikasi ini mencakup tujuan dari pembelajaran, pokok materi, dan sub-sub materinya. Dari identifikasi materi inilah kemudian didapatkan hal-hal apa saja yang menjadi pokok bahasan dari sebuah busana tradisional, yaitu seperti tutup kepala, bentuk dasar busana, bahan, motif, warna, seni memakai, dan makna atau simbol yang terkandung.

Setelah materi selesai dikonsepskan, kemudian ditentukan sebuah model pembelajaran yang cocok untuk materi yang ada, sehingga dipilihlah model pembelajaran tutorial sehingga informasi dapat diserap secara optimal (Daryanto, 2013:53). Selanjutnya adalah memasuki tahapan dalam pembuatan media, yaitu desain *flow chart* atau alur program dirancang dari awal program ini dijalankan sampai dengan program selesai. Flow chart yang ada kemudian dikembangkan menjadi story board, story board inilah yang berisikan detail konsep media yang

akan dibuat. Kemudian pengumpulan bahan grafis untuk mendukung media dan juga dikonsepsikan gambaran tampilan visualisasi sesuai rancangan.

Pembuatan bahan-bahan grafis ini menggunakan berbagai *software* desain yaitu, *adobe illustrator*, *adobe photoshop* dan juga untuk animasi menggunakan *adobe flash 5.5*. Perekaman suara narator/*voice over* dilakukan menggunakan *software adobe audition*. Teks menggunakan tipografi Arial hal ini menyesuaikan konsep tampilan CD yang minimalis. Selanjutnya berbagai komponen ini, yaitu teks, animasi, gambar, dan audio digabungkan menggunakan *software Adobe Flash*.

Setelah keseluruhan komponen materi digabungkan dalam *software adobe flash*, maka program yang dibuat juga dalam format *flash (.swf)* untuk itu perlu diubah menjadi bentuk format *windows projector (.exe)* agar mempermudah penggunaan pada media pemutarnya, karena tidak harus memiliki program *adobe flash* untuk pengoperasiannya. Kemudian program *windows projector (.exe)* tersebut di *burning* pada sebuah CD. CD yang telah berisi materi pembelajaran ini kemudian dikemas dengan keterangan penggunaan pada kemasannya.

2. Deskripsi Tampilan Media Pembelajaran CD Interaktif

Media pembelajaran CD interaktif yang dibuat merupakan sebuah multimedia pembelajaran, oleh karena berbagai unsur media terdapat di dalamnya, yaitu berupa teks, warna, gambar, animasi dan audio.

CD interaktif ini di desain dengan konsep yang terkesan minimalis. Dalam desain layout banyak digunakan bentuk-bentuk geometris sehingga tampilan terlihat *clean*, yang dimaksudkan agar tidak mengganggu fokus mahasiswa pada

isi materi. Warna yang digunakan cenderung menggunakan warna-warna memberi kesan dingin dan pastel sehingga memberikan kesan teduh dan ketenangan saat menggunakan media yang dimaksud, adapun warna lain digunakan sebagai warna kombinasi.

Tampilan awal adalah logo Universitas Negeri Jakarta yang dibarengi dengan musik pembuka, kemudian beralih pada tampilan 'yang didesain menyerupai ruang kerja seorang desainer. Untuk beralih ke halaman selanjutnya, yaitu 'home' maka dapat mengikuti arahan yang terdapat pada slide.



Gambar 4.1 Tampilan pembuka pada CD Interaktif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Mata kuliah yang disajikan dalam media pembelajaran CD interaktif.
- 2) Logo Universitas Negeri Jakarta.
- 3) Animasi yang ditujukan untuk menarik minat peserta didik mempelajari materi yang disajikan.
- 4) Panduan selanjutnya, 'klik' dimana saja untuk melanjutkan program yang dijalankan.

Setelah beralih dari tampilan pembuka, maka pengguna akan masuk pada tampilan *'home'*. Tampilan ini masih berupa ruang kerja seorang desainer. Terdapat tujuh tombol navigasi yang pada baris bawah, tombol-tombol ini dari kanan-ke kiri yaitu: *'Bantuan'*, *'Musik'*, *'Referensi'*, *'Pengayaan'*, *'Evaluasi'*, *'Materi'*, dan *'Home'*.

Pada tampilan *'home'* terdapat narasi pengantar mengenai media pembelajaran yang dibuat, selanjutnya disebutkan pula *'Tujuan Pembelajaran'* dari media yang dibuat.



Gambar 4.2 Tampilan *'home'* CD Interaktif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Tombol *'exit'* untuk mengakhiri program CD interaktif yang dijalankan.
- 2) Menampilkan Tujuan Pembelajaran dari CD interaktif yang dibuat
- 3) Tombol *'Bantuan'* untuk masuk ke menu petunjuk pengoperasian media pembelajaran CD interaktif

- 4) Tombol 'Musik' untuk masuk ke menu pengaturan musik (mematikan dan menyalakan *background*) dalam CD interaktif.
- 5) Tombol 'Referensi' untuk mengetahui sumber-sumber materi diperoleh
- 6) Tombol 'Pengayaan' untuk masuk ke menu pengayaan, contoh draping dengan sumber inspirasi pakaian tradisional Sumatera.
- 7) Tombol 'Evaluasi' untuk masuk ke menu evaluasi mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari materi yang disajikan.
- 8) Tombol 'Materi' untuk masuk ke pada isi materi. Sebelum masuk pada materi Busana Tradisional Sumatera, terdapat materi pengantar terlebih dahulu, yaitu Bentuk Dasar Busana dan materi pengertian dari Busana Tradisional.
- 9) Tombol '*Home*' untuk masuk ke menu *home*, seperti yang ditampilkan pada gambar 4.2.
- 10) Judul media pembelajaran yang dibuat.

Pada tampilan menu 'Materi', desain layout dibuat dengan penggunaan bentuk-bentuk geometris sehingga terkesan rapih dan sederhana. Terdapat tiga pilihan materi yang tersedia, yaitu 'Bentuk Dasar Busana' yang berisi berbagai bentuk dasar busana yang ada di Indonesia, 'Busana Tradisional Sumatera' yang berisi pengertian busana tradisional itu sendiri dan juga materi 'Ragam Busana Tradisional Sumatera' yang merupakan busana-busana tradisional di Sumatera yang dikelompokkan berdasarkan provinsi yang ada di Pulau Sumatera. Materi 'Bentuk Dasar Busana' dan 'Busana Tradisional Sumatera' merupakan materi

pengantar, sedangkan ‘Ragam Busana Tradisional Sumatera’ merupakan materi inti dari media pembelajaran yang dibuat.

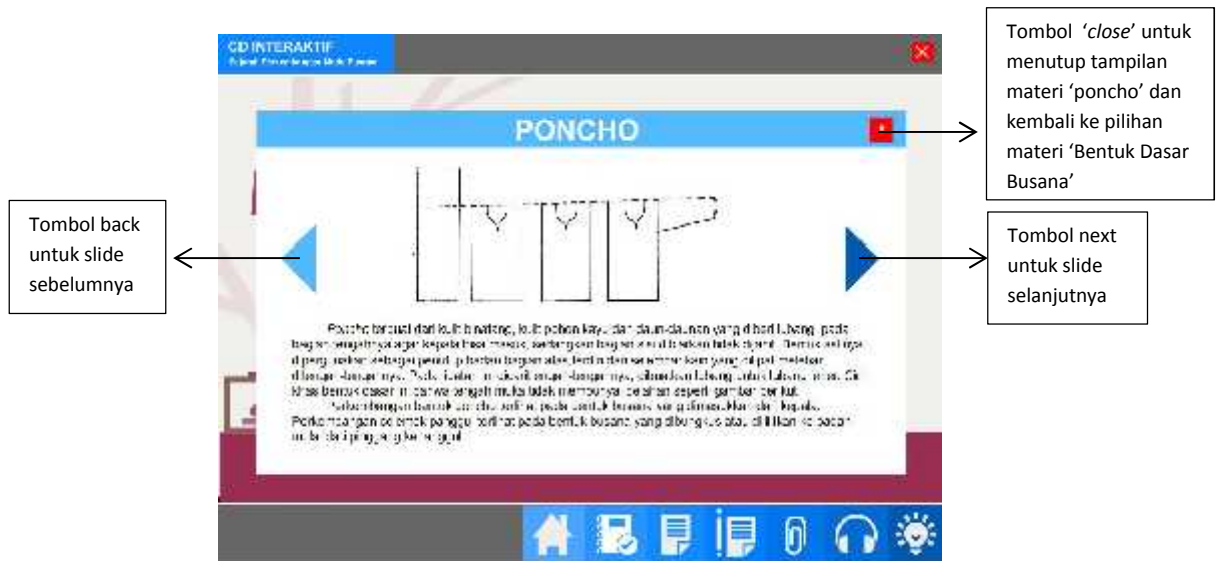


Gambar 4.3 Tampilan menu ‘Materi’ CD Interaktif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah contoh tampilan slide dari materi ‘Bentuk Dasar Busana’ dan Busana Tradisional Sumatera’, animasi digunakan untuk menarik minat pengguna media untuk mempelajari materi yang disajikan.



Gambar 4.4 Tampilan materi ‘Bentuk Dasar Busana’
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.5 Tampilan isi materi 'Bentuk Dasar Busana'
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.6 Tampilan isi materi 'Busana Tradisional Sumatera'
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya akan dibahas mengenai materi 'Ragam Busana Tradisional Sumatera' yang merupakan materi inti dari media pembelajaran yang dibuat.



Gambar 4.6 Tampilan isi materi 'Ragam Busana Tradisional Sumatera'
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah pengantar mengenai materi 'Ragam Busana Tradisional Sumatera', maka selanjutnya akan ditampilkan peta Pulau Sumatera dengan batas-batas provinsi, kemudian untuk mempelajari busana tradisional dari provinsi yang diinginkan cukup meng-klik pada daerah provinsi tersebut.



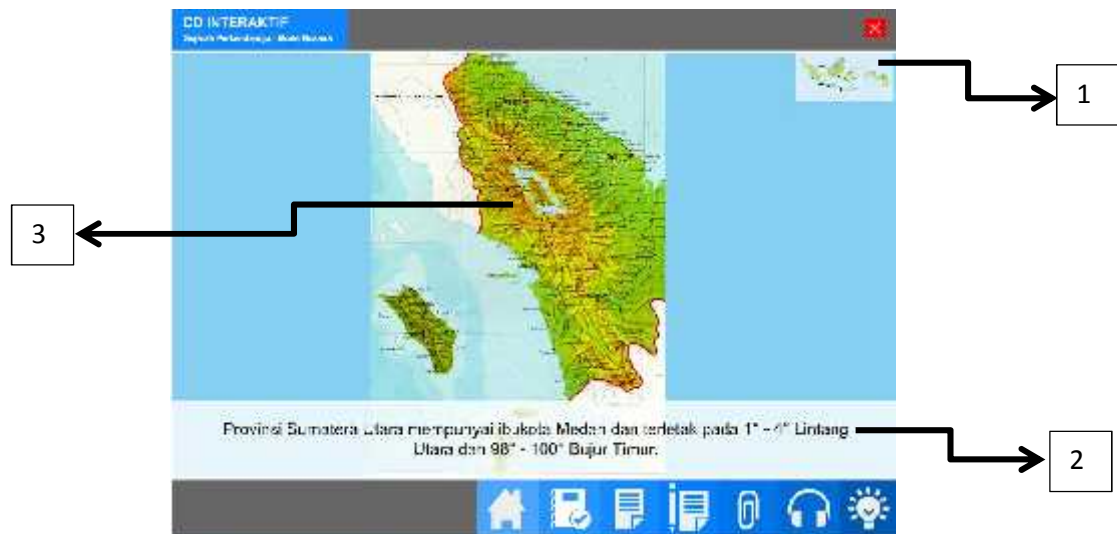
Gambar 4.7 Tampilan pilihan materi yang disajikan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Instruksi penggunaan CD interaktif lebih lanjut.

- 2) Peta pulau Sumatera, provinsi dimana panah terletak akan berubah tampilan warnanya. Klik pada peta provinsi yang diinginkan.

Selanjutnya, apabila telah dipilih provinsi yang akan dipelajari, maka akan ditampilkan peta provinsi tersebut secara lebih detail dilengkapi dengan sekilas deskripsi mengenai provinsi yang dipilih. Pada tampilan slide ini terdapat tombol navigasi yang akan



Gambar 4.8 Contoh tampilan deskripsi tiap provinsinya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Tombol untuk kembali ke peta Sumatera sehingga dapat mempelajari daerah-daerah lain.
- 2) Narasi tentang provinsi yang ditampilkan dengan menggunakan tipografi Arial.
- 3) Gambar peta provinsi yang ditampilkan.

Selanjutnya, tampilan akan beralih pada pilihan sub-suku ataupun sub daerah yang terdapat pada provinsi tersebut. Komposisi layout tetap dengan konsep yang minimalis, dengan penambahan animasi sebagai pengantar materi.



Gambar 4.9 Contoh tampilan pilihan sub-daerah/sub-suku dan contoh desain pada sebuah provinsi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah memilih sub-suku/sub-daerah yang dikehendaki, maka selanjutnya akan ditampilkan poin-poin mengenai busana daerah yang biasa dijadikan sumber inspirasi. Poin-poin ini terbagi menjadi, 'Tutup Kepala', 'Bentuk Dasar Busana', 'Bahan', 'Motif', 'Warna', 'Seni Memakai', 'Makna/Simbol' dan 'Gambar', yaitu foto contoh busana daerah dari daerah tersebut.



Gambar 4.10 Contoh tampilan poin-poin busana daerah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.11 Contoh Tampilan materi dari poin ‘Seni Memakai’ pada ‘Melayu-Riau’
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



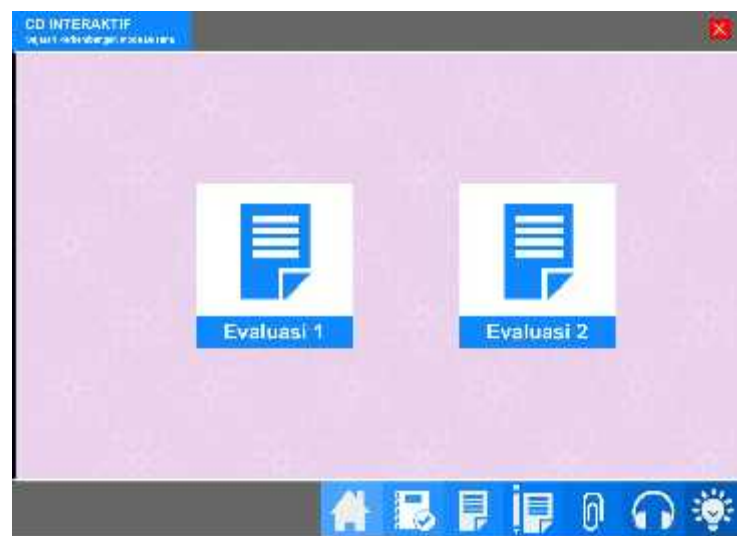
Gambar 4.12 Contoh tampilan sub-materi ‘Contoh Desain’ di setiap provinsinya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Tombol untuk keluar dari sub-materi ‘Contoh Desain’.
- 2) Keterangan sumber inspirasi yang diaplikasikan dalam desain.
- 3) Tombol ‘back’ untuk kembali pada contoh desain sebelumnya.
- 4) Tombol ‘next’ untuk masuk ke contoh desain selanjutnya.

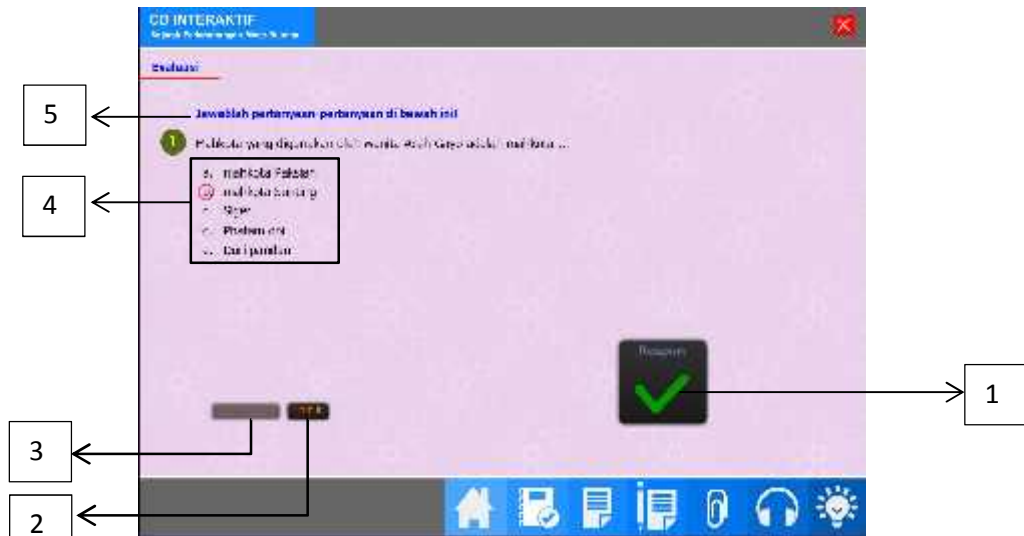
5) Contoh desain dengan menerapkan sumber inspirasi dari pakaian tradisional Sumatera.

Pada menu 'Evaluasi' terbagi menjadi tujuh bagian, hal ini disesuaikan dengan banyaknya materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang telah dibuat. Dari tujuh bagian evaluasi ini, enam bagian merupakan soal pilihan ganda dan satu bagian adalah soal mencocokkan gambar baju tradisional dengan daerah asalnya.



Gambar 4.13 Tampilan menu 'evaluasi'
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk menjawab evaluasi pilihan ganda, cukup di-klik pada pilhan jawaban yang dianggap benar, kemudian terdapat tombol 'Cek Jawaban' untuk segera mengetahui apakah jawaban yang dipilih benar atau salah (*feed back*). Apabila jawaban yang dipilih benar, maka akan muncul tanda ceklis besar berwarna hijau pada kotak 'Respon', namun apabila jawaban salah, maka akan muncul tanda silang berwarna merah pada kotak tersebut. Setelah mengetahui respon jawaban dari soal tersebut, maka pengguna dapat memilih tombol 'Lanjut' untuk mengerjakan evaluasi berikutnya.

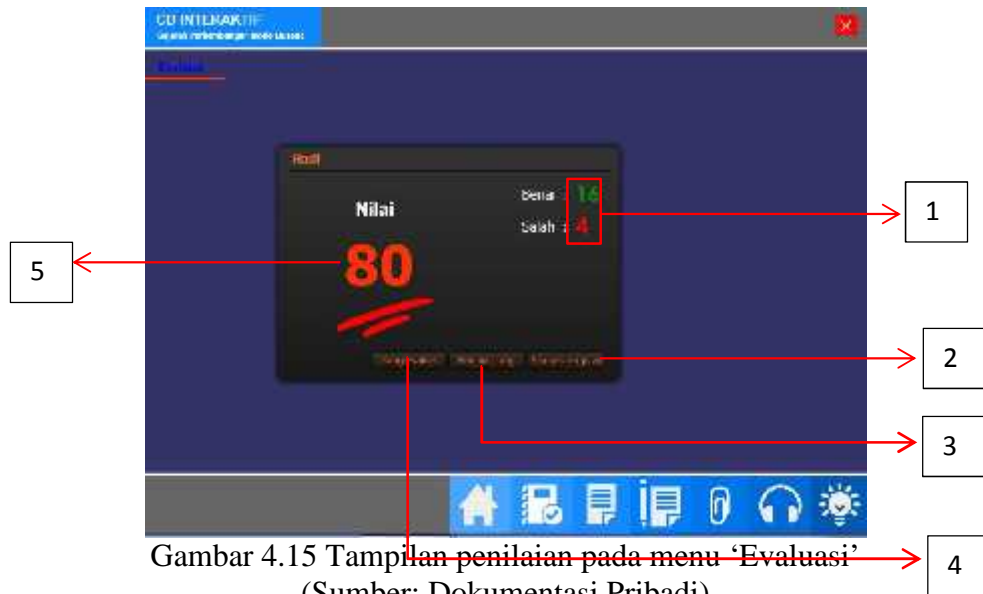


Gambar 4.14 Tampilan menu 'Evaluasi' pada soal pilihan ganda
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Tempat pemberian respon terhadap jawaban yang dipilih. Pada kotak ini akan muncul tanda centang berwarna hijau apabila jawaban yang dipilih benar dan akan muncul tanda silang berwarna merah apabila jawaban yang dipilih salah. Respon akan muncul setelah meng-klik tombol 'Cek Jawaban'.
- 2) Tombol 'Lanjut' untuk melanjutkan ke soal berikutnya setelah respon dari jawaban diketahui.
- 3) Tombol 'Cek Jawaban' untuk mengecek apakah jawaban yang dipilih benar atau salah.
- 4) Pilihan jawaban yang tersedia, untuk menjawab soal, klik pada kalimat pilihan yang tersedia.
- 5) Petunjuk pengerjaan soal-soal evaluasi

Di tiap akhir evaluasi terdapat penilaian dari 20 soal yang telah dikerjakan, kemudian diberikan pilihan tiga pilihan tombol, yaitu 'Evaluasi Lanjutan', 'Pelajari Ulang' dan 'Ulang Evaluasi'.



Deskripsi :

- 1) Tampilan hasil jawaban benar dan jawaban salah.
- 2) Tombol 'Evaluasi Lanjutan' untuk masuk pada evaluasi bagian dua.
- 3) Tombol 'Pelajari Ulang' untuk kembali masuk ke materi sebagai pembelajaran ulang.
- 4) Tombol 'Ulangi Evaluasi' untuk mengulang kembali mengerjakan evaluasi.
- 5) Penilaian terhadap evaluasi yang telah dikerjakan.

Bentuk evaluasi terakhir adalah mencocokkan antara gambar baju tradisional dengan daerah asalnya. Cara pengerjaannya adalah dengan memindahkan pilihan jawaban di-*klik* dan tahan, kemudian ditempatkan pada kotak yang tersedia.

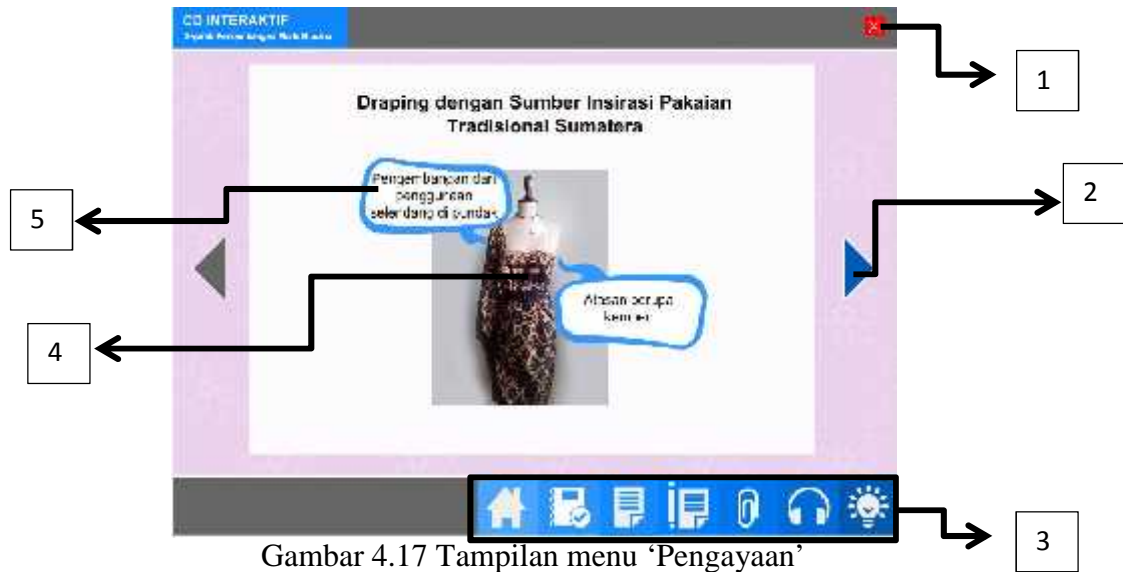


Gambar 4.16 Tampilan evaluasi lanjutan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Daftar pilihan jawaban yang akan dicocokkan dengan soal. Drag & drop jawaban yang dipilih pada kotak kosong di bawah gambar busana daerah..
- 2) Petunjuk pengerjaan soal evaluasi lanjutan.
- 3) Tombol 'Cek Jawaban' untuk mengetahui jawaban yang dipasangkan benar atau tidak. Tombol ini akan berfungsi setelah selesai menjawab semua soal pada evaluasi 2.

Pada menu 'Pengayaan' terdapat contoh pengaplikasian poin-poin dari busana tradisional yang diterapkan pada draping.

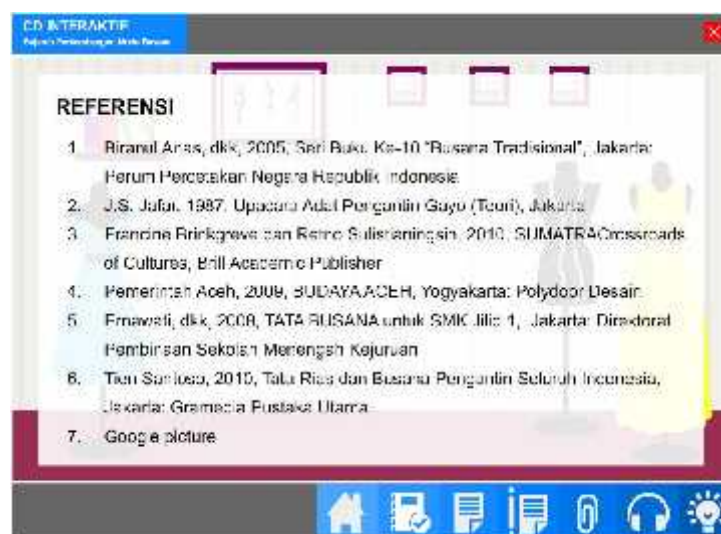


Gambar 4.17 Tampilan menu 'Pengayaan'
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Tombol 'exit' untuk mengakhiri program CD interaktif yang dijalankan.
- 2) Tombol 'next' untuk melihat contoh yang berikutnya.
- 3) Tombol-tombol pilihan untuk masuk ke menu yang diinginkan.
- 4) Contoh hasil draping dengan tema Sumatera.
- 5) Penjelasan ciri khas yang diambil dari pakaian Sumatera.

Pada menu 'Referensi' disebutkan sumber-sumber materi yang disajikan berasal.



Gambar 4.18 Tampilan menu 'Referensi'
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada menu 'Musik' akan muncul dua kotak yang merupakan pilihan untuk mengaktifkan atau me-non-aktifkan *background*.

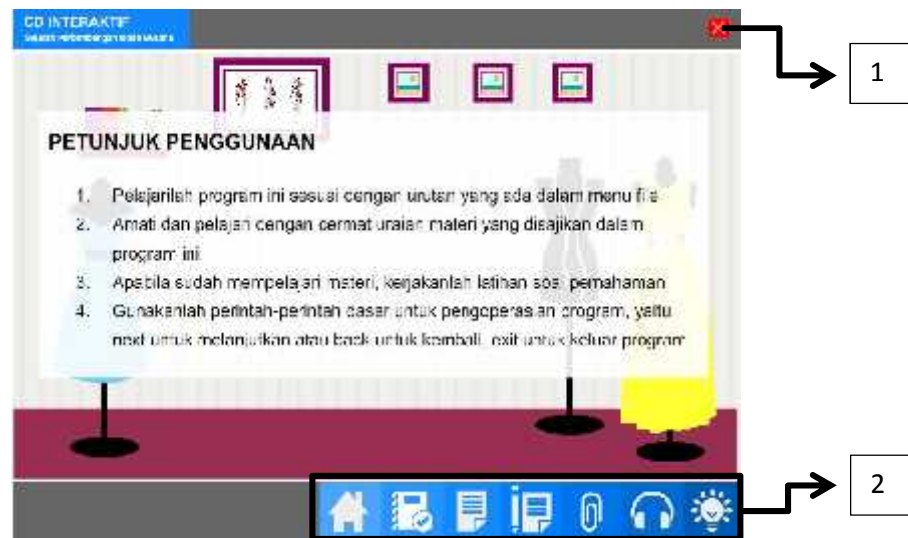


Gambar 4.19 Tampilan menu 'Musik'
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Tombol '*exit*' untuk keluar dari menu 'Musik'
- 2) Tombol untuk menon-aktifkan *background* yang digunakan sehingga suara narasi dapat terdengar lebih jelas.
- 3) Tombol untuk mengaktifkan *background* yang digunakan. *Background* ini ditujukan untuk menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi yang disajikan.

Pada menu ‘Bantuan’ berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran.



Gambar 4.20 Tampilan menu ‘Bantuan’
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi :

- 1) Tombol ‘exit’ untuk mengakhiri program CD interaktif yang dijalankan.
- 2) Tombol-tombol pilihan untuk masuk ke menu yang diinginkan.

3. Deskripsi Revisi Media Pembelajaran CD Interaktif

a. Revisi Uji Coba 1

Setelah melakukan uji coba produk pertama oleh panelis didapatkan poin-poin dalam CD interaktif yang dirasa masih kurang layak yaitu:

- 1) Tujuan pembelajaran dalam CD interaktif kurang jelas

Sebelumnya tujuan pembelajaran dari media pembelajaran yang dibuat ini adalah

‘Mempunyai konsep dasar bentuk pakaian tradisional daerah-daerah yang ada di Sumatera sehingga dapat diterapkan pada desain yang dibuat’

dan diubah menjadi:

'Mempunyai konsep dasar Busana Tradisional daerah-daerah yang ada di Sumatera, yaitu tutup kepala, bentuk dasar busana, warna, motif, bahan, seni memakai dan makna/symbol yang terkandung'.

- 2) Penambahan menu 'Materi', 'Pengayaan', dan 'Referensi' yang sebelumnya hanya terdapat 'Home', 'Musik', 'Bantuan', dan 'Evaluasi'. Materi sebelumnya disajikan secara langsung tanpa perlu memilih menu yang terdapat pada *home*.

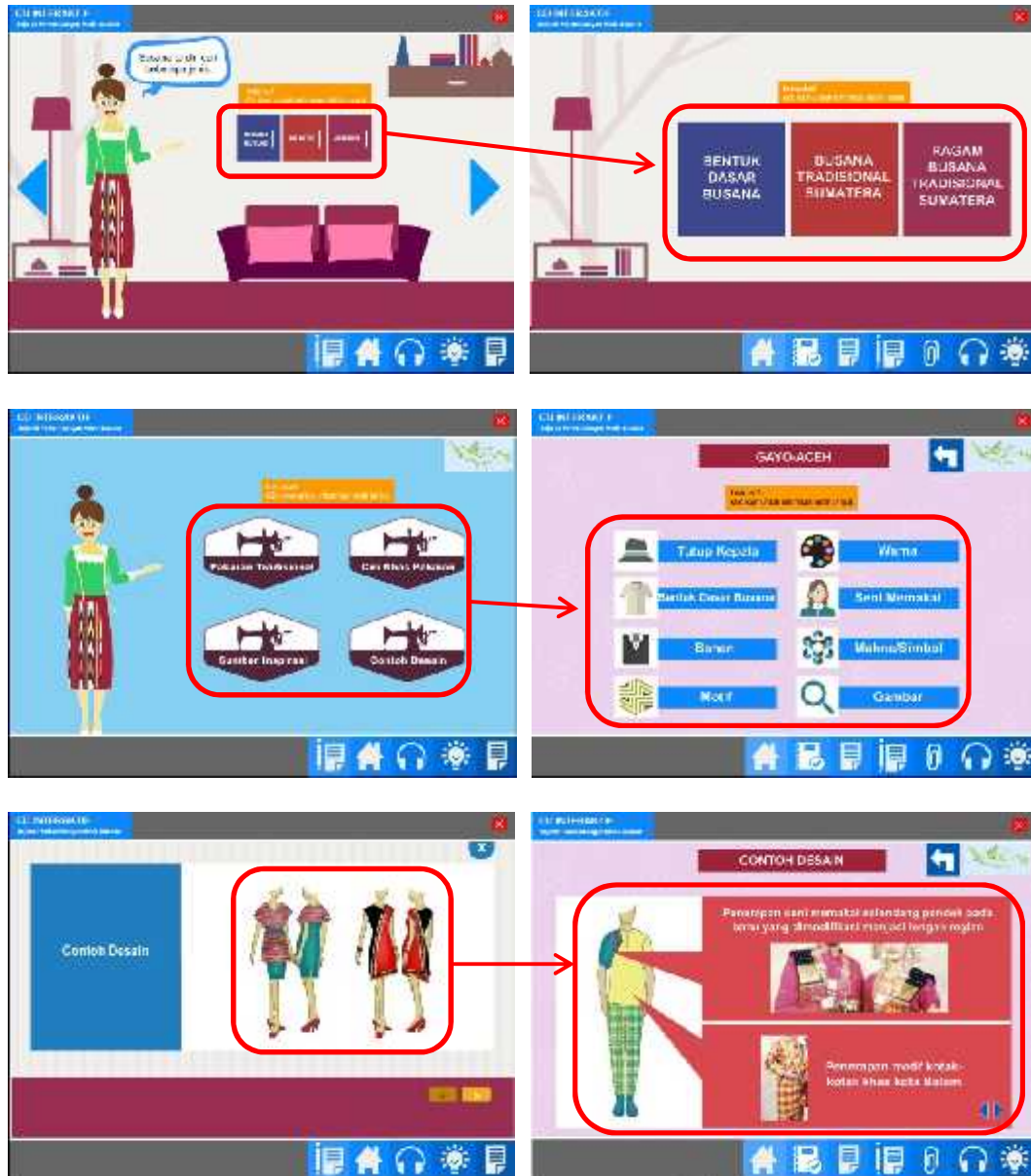


Gambar 4.21 Tampilan 'Tujuan Pembelajaran' yang direvisi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Materi yang tersaji kurang jelas dan kurang mendalam

Materi yang tersaji kurang jelas, hal ini terkait pula dengan tujuan pembelajaran yang kurang jelas pula. Materi hanya berisi potongan-potongan gambar yang merupakan ciri khas dari busana tiap daerahnya. Selain itu, materi pengantar yang menjelaskan jenis-jenis busana; yaitu busana mutlak, milineris dan pakaian, dirasa kurang diperlukan dalam sajian materi ini. Sehingga pokok bahasan materi diganti menjadi 'Bentuk Dasar Busana', 'Busana Tradisional Sumatera', dan 'Ragam Busana Tradisional Sumatera'. Materi yang tersaji pada setiap provinsi pun diubah dimana poin bahasan terbagi menjadi tutup kepala, bentuk dasar busana, warna, motif, bahan, seni

memakai dan makna/symbol yang terkandung, sehingga tersaji lebih lengkap dan mendalam.



Gambar 4.23 Tampilan pokok bahasan yang direvisi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

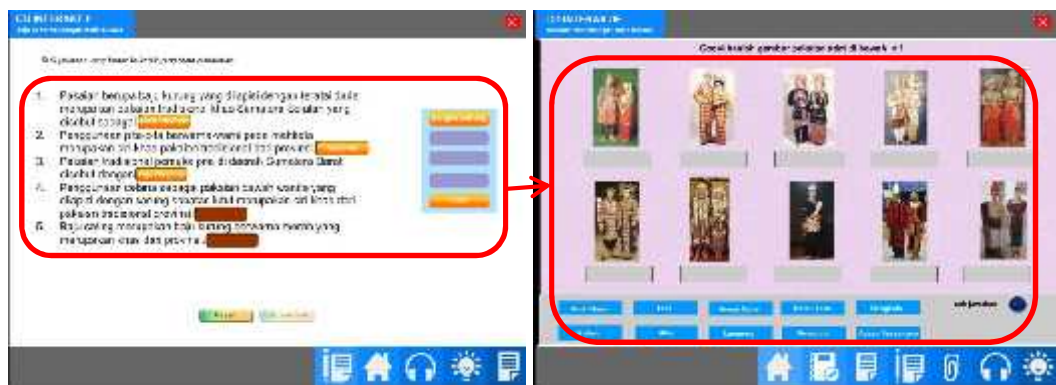
- 4) Terdapat poin penutup kepala dalam materi tiap provinsinya, sehingga judul CD interaktif diganti, yang sebelumnya 'Pakaian Tradisional Sumatera' menjadi 'Busana Tradisional Sumatera'.

5) Alur dan sistematika penyajian kurang jelas

Dalam program sebelumnya, pengguna langsung disajikan materi pengantar berupa ‘jenis-jenis busana’ kemudian dilanjutkan dengan penyajian materi pakaian tradisional tiap provinsinya, tanpa perlu tahu apakah pengguna memang perlu dan menginginkan untuk mempelajari materi pengantar tersebut atau tidak. Hal ini dirasa kurang efektif dalam penyajian alur pembelajaran, sehingga diubah dimana materi pengantar menjadi sebuah pilihan materi.

6) Evaluasi kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran

Evaluasi 2 berupa mencocokkan gambar busana tradisional dengan daerah asalnya. Evaluasi dengan menggunakan unsur grafis dirasa lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dibandingkan bentuk evaluasi yang sebelumnya hanya berupa kata-kata.



Gambar 4.23 Tampilan ‘Evaluasi 2’ yang direvisi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

7) Program CD interaktif yang sebelumnya banyak linier (langsung) diubah menjadi lebih banyak dikendalikan oleh pengguna.

Untuk melanjutkan program pada materi selanjutnya, disediakan tombol next dan back untuk kembali ke materi sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar kontrol penggunaan media pembelajaran dapat

berada pada pengguna sepenuhnya, sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan waktu pengguna dalam mempelajari sebuah slide yang disajikan.

b. Revisi Uji Coba 2

Sedangkan, setelah melakukan uji coba 2 kepada panelis terdapat beberapa revisi dari materi yang tersaji berupa:

- 1) Revisi penggunaan diksi '*mengenakan*' yang dirasa lebih sesuai untuk bidang busana dibandingkan '*menggunakan*'
- 2) Penambahan gambar pada materi pengantar



Gambar 4.24 Penambahan gambar pada materi pengantar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Penggunaan definisi dari sumber yang lebih kompeten untuk beberapa definisi



Gambar 4.25 Revisi definisi 'Busana Tradisional' dari sumber yang relevan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 4) Penambahan jenis-jenis busana sebelum masuk pada definisi busana tradisional



Gambar 4.26 Definisi kata 'tradisional' diganti dengan 'jenis-jenis busana' menurut sejarah perkembangannya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 5) Penambahan motif *Pinto Aceh* beserta maknanya pada motif Aceh.



Gambar 4.27 Penambahan materi motif *Pinto Aceh*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

B. Analisis Hasil Penelitian

1. Kelayakan Berdasarkan Ahli Materi

Media yang telah selesai dibuat kemudian diujikan kepada dua orang yang ahli di bidang materi terkait. Penilaian ahli ini dilakukan oleh Ibu Dr.Wesnina, M.Ds, selaku dosen yang memiliki kompetensi di bidang kebudayaan Melayu dan Ibu Melly Prabawati, M.Pd selaku dosen yang memiliki kompetensi di bidang desain.

Pengujian ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan berupa angket terbuka sebanyak 20 pertanyaan. Berikut adalah hasil dari angket tertutup-terbuka kedua ahli materi:

Tabel 4.1 Hasil Angket Tertutup-Terbuka dengan Panelis Ahli Materi

No	Pertanyaan	Panelis 1		Panelis 2	
		Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
1.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran dari CD interaktif yang dibuat?	Jelas	3	Sangat Jelas	4
		Penjelasan: Tujuan pembelajaran sudah jelas.		Penjelasan: Tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran yang dibuat sudah sangat jelas.	
2.	Bagaimana relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/silabus yang ada?	Relevan	3	Sangat relevan	4
		Penjelasan: Tujuan pembelajaran yang dibuat sudah		Penjelasan: Tujuan pembelajaran yang dibuat sangat	

		relevan dengan kurikulum/silabus yang ada.		relevan dengan kurikulum/silabus yang ada.	
3.	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Sesuai	3	Sesuai	3
		Penjelasan: Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.		Penjelasan: Sudah sesuai, namun akan lebih baik lagi apabila ditambahkan contoh desain pemakaian bentuk dasar busana.	
4.	Bagaimana ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Tepat	3	Sangat Tepat	4
		Penjelasan: Strategi pembelajaran yang digunakan sudah tepat.		Penjelasan: Strategi pembelajaran yang dibuat sudah sangat tepat.	
5	Bagaimana interaksi yang terjadi antara media dengan pengguna?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Baik	3	Sangat Baik	4
		Penjelasan: Sudah ada interaksi yang baik dari media pembelajaran yang dibuat.		Penjelasan: Interaksi yang terdapat pada media pembelajaran sudah sangat baik.	

6	Bagaimana tingkat kemudahan untuk memahami materi yang disajikan?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Mudah dipahami	3	Sangat mudah dipahami	4
		Penjelasan: Materi yang disajikan mudah untuk disajikan dengan pengguna mahasiswa tahun kedua.		Penjelasan: Materi yang disajikan sangat mudah dipahami.	
7	Apakah materi disajikan secara berurut dan sistematis?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Sistematis	3	Sangat sistematis	4
		Penjelasan: Sudah sistematis namun ada baiknya disebutkan jenis-jenis busana terlebih dahulu sebelum masuk pada penjelasan busana tradisional.		Penjelasan: Ya, materi yang disajikan sangat sistematis karena terdapat materi pengantar sebelum masuk ke materi intinya.	
8	Bagaimana kualitas kedalaman materi yang disajikan dalam CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Mendalam	3	Sangat mendalam	4
		Penjelasan: Sajian materi sudah mendalam, namun ada		Penjelasan: Materi disajikan dengan sangat mendalam.	

		beberapa poin materi yang perlu pembahasan lebih.			
9	Apakah uraian yang tersaji sesuai dengan isi materi?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Sesuai	3	Sesuai	3
		Penjelasan: Uraian yang tersaji telah sesuai dengan isi materi.		Penjelasan: Pada penyajian definisi 'Busana Tradisional' diharapkan untuk mencari sumber yang relevan.	
10	Bagaimana kejelasan uraian materi yang disajikan dalam CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Jelas	3	Sangat Jelas	4
		Penjelasan: Materi sudah jelas, namun akan lebih jelas apabila materi dilengkapi lagi.		Penjelasan: Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sangat jelas.	
11	Bagaimana kejelasan contoh yang digunakan dalam materi?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Jelas	3	Sangat jelas	4
		Penjelasan: Contoh yang digunakan sudah jelas.		Penjelasan: Contoh yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah	

				sangat jelas.	
12	Apakah materi yang disampaikan melalui ilustrasi gambar mudah dipahami?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Mudah dipahami	3	Sangat mudah dipahami	4
		Penjelasan: Materi yang disampaikan melalui ilustrasi gambar mudah dipahami.		Penjelasan: Ilustrasi gambar dapat menyampaikan materi dengan jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami.	
13	Apakah materi yang disampaikan melalui ilustrasi animasi mudah dipahami?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Mudah	3	Mudah	3
		Penjelasan: Materi yang disampaikan melalui animasi mudah dipahami.		Penjelasan: Tidak banyak materi yang disampaikan melalui ilustrasi animasi.	
14	Bagaimana konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Konsisten	3	Sangat Konsisten	4
		Penjelasan: Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran.		Penjelasan: Evaluasi sangat konsisten dengan tujuan pembelajaran.	
15	Bagaimana kejelasan	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor

	penilaian evaluasi?	Jelas	3	Sangat Jelas	4
		Penjelasan: Penilaian terhadap evaluasi jelas, diketahui mana yang salah dan mana yang benar.		Penjelasan: Sangat jelas, respon yang diberikan pada tiap soalnya dan diakhir latihan diketahui skor yang diperoleh.	
16	Bagaimana kejelasan langkah untuk pembelajaran ulang setelah evaluasi?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Jelas	3	Sangat jelas	4
		Penjelasan: Terdapat pilihan untuk pembelajaran ulang pada akhir evaluasi.		Penjelasan: Sangat jelas, setelah menyelesaikan latihan tiap bagiannya terdapat opsi untuk melakukan pembelajaran ulang.	
17	Bagaimana kesesuaian soal-soal evaluasi dengan materi yang diberikan?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Sesuai	3	Sangat sesuai	4
		Penjelasan: Soal-soal yang disajikan dalam evaluasi sesuai dengan materi.		Penjelasan: Soal-soal evaluasi sangat sesuai dengan sajian materi.	
18	Bagaimana keseimbangan antara	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Seimbang	3	Sangat seimbang	4

	materi dan evaluasi yang diberikan?	Penjelasan: Materi dan evaluasi yang disajikan telah seimbang.	Penjelasan: Evaluasi sudah sangat seimbang dengan materi yang disajikan.		
19	Bagaimana ketepatan pemilihan alat evaluasi?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Tepat	3	Sangat tepat	4
		Penjelasan: Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat.	Penjelasan: Pemilihan alat evaluasi sudah sangat tepat yaitu soal pilihan ganda dan mencocokkan gambar.		
20	Bagaimana pemberian variasi bentuk latihan soal pada bagian evaluasi?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Baik	3	Sangat Baik	4
		Penjelasan: Bentuk latihan soal sudah bervariasi, karena terdapat dua jenis evaluasi.	Penjelasan: Variasi evaluasi sangat baik, karena terdapat dua jenis evaluasi dan <i>rolling</i> soal.		

a. Interpretasi Data pada Aspek Desain Pembelajaran

Dari hasil angket tertutup-terbuka yang diberikan kepada dua orang panelis ahli materi, diketahui untuk aspek desain pembelajaran pada indikator kejelasan tujuan pembelajaran, secara umum dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dibuat ini memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, karena tujuan

pembelajaran telah disebutkan di awal tampilan CD interaktif, sehingga dari awal pengoperasian, pengguna dapat mengetahui ke mana arah dari pembelajaran yang dijalani. Sehingga memenuhi teori yang dikemukakan oleh Niken dan Dany (2010:44), dimana sebuah media pembelajaran yang dibuat harus mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan terarah.

Untuk pertanyaan kedua mengenai indikator relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/silabus, para panelis menyatakan sudah relevan. Hal ini karena poin-poin yang terdapat dalam tiap provinsinya telah mengikuti apa yang diajarkan dalam mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana, sehingga relevan dengan silabus. Kurikulum/silabus merupakan sebuah acuan utama dalam sebuah pembelajaran. Sebuah tujuan pembelajaran tidak dapat dikatakan tercapai dengan baik apabila tidak memiliki relevansi dengan kurikulum yang telah ditetapkan (Niken dan Dany, 2010:44). Dengan demikian, media pembelajaran ini telah memenuhi faktor edukatif dari sebuah media pembelajaran dimana ketepatan atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh peserta didik sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Sumiati dan Asra, 2010;169).

Kemudian untuk indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, dari hasil angket tersebut dapat diketahui bahwa materi pada media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Namun, ada sedikit masukan dari panelis agar ditambahkan ilustrasi pada materi bentuk dasar busana. Materi yang disajikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran hal ini sejalan dengan yang dipaparkan oleh Mulyanta (2009:3).

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran yang dibuat dinilai telah tepat oleh panelis. Sehingga untuk indikator ketepatan penggunaan strategi pembelajaran secara umum telah tepat. Pada awal sajian yang dibuat ditampilkan sebuah animasi yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan terhadap materi yang disajikan, ini merupakan sebuah strategi untuk menarik minat belajar peserta didik. Strategi pembelajaran harus disusun secara sistematis karena berpengaruh pada target dari sebuah pembelajaran (Niken dan Dany, 2010:44).

Media pembelajaran yang dibuat merupakan sebuah CD interaktif, sehingga harus terdapat interaksi di dalamnya. Menurut para ahli, interaksi ini dinilai sudah baik. Media pembelajaran ini dapat mengakomodasi respon pengguna, sehingga pengguna dapat memilih dan mengontrol materi mana yang ingin dipelajari (Daryanto, 2013;53).

Panelis menyatakan bahwa materi yang disajikan mempunyai tingkat pemahaman materi yang secara umum mudah pahami. Materi yang disajikan dalam sebuah CD interaktif harus mudah dipahami, hal ini tidak lepas dari sifat media pembelajaran ini yang digunakan untuk pembelajaran mandiri, sehingga semua materi yang tersaji harus mudah dipahami oleh pengguna (Mulyanta, 2009:3).

Untuk indikator sistematika penyajian, panelis menyatakan telah sistematis. Sistematika ini dilihat dari disebutkannya tujuan pembelajaran pada awal sajian media, selain itu materi pengantar juga disajikan sebelum masuk pada sajian materi inti, sehingga alur pembelajaran jelas dan sistematis (Niken dan Dany, 2010:44), namun ada sedikit masukan dari salah satu panelis untuk

mencantumkan jenis-jenis busana terlebih dahulu sebelum masuk pada pengertian busana tradisional.

Pada indikator kedalaman materi, terbagi menjadi dua pertanyaan. Untuk pertanyaan mengenai kualitas kedalaman materi, panelis menyatakan materi yang disajikan sudah mendalam. Sedangkan pada pertanyaan mengenai kesesuaian uraian dengan isi materi, panelis menyatakan bahwa uraian yang ada telah sesuai dengan isi materi. Ada beberapa masukan yang disampaikan oleh para panelis, yaitu terdapat beberapa poin-poin yang memerlukan pembahasan lebih dalam lagi, dan juga untuk menggunakan referensi yang lebih kompeten karena target pengguna media ini adalah mahasiswa. Namun secara keseluruhan materi disajikan secara mendalam dan sesuai dengan isi materi. Kedalaman materi merupakan poin yang sangat penting pada desain pembelajaran dalam sebuah media pembelajaran yang dibuat (Niken dan Dany 2010:44).

Indikator kejelasan materi terbagi menjadi empat pertanyaan. Pertanyaan pertama mengenai kejelasan uraian materi. Di sini, panelis menyatakan sudah jelas.. Kemudian untuk pertanyaan mengenai kejelasan contoh, panelis menyatakan sudah jelas. Pertanyaan ketiga, mengenai kejelasan materi yang disampaikan melalui gambar, satu orang panelis menyatakan 'Mudah dipahami' dan satu orang lagi menyatakan 'Sangat mudah dipahami'. Dan pertanyaan terakhir mengenai kejelasan materi yang disampaikan melalui ilustrasi animasi, panelis menyatakan sudah mudah dipahami. Secara keseluruhan, panelis memberikan respon yang positif terhadap kejelasan materi yang disajikan. Kejelasan materi yang disajikan merupakan poin penting dalam desain

pembelajaran sebuah media yang dapat menunjang keberhasilan pencapaian tujuan (Niken dan Dany, 2010:44).

Tabel 4.2 Tabel Skor Aspek Desain Pembelajaran

Nomor Soal	Panelis 1	Panelis 2
1	3	4
2	3	4
3	3	3
4	3	4
5	3	4
6	3	4
7	3	4
8	3	4
9	3	3
10	3	4
11	3	4
12	3	4
13	3	3
Jumlah Soal = 13	Jumlah Skor = 88	

Skala Ordinal :

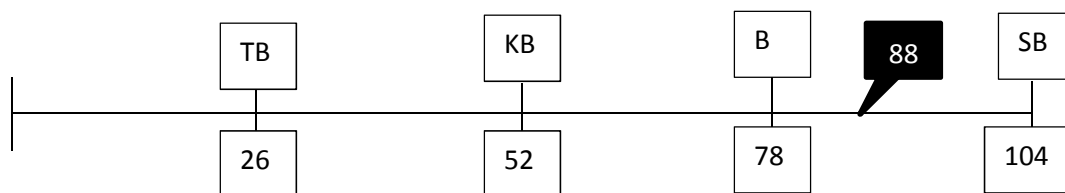
Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah Soal

Sangat Baik (SB) = $4 \times 2 \times 13 = 104$

Baik (B) = $3 \times 2 \times 13 = 78$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 2 \times 13 = 52$

Tidak Baik (TB) = $1 \times 2 \times 13 = 26$



$$\text{Prosentase} = \frac{88}{104} \times 100\% = 84,62\%$$

Berdasarkan hasil angket pada Aspek Desain Pembelajaran didapatkan total skor 88, sehingga berada pada kategori Sangat Baik (SB) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 84,62% dari yang diharapkan (100%).

b. Interpretasi Data pada Aspek Evaluasi Pembelajaran

Aspek evaluasi pembelajaran, terbagi menjadi lima indikator, yaitu konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan umpan balik dalam evaluasi, kesesuaian soal evaluasi dengan materi, keseimbangan antara materi dan evaluasi dan indikator ketepatan pemilihan alat evaluasi. Pada indikator konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, panelis menyatakan konsisten. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran ini diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal, karena evaluasi merupakan salah satu komponen pengukur keberhasilan pencapaian tujuan, selain itu berkaitan pula dengan perlu tidaknya proses pembelajaran ulang (Niken dan Dany, 2010:44).

Sedangkan pada indikator kejelasan umpan balik pada evaluasi, pada pertanyaan mengenai kejelasan mengenai penilaian evaluasi, panelis menyatakan sudah jelas, demikian pula untuk pertanyaan mengenai kejelasan untuk pembelajaran ulang. Pada bagian evaluasi, umpan balik (*feedback*) yaitu berupa respon jawaban benar atau salah diketahui pada tiap soalnya dan penilaian diketahui di tiap akhir bagian evaluasi. Dengan demikian, dapat diketahui jawaban

mana saja yang benar dan salah. Sedangkan untuk prosedur untuk melakukan pembelajaran ulang dapat memilih opsi untuk pembelajaran ulang diakhir bagian evaluasi. Umpan balik (*feedback*) merupakan poin utama dalam sebuah media pembelajaran interaktif, dengan adanya *feedback* ini, maka pembelajaran akan terkesan dua arah, sehingga respon yang dari pengguna dapat diakomodasi secepat dan sesering mungkin (Daryanto, 2013:54).

Indikator kesesuaian soal evaluasi dengan materi, panelis menyatakan bahwa soal-soal evaluasi yang ada telah sesuai dengan materi yang disajikan. Soal-soal evaluasi yang diberikan haruslah sesuai dengan apa yang sudah disampaikan sebelumnya, karena evaluasi merupakan komponen pengukur keefektifan proses pembelajaran yang yang dilaksanaka, sehingga dapat diketahui keberhasilan sebuah pembelajaran (Niken dan Dany, 2010:44).

Untuk indikator keseimbangan antara materi dan evaluasi, dari hasil angket dapat dilihat bahwa antara materi dengan soal evaluasi telah terdapat keseimbangan. Dalam evaluasi terdapat 120 soal pilihan ganda yang terbagi menjadi enam bagian evaluasi, jumlah soal ini menyesuaikan banyaknya materi yang tersaji. Selain mengenai jumlah soal, keseimbangan yang dimaksudkan juga berkenaan dengan bobot soal yang disajikan. Dengan terciptanya keseimbangan, ketercapaian terhadap tujuan pembelajaran dapat lebih terukur (Niken dan Dany, 2010:44).

Indikator ketepatan pemilihan alat evaluasi terbagi menjadi dua pertanyaan. Pertanyaan pertama mengenai ketepatan pemilihan alat evaluasi, dan dinyatakan tepat oleh panelis. Kemudian pertanyaan yang kedua adalah mengenai pemberian

variasi bentuk latihan soal, panelis menyatakan variasi yang diberikan sudah baik.

Untuk evaluasi digunakan dua bentuk latihan soal, yaitu soal pilihan ganda sebanyak 120 soal dan soal mencocokkan gambar sebanyak 20 soal. Soal pilihan ganda dimaksudkan untuk menekankan pada aspek kognitif dalam pembelajaran, sedangkan untuk bentuk soal mencocokkan gambar lebih menekankan pada aspek visual pada pengguna. Seperti yang tertera pada diagram kerucut pengalaman belajar Edgar Dale yang menyatakan penyertaan unsur grafis dapat memaksimalkan penyerapan materi.

Tabel 4.3 Tabel Skor Aspek Evaluasi Pembelajaran

Nomor Soal	Panelis 1	Panelis 2
14	3	4
15	3	4
16	3	4
17	3	4
18	3	4
19	3	4
20	3	4
Jumlah Soal = 7	Jumlah Skor = 49	

Skala Ordinal :

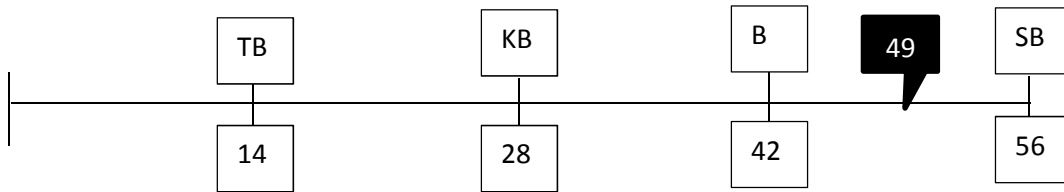
Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah Soal

Sangat Baik (SB) = $4 \times 2 \times 7 = 56$

Baik (B) = $3 \times 2 \times 7 = 42$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 2 \times 7 = 28$

Tidak Baik (TB) = $1 \times 2 \times 7 = 14$

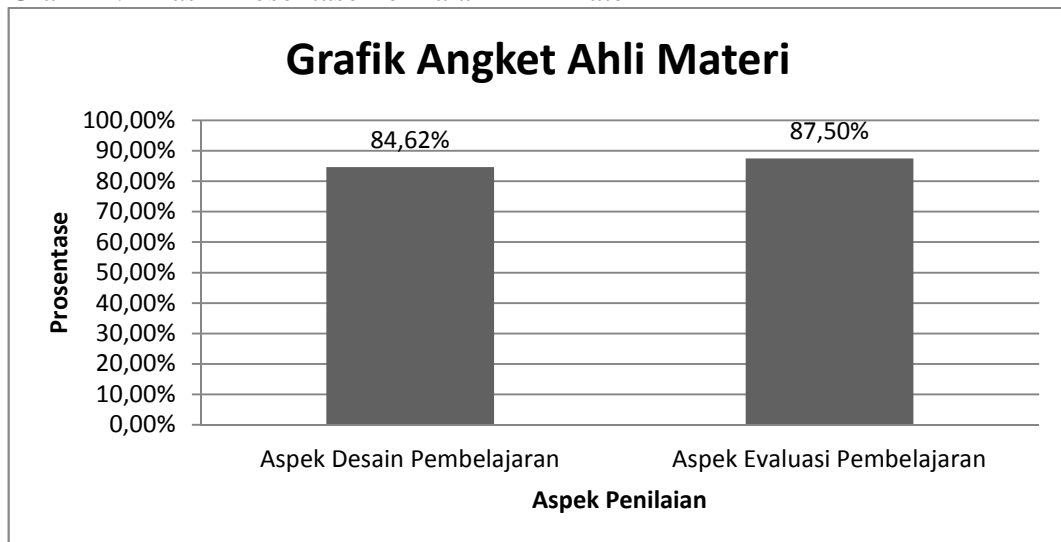


$$\text{Prosentase} = \frac{49}{56} \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil angket pada Aspek Evaluasi Pembelajaran didapatkan total skor 49, sehingga berada pada kategori Sangat Baik (SB) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 87,5% dari yang diharapkan (100%)

Hasil keseluruhan penilaian dari ahli materi dapat dilihat dari grafik di bawah ini:

Grafik 4.1 Hasil Prosentase Penilaian Ahli Materi



Prosentase rata-rata hasil angket ahli materi adalah 86,06% artinya media ini sangat layak untuk digunakan.

2. Kelayakan Berdasarkan Ahli Media

Media yang dibuat juga diujikan pada tiga orang ahli yang memiliki kompetensi di bidang media. Para ahli ini yaitu : Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang

memiliki kompetensi di bidang media dan pembelajaran, Bapak Kunto Imbar Nursetyo, S.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kompetensi di bidang media dan Bapak Ajie selaku dosen Program Studi Teknologi Informasi Komunikasi Universitas Negeri Jakarta dengan kompetensi media dan teknologi informasi.

Sama seperti yang dilakukan pada ahli materi, pengujian ini dilakukan dengan menggunakan angket tertutup-terbuka sebanyak 20 pertanyaan. Berikut adalah hasil dari angket terbuka ahli media:

Tabel 4.4 Hasil Angket Tertutup-Terbuka dengan Panelis Ahli Media

No	Pertanyaan	Panelis 1		Panelis 2		Panelis 3	
		Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
1	Apakah CD interaktif yang dibuat komunikatif, sesuai dengan tujuan pembelajaran?	Sangat sesuai	4	Sesuai	3	Sesuai	3
		Penjelasan:		Penjelasan:		Penjelasan:	
		Karena media dibuat dengan kendali yang sepenuhnya ada pada pengguna, sehingga apabila mengikuti pembelajaran secara terstruktur dapat mencapai	media dengan yang ada media tersebut dapat mengikuti pembelajaran dengan baik mulai dari tingkat mengetahui sampai dengan tingkat	Karena dengan mengikuti navigasi yang ada dalam media tersebut dapat mengikuti pembelajaran dengan baik mulai dari tingkat mengetahui sampai dengan tingkat	CD (media pembelajaran) yang dibuat sudah cukup komunikatif, terjadi interaksi yang terkesan dua arah terhadap pengguna, sehingga menunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran		

		tujuan pembelajaran yang diharapkan.		pemahaman dan pengaplikasian.		yang disebutkan.	
2	Bagaimana kreatifitas dalam menuangkan ide sajian dalam CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Sangat Baik	4	Sangat Baik	4	Baik	3
		Penjelasan: Menarik untuk ditonton, tidak menonton, ada interaksi cukup.		Penjelasan: Karena di dalamnya ada unsur animasi bergerak, narasi pengantar menuju materi dan musik pengiring, sehingga kemasan media pembelajaran semakin menarik.		Penjelasan: Kreatif karena sajian dibuat seolah-olah mahasiswa diajak untuk mengunjungi Pulau Sumatera dan mempelajari baju adat di sana, sehingga meningkatkan minat mahasiswa terhadap materi yang disajikan.	
3	Bagaimana dengan kejelasan petunjuk penggunaan	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Jelas	3	Jelas	3	Jelas	3
		Penjelasan: Sudah cukup jelas, namun belum ada		Penjelasan: Karena telah ada petunjuk pada		Penjelasan: Petunjuk penggunaan tertulis	

	CD interaktif?	petunjuk dalam kemasannya untuk siapa CD ini dibuat dan minimum spesifikasi dari media pemutar yang dapat digunakan untuk pengoperasian CD ini.	slide-slide tertentu, dan juga ada pilihan menu 'Petunjuk Penggunaan'.	yang secara lengkap memang belum ada, tapi tombol-tombol navigasi dalam slide mudah terlihat sehingga memudahkan.			
4	Bagaimana dengan kejelasan keterangan yang terdapat pada materi CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Jelas	3	Sangat Jelas	4	Jelas	3
		Penjelasan: Keterangan diberi efek khusus sehingga terlihat menonjol.	Penjelasan: Karena seperti pada materi 'Contoh Desain', desain yang dibuat dan keterangan desainnya dibuat berdampingan, jadi pengguna dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan	Penjelasan: Sudah jelas namun keterangan yang terdapat pada materi dapat jugaditempatkan tersembunyi terlebih dahulu pada awalnya dan baru muncul setelah di klik.			

5	Bagaimana dengan kejelasan petunjuk yang terdapat pada soal evaluasi CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Jelas	3	Sangat Jelas	4	Jelas	3
		Penjelasan: Petunjuk mudah dipahami. Peletakkan tombol-tombol sudah tepat sehingga memudahkan dalam mengerjakan evaluasi.	Penjelasan: Karena tidak terlalu banyak icon navigasi yang ada, sehingga lebih efisien dalam mengerjakan evaluasi.	Penjelasan: Petunjuk jelas dan penempatannya mudah terlihat.			
6	Bagaimana dengan tingkat kemudahan dalam pengoperasian CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Mudah	3	Mudah	3	Mudah	3
		Penjelasan: Karena sudah ada petunjuk di setiap langkahnya.	Penjelasan: Mudah karena icon-icon navigasi yang tersedia berukuran sedang (pas) sehingga memberi kemudahan dalam pengoperasiannya.	Penjelasan: Mudah, tombol-tombol navigasi mudah ditemukan juga ada penambahan petunjuk penggunaan pada beberapa slide,			

						seperti ‘klik icon untuk informasi lebih lanjut’.		
7	Bagaimana dengan kemudahan pemilihan jawaban evaluasi?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	
		Mudah	3	Sangat Mudah	4	Mudah	3	
	Penjelasan:	Untuk memilih jawaban evaluasi cukup meng- <i>klik</i> di kalimat jawaban yang dianggap benar.		Penjelasan:	Karena pemilihan jawaban cukup meng- <i>klik</i> di pilihan kalimat jawaban yang benar dan <i>drag and drop</i> pilihan jawaban pada kotak yang tersedia.		Penjelasan:	Mudah, untuk soal pilihan ganda cukup di klik di pilihan jawaban yang benar dan untuk evaluasi jenis berikutnya menggunakan cara <i>drag&drop</i> yang sudah banyak dipakai dalam program media.
8	Bagaimana pemberian umpan balik terhadap jawaban evaluasi?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	
		Sangat Baik	4	Sangat Baik	4	Baik	3	
	Penjelasan:	Umpan balik langsung diberikan		Penjelasan:	Karena umpan balik diberikan		Penjelasan:	Respon umpan balik sudah tepat yang

		pada tiap soal, sehingga dapat langsung diketahui soal mana saja yang salah.		pada tiap soalnya dan respon jawaban dapat terlihat jelas dengan penggunaan warna yang menonjol.		diberikan pada tiap soal dan penilaian di akhir evaluasi. Juga ada pilihan untuk evaluasi ulang, pembelajaran ulang ataupun evaluasi lanjutan pada bagian akhirnya.	
9	Bagaimana sistematika dalam penyajian CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Kurang sistematis	2	Sistematis	3	Sistematis	3
		Penjelasan: Karena seharusnya ada sebuah tanda yang menandai materi mana saja yang telah dibuka. Misalnya, kita telah mempelajari Aceh, maka seharusnya ada tanda bahwa materi tersebut		Penjelasan: Karena penyajian media berurutan dari tingkat pengetahuan sampai pengaplikasian (contoh desain)		Penjelasan: Sistematis, dari awal disampaikan tujuan pembelajaran dari media yang dibuat.	

		telah dipelajari, seperti berubah warna.						
10	Apakah artikulasi narator jelas dan mudah ditangkap?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	
		Jelas	3	Jelas	3	Jelas	3	
	Penjelasan:	Kecepatan berbicara narator tidak terlalu cepat, sehingga dapat didengar dengan jelas.		Penjelasan:	Walaupun ada musik yang menjadi latar suara, suara narator masih dapat terdengar dengan jelas.		Penjelasan:	Jelas, narator mengucapkan kata-kata dengan jelas dan mudah dipahami, meskipun ada beberapa suara <i>voice over</i> yang <i>mendem</i> . Hal ini tidak lepas dari penggunaan <i>software adobe flash</i> untuk penggabungan media yang sering mengakibatkan suara menjadi <i>mendem</i> .
11	Apakah bahasa yang	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	
		Mudah	3	Mudah	3	Mudah	3	

	digunakan pada narasi mudah dimengerti?	dipahami		dipahami		dipahami	
		Penjelasan: Mudah dipahami karena menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tidak terjadi pemborosan kata.		Penjelasan: Bahasa yang digunakan sederhana, tidak terlalu kaku, sehingga mudah dimengerti dan tidak membosankan.		Penjelasan: Menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami.	
12	Apakah backsound dan sound efek yang digunakan mendukung CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Mendukung	3	Mendukung	3	Mendukung	3
		Penjelasan: Karena dengan adanya backsound membuat pembelajaran jadi tidak membosankan.		Penjelasan: Pemilihan backsound tidak terlalu bising dan penggunaannya seperlunya.		Penjelasan: Backsound mendukung.cocok untuk pembelajaran.	
13	Bagaimana ketepatan pengaturan tata suara dalam	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Tepat	3	Tepat	3	Tepat	3
		Penjelasan: Tepat, diawal sebelumnya suara		Penjelasan: Sudah ada keseimbangan		Penjelasan: Terdapat icon navigasi yang dapat	

	media?	narator masuk terdapat sebuah backsound yang menjadi intro pembuka dan pada saat materi suara musik tidak terlalu mendominasi. Selain itu, musik juga bisa dinonaktifkan.		antara musik dan suara narator.		mengatur ingin mengaktifkan atau menon-aktifkan musik latar, sayangnya akan lebih baik apabila pengaturan musik latar tidak hanya sekedar untuk on dan off saja, tapi juga pengaturan volume suara.	
14	Bagaimana dengan keterbacaan teks yang digunakan?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Baik	3	Baik	3	Baik	3
		Penjelasan: Ketebacaan mudah karena ukuran huruf pas, jarak antar kata cukup dan dalam tiap slidanya tidak terlalu banyak baris kalimat yang dimasukkan.		Penjelasan: Terbaca dengan jelas, ukuran huruf pas, tidak terlalu kecil untuk penempatan pada slide.		Penjelasan: Masih dapat terbaca dengan jelas. Pemilighan font Arial yang sederhana menambah keterbacaan teks.	

15	Bagaimana dengan ketepatan pemilihan teks/font yang digunakan?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Tepat	3	Sangat Tepat	4	Tepat	3
		Penjelasan: Penggunaan huruf yang simpel, ukuran font cukup, <i>heading</i> dibuat lebih besar dibandingkan <i>body</i> .		Penjelasan: Font yang digunakan yaitu Arial, dengan tampilan layout yang minimalis, font ini cocok untuk digunakan. Dalam sebuah tampilan slide maksimal hanya diperbolehkan 3 jenis font yang digunakan.		Penjelasan: Font arial tepat digunakan dalam slide ini, keran bentuknya yang sederhana, menyatu dengan konsep desain.	
16	Bagaimana kesesuaian pemilihan warna digunakan?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Sesuai	3	Sesuai	3	Sesuai	3
		Penjelasan: Pemilihan warna cenderung pada warna-warna yang terkesan dingin,		Penjelasan: Kombinasi warna yang digunakan sudah sesuai tidak mengganggu		Penjelasan: Pengunaan kombinasi warna sesuai, karena target pengguna dari	

		sehingga lebih memberikan ketenangan pada saat mempelajari media yang dibuat.		materi inti.		media pembelajaran ini adalah mahasiswa tata busana yang erat kaitannya dengan dunia seni, warna, dan pemilihan warna, maka kombinasi yang digunakan ini sudah memberikan contoh kombinasi warna yang baik.	
17	Bagaimana dengan kesesuaian penggunaan desain background ?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Sesuai	3	Sesuai	3	Sesuai	3
		Penjelasan: Sesuai, karena background tidak terlalu ramai, sehingga fokus pada materi yang terkandung.		Penjelasan: Desain sederhana, minimalis, tidak mengganggu materi.		Penjelasan: Desain background telah sesuai, tidak terlalu ramai yang dapat menyebabkan fokus pembelajaran terganggu, namun akan lebih baik apabila background	

						dibuat dengan sedikit sentuhan unsur budaya.	
18	Bagaimana	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
	keseimbangan	Baik	3	Baik	3	Baik	3
	an komposisi peletakan objek dalam slide?	Penjelasan: Karena materi yang menjadi fokus ditempatkan menjadi <i>point of interest</i> , dan ukurannya lebih besar. Tombol-tombol navigasi ukurannya pas sehingga memudahkan pengoperasian.		Penjelasan: Peletakkan rapi, sesuai konsep minimalis, tombol-tombol navigasi, poin materi dan tombol-tombol pendukung lainnya, sehingga tidak membingungkan dalam pengoperasian.		Penjelasan: Keseimbangan komposisi tergolong baik. Walaupun penempatan layout tidak melulu simetris, namun keseimbangan masih terjaga dengan penempatan objek dan tombol-tombol navigasi lainnya.	
19	Bagaimana	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
	kualitas gambar yang digunakan dalam CD	Baik	3	Baik	3	Baik	3
		Penjelasan: Baik untuk animasi dan contoh desain, namun untuk		Penjelasan: Walaupun ada foto yang diambil dari internet ada yang		Penjelasan: Kualitas gambar, baik digunakan sebagai gambar	

	interaktif?	gambar daerah aslinya beberapa kualitasnya kurang baik.	baju yang ada yang kualitasnya kurang baik.	beresolusi kecil, sehingga sedikit kurang jelas.		statis ataupun animasi sudah baik. Namun dalam materi terdapat beberapa foto yang digunakan resolusinya kurang tinggi sehingga kurang jelas.	
20	Bagaimana kualitas bentuk dan gerak animasi yang digunakan dalam CD interaktif?	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
		Kurang baik	2	Baik	3	Baik	3
		Penjelasan: Animasi kurang banyak gerakan dan masih patah-patah.		Penjelasan: Animasi mendukung isi materi dan bergerak, walaupun masih kaku.		Penjelasan: Secara umum, bentuk sudah bagus, mengikuti konsep minimalis yang ada, namun apabila 3D tentunya akan lebih lebih baik. Gerak animasi pun dapat dibuat lebih variatif dan diperhalus lagi. Namun animasi	

				yang digunakan telah meningkatkan minat mahasiswa terhadap sajian materi.
--	--	--	--	---

a. Interpretasi Data pada Aspek Interaksi

Dari tabel di atas, berdasarkan hasil angket terbuka yang diberikan kepada tiga orang ahli media, untuk aspek interaksi dengan indikator komunikatif, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dari data ini dapat diketahui bahwa keseluruhan panelis menyatakan bahwa media yang dibuat komunikatif dan telah sesuai tujuan pembelajaran yang dibuat, karena kendali berada sepenuhnya pada pengguna, sehingga dengan mengikuti alur navigasi yang ada, pengguna dapat mengikuti pembelajaran mulai dari tingkat mengetahui sampai dengan tingkat pemahaman dan pengaplikasiannya. Dengan demikian, media pembelajaran yang dibuat dapat menyampaikan pesan yang ada sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan aspek penilaian multimedia pembelajaran yang dikemukakan dalam buku 'Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif' (Niken dan Dany, 2010:44).

Untuk pemaparan hasil wawancara pada aspek interaksi dengan indikator kreatifitas dalam menuangkan ide sajian, panelis menyatakan sudah baik. Secara umum dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat ini kreatif dalam menuangkan sajian materinya. Media menarik untuk dijalankan karena terdapat animasi yang digunakan sebagai pengantar materi. Pengguna seolah-olah diajak

untuk mengunjungi Pulau Sumatera dan mempelajari baju adat yang ada di sana. Selain itu musik pengiring juga menambah kemenarikan sajian, sehingga mahasiswa menjadi tidak bosan dalam menjalankan program dan lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang disajikan (Niken dan Dany, 2010:44).

Pada aspek interaksi dengan indikator kejelasan petunjuk pengoperasian media, terdapat tiga pertanyaan, yaitu mengenai kejelasan petunjuk penggunaan, kejelasan keterangan pada materi dan kejelasan petunjuk untuk pengerjaan evaluasi. Dari ketiga pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa ketiga panelis memberikan tanggapan positif, yaitu 'jelas' terhadap keterangan yang terdapat dalam CD interaktif, hal ini karena telah terdapat menu 'Bantuan' yang berisikan petunjuk penggunaan media.

Meskipun, terdapat panelis yang berpendapat bahwa petunjuk yang terdapat pada menu 'Bantuan' tersebut belum dapat menjelaskan prosedur penggunaan secara rinci, namun hal tersebut terbantu dengan penggunaan efek-efek tertentu pada keterangan-keterangan tambahan yang terdapat pada slide sebagai petunjuk tambahan. Panelis juga memberi masukan untuk memberikan keterangan pada kemasan CD interaktif yang dibuat, seperti untuk siapa media ini dibuat (target pengguna) dan juga spesifikasi minimum komputer yang dapat mengoperasikan media pembelajaran ini, karena laptop Mac tidak dapat menjalankan program .exe yang merupakan format CD interaktif yang dibuat terkecuali terdapat *software flash* di dalamnya. Kejelasan petunjuk dalam pengoperasian multimedia pembelajaran ini merupakan hal penting, sehingga pengguna dapat menjalankan media tanpa harus kebingungan (Niken dan Dany, 2010:44).

Hasil angket tertutup-terbuka pada aspek interaksi dengan indikator kemudahan pengoperasian media, terbagi ke dalam tiga pertanyaan juga. Pertanyaan pertama mengenai tingkat kemudahan dalam pengoperasian CD interaktif, pertanyaan yang kedua mengenai kemudahan dalam pemilihan jawaban evaluasi, dan pertanyaan ketiga yaitu mengenai pemberian umpan balik terhadap jawaban evaluasi. Secara keseluruhan, panelis memberikan respon yang positif terhadap indikator kemudahan dalam CD interaktif yang dibuat atau dengan kata lain media pembelajaran ini mudah untuk digunakan. Hal ini tidak lepas dari tersedianya petunjuk yang dibutuhkan untuk pengoperasian dan juga penempatan tombol-tombol navigasi yang mudah terlihat dengan ukuran yang pas, sehingga kebingungan dalam mengoperasikan program.

Untuk menjawab soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda juga mudah, cukup di-klik di jawaban yang dianggap benar. Sedangkan untuk soal evaluasi bentuk kedua dikerjakan dengan meletakkan pilihan jawaban pada kotak yang tersedia dengan cara di-klik dan tahan. Umpan balik sangat baik karena diberikan pada tiap soalnya sehingga pengguna dapat mengetahui soal mana saja yang salah dan memerlukan pembelajaran ulang.

Indikator berikutnya adalah mengenai sistematika penyajian media pembelajaran. Panelis yang menyatakan bahwa media yang dibuat 'Kurang Sistematis' memaparkan bahwa seharusnya terdapat sebuah tanda yang menandai materi mana saja yang telah dipelajari, sehingga tidak membingungkan pengguna untuk mengetahui materi mana yang belum dipelajari. Penanda ini dapat berupa perubahan warna tulisan pada materi yang telah dipelajari. Dua orang panelis yang menyatakan bahwa media yang dibuat telah 'Sistematis' dilihat dari

penyebutan tujuan pembelajarannya dari awal, sehingga pengguna tau apa yang menjadi arah pembelajaran, selain ini panelis juga memaparkan bahwa penyajian media telah berurutan dari tingkat poengetahuan sampai dengan tingkat pengaplikasian yang terdapat pada materi contoh desain.

Dari hasil pemaparan, secara umum media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi kriteria dalam aspek interaksi, artinya media pembelajaran yang dibuat dapat mengakomodasi respon pengguna (Daryanto, 2013:53).

Tabel 4.5 Tabel Skor Aspek Interaksi

Nomor Soal	Panelis 1	Panelis 2	Panelis 3
1	4	3	3
2	4	4	3
3	3	3	3
4	3	4	3
5	3	4	3
6	3	3	3
7	3	4	3
8	4	4	3
9	2	3	3
Jumlah Soal = 9	Jumlah Skor = 88		

Skala Ordinal :

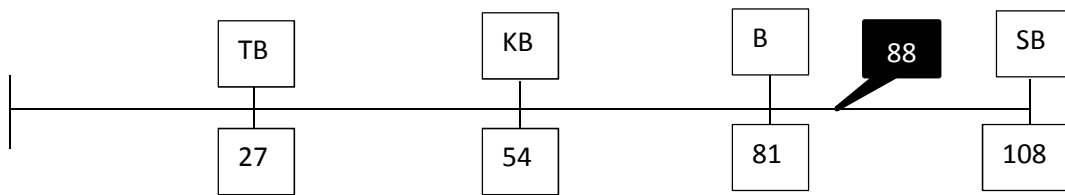
Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah Soal

Sangat Baik (SB) = $4 \times 3 \times 9 = 108$

Baik (B) = $3 \times 3 \times 9 = 81$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 3 \times 9 = 54$

$$\text{Tidak Baik (TB)} = 1 \times 3 \times 9 = 27$$



$$\text{Prosentase} = \frac{88}{108} \times 100\% = 81,48\%$$

Berdasarkan hasil angket pada Aspek Desain Pembelajaran didapatkan total skor 88, sehingga berada pada kategori Sangat Baik (SB) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 81,48% dari yang diharapkan (100%).

b. Interpretasi Data pada Aspek Audio

Pengujian berikutnya dilihat dari aspek Audio yang terbagi menjadi indikator kemudahan memahami narasi dan backsound. Untuk, indikator kemudahan memahami narasi terbagi menjadi dua pertanyaan. panelis menyatakan bahwa suara narator sudah jelas. Karena narator mengucapkan kata-katanya dengan jelas, dan tidak terlalu cepat, sehingga walaupun terdapat musik latar, suara narator masih dapat terdengar dengan jelas. Namun salah seorang narator menyatakan bahwa masih sebagian suara *voice over* yang *mendem* (teredam), hal ini dikarenakan penggunaan *software adobe flash* untuk penggabungan media yang sering berakibat pada audio yang digunakan akan teredam.

Untuk pertanyaan mengenai bahasa yang digunakan, panelis menyatakan mudah dipahami, karena penggunaan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami sehingga tidak terkesan kaku dan membosankan.

Untuk indikator backsound, terbagi menjadi dua pertanyaan, yaitu mengenai backsound yang mendukung materi dan pengaturan tata suara secara keseluruhan. Untuk pertanyaan mengenai backsound yang mendukung materi, panelis

menyatakan telah mendukung, karena backsound yang dipilih tidak terlalu bising dan dengan penggunaan seperlunya, sehingga pengguna masih dapat fokus pada sajian materi dan membuat media jadi tidak membosankan. Untuk pengaturan tata suara, panelis menyatakan sudah tepat. Di awal, sebelum suara narator masuk terdapat intro dengan musik, dan selama pembelajaran berlangsung musik tidak mengganggu konsentrasi pengguna media karena tetap ada keseimbangan antara suara narator dengan backsound. Juga, terdapat icon navigasi yang dapat mengatur untuk mengaktifkan atau menon-aktifkan back sound yang ada. Namun ada sedikit masukan bahwa akan lebih baik apabila terdapat pengaturan yang tidak hanya sekedar on/off, namun juga untuk pengaturan volume suara.

Secara umum, untuk aspek audio yang terdapat pada media pembelajaran mendapat nilai yang positif dari para panelis. Sehingga audio dalam media pembelajaran ini dapat membangkitkan gairah belajar dan untuk memusatkan perhatian dari pengguna sejalan dengan teori yang dikemukakan Niken dan Dany, 2010:44, juga Sudjana dan Rivai.

Tabel 4.6 Tabel Skor Aspek Audio

Nomor Soal	Panelis 1	Panelis 2	Panelis 3
10	3	3	3
11	3	3	3
12	3	3	3
13	3	3	3
Jumlah Soal = 4	Jumlah Skor = 36		

Skala Ordinal :

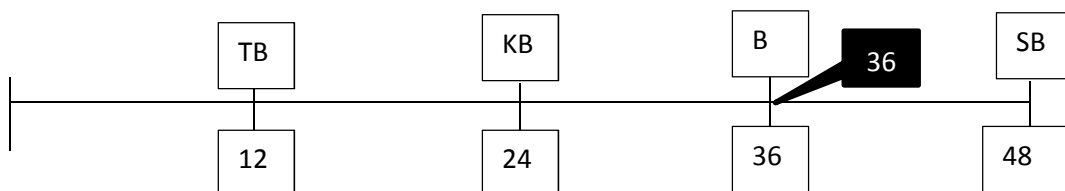
Kategori = $\text{Bobot Nilai} \times \text{Jumlah Panelis} \times \text{Jumlah Soal}$

$$\text{Sangat Baik (SB)} = 4 \times 3 \times 4 = 48$$

$$\text{Baik (B)} = 3 \times 3 \times 4 = 36$$

$$\text{Kurang Baik (KB)} = 2 \times 3 \times 4 = 24$$

$$\text{Tidak Baik (TB)} = 1 \times 3 \times 4 = 12$$



$$\text{Prosentase} = \frac{36}{48} \times 100\% = 75\%$$

Berdasarkan hasil angket pada Aspek Desain Pembelajaran didapatkan total skor 36, sehingga berada pada kategori Baik (B) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 75% dari yang diharapkan (100%).

c. Interpretasi Data pada Aspek Visual

Berikutnya adalah hasil penilaian para ahli media dari aspek Visual, yang terbagi menjadi indikator teks, warna, background, keseimbangan komposisi dan kualitas gambar. Untuk indikator teks terbagi menjadi dua pertanyaan, pertanyaan pertama mengenai keterbacaan teks yang digunakan, panelis menyatakan baik. Keterbacaan ini terkait dengan pengguna ukuran huruf yang masih dalam jangkauan keterbacaan, jarak antar kata yang cukup dan tidak terlalu banyak baris yang dimasukkan dalam sebuah slide. Juga terkait dengan pemilihan font Arial yang sederhana sehingga menambah keterbacaan dalam slide.

Untuk ketepatan pemilihan *font*, panelis menyatakan sudah tepat. Penggunaan font Arial yang *simple* sangat cocok dengan konsep tampilan layout yang minimalis. Ukuran yang digunakan cukup, untuk *heading* digunakan ukuran yang lebih besar dibandingkan *body text*. Dalam pemilihan font, panelis memberi

masukan bahwa dalam sebuah tampilan slide maksimal hanya diperbolehkan tiga jenis font yang digunakan. Dari hasil wawancara ini dapat diketahui bahwa panelis memberikan nilai yang positif terhadap indikator teks, yang artinya telah memenuhi kriteria teks yang baik menurut .Gaurav Bhatnager, dkk, 2002.: 138-14.

Selanjutnya adalah untuk indikator warna. Pada pertanyaan kesesuaian pemilihan warna yang digunakan, panelis menyatakan telah sesuai, yang artinya pemilihan warna-warna yang digunakan cocok untuk digunakan dalam sebuah media pembelajaran. Warna-warna yang digunakan cenderung warna-warna dingin sehingga memberikan kesan ketenangan pada saat pengguna mengoperasikan media pembelajaran yang dibuat (Rakhmat Supriyono, 2010:70-77).

Kemudian indikator layout yang terbagi menjadi kesesuaian desain background dan komposisi peletakkan objek. Mengenai kesesuaian desain background yang digunakan, panelis menyatakan telah sesuai, karena background yang digunakan sederhana, minimalis, sehingga tidak mengganggu fokus terhadap materi yang disampaikan, namun ada masukan untuk menggunakan background dengan sedikit unsur budaya, mengingat media pembelajaran ini membahas tentang baju tradisional. Sedangkan untuk komposisi peletakkan objek, juga baik. Materi diletakkan menjadi *point of interest*. dan tombol-tombol navigasi diletakkan secara rapi dan dengan ukuran yang pas, sehingga memudahkan dalam pengoperasian. Penataan layout memang tidak melulu simetris, namun keseimbangan terjaga dengan penempatan *icon-icon* lainnya.

Untuk indikator kualitas gambar, panelis menyatakan baik, meskipun panelis berpendapat bahwa beberapa gambar yang berasal dari internet ada yang memiliki kualitas kurang bagus. Namun untuk gambar yang digunakan sebagai animasi dan contoh desain, sudah memiliki kualitas yang baik, sehingga cukup memadai untuk menunjang tujuan pembelajaran yang ada (Daryanto, 2012 :113).

Tabel 4.7 Tabel Skor Aspek Visual

Nomor Soal	Panelis 1	Panelis 2	Panelis 3
14	3	3	3
15	3	4	3
16	3	3	3
17	3	3	3
18	3	3	3
19	3	3	3
Jumlah Soal = 6	Jumlah Skor = 55		

Skala Ordinal :

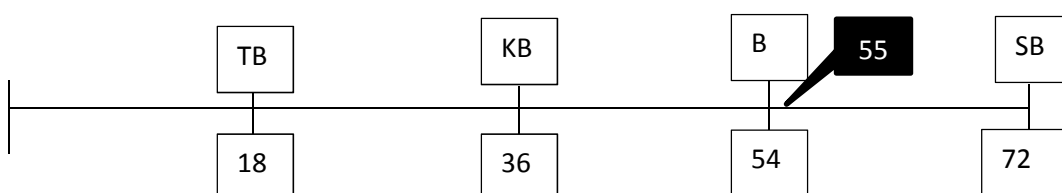
Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah Soal

Sangat Baik (SB) = $4 \times 3 \times 6 = 72$

Baik (B) = $3 \times 3 \times 6 = 54$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 3 \times 6 = 36$

Tidak Baik (TB) = $1 \times 3 \times 6 = 18$



$$\text{Prosentase} = \frac{55}{72} \times 100\% = 76,39\%$$

Berdasarkan hasil angket pada Aspek Desain Pembelajaran didapatkan total skor 55, sehingga berada pada kategori Sangat Baik (SB) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 76,39% dari yang diharapkan (100%).

d. Interpretasi Data pada Aspek Media Bergerak atau Animasi

Untuk penilaian terakhir adalah dari aspek media bergerak atau animasi, dengan pertanyaan mengenai kualitas bentuk dan gerak animasi yang digunakan. Panelis memaparkan bahwa animasi kurang baik karena variasi gerakannya kurang banyak dan masih patah-patah karena animasi yang baik seharusnya mempunyai gerakan yang halus, menarik sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu akan hal yang diterangkan dalam materi tersebut (Niken dan Dany, 2010:44). Sedangkan dua orang panelis yang menyatakan bahwa kualitas bentuk dan gerak animasi baik, memaparkan bahwa animasi yang digunakan menarik sehingga meningkatkan minat pengguna terhadap sajian materi, juga animasi mendukung isi materi yang dipaparkan walaupun masih kaku.

Tabel 4.8 Tabel Skor Aspek Media Bergerak atau Animasi

Nomor Soal	Panelis 1	Panelis 2	Panelis 3
20	2	3	3
Jumlah Soal = 1	Jumlah Skor = 8		

Skala Ordinal :

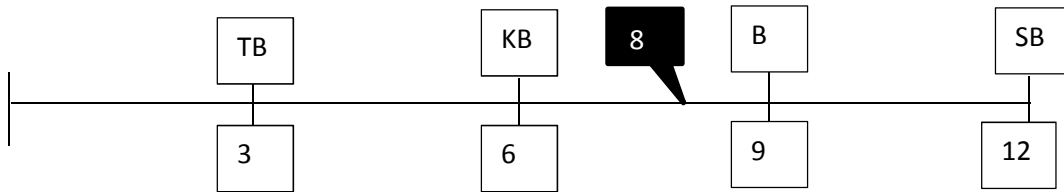
Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah Soal

Sangat Baik (SB) = $4 \times 3 \times 1 = 12$

Baik (B) = $3 \times 3 \times 1 = 9$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 3 \times 1 = 6$

Tidak Baik (TB) = $1 \times 3 \times 1 = 3$

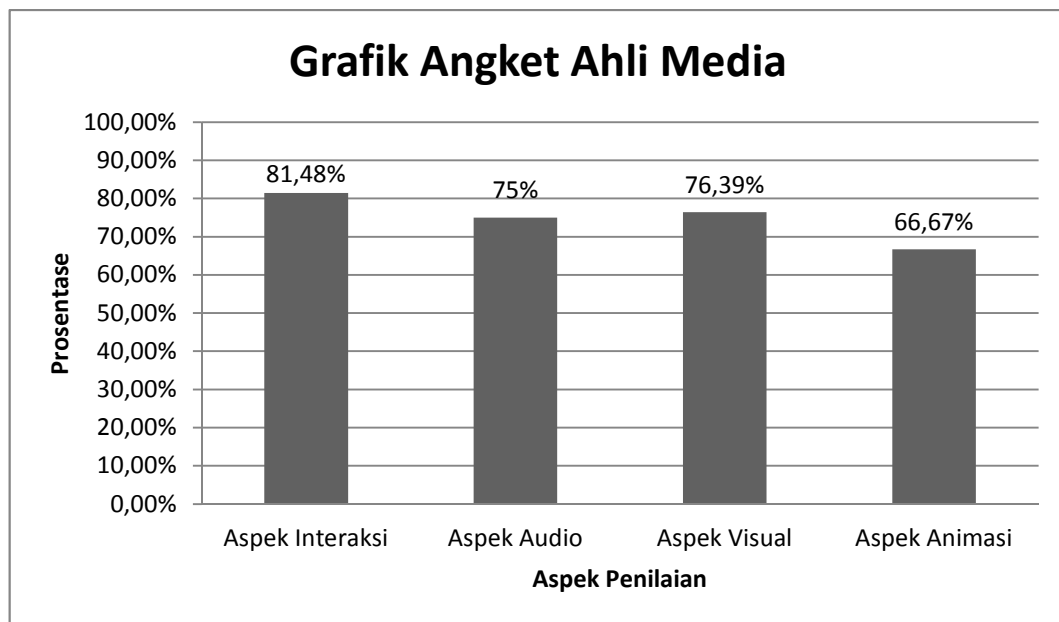


$$\text{Prosentase} = \frac{8}{12} \times 100\% = 66,67\%$$

Berdasarkan hasil angket pada Aspek Desain Pembelajaran didapatkan total skor 8, sehingga berada pada kategori 'Baik' (B) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 66,67% dari yang diharapkan (100%).

Hasil keseluruhan penilaian dari ahli media dapat dilihat dari grafik di bawah ini:

Grafik 4.2 Hasil Prosentase Penilaian Ahli Media



Prosentase rata-rata hasil angket ahli media adalah 74,89% artinya media ini layak untuk digunakan.

3. Pendapat Pengguna Multimedia Pembelajaran CD Interaktif

Selain hasil penilaian dari para ahli, media yang dibuat juga diujikan kepada mahasiswa untuk mengetahui pendapatnya sebagai target pengguna. Untuk

mengetahui pendapat pengguna, peneliti menggunakan angket yang dibagikan kepada 78 mahasiswa tata busana yang telah mengikuti mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana. Berikut akan ditampilkan skoring pendapat dari pengguna berdasarkan indikator yang digunakan:

a. Interpretasi Data pada Komponen Materi Pembelajaran

Tabel 4.9 Komponen Materi Pembelajaran, indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

Pertanyaan no.1, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam media.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
1	22	4	56	3	0	2	0	1
Total skor = 256								

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa materi yang disajikan berhubungan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disebutkan, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan terarah dan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya (Niken dan Dany, 2010:44).

Tabel 4.10 Komponen Materi Pembelajaran, indikator Pelengkap pembelajaran.

Pertanyaan no.2, Peranan CD interaktif ini sebagai pelengkap pembelajaran.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
2	28	4	50	3	0	2	0	1
Total Skor = 262								

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa media yang dibuat berfungsi sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini, mahasiswa dapat melakukan pembelajaran mengenai materi busana tradisional Sumatera di luar jam perkuliahan kapanpun dan dimanapun diperlukan seperti yang dipaparkan oleh Kemp dan Dayton (1985). Kegunaan media pembelajaran CD interaktif sebagai sebuah pelengkap pembelajaran juga sejalan dengan teori Niken dan Dany (2010) yang menyatakan bahwa media yang dibuat haruslah melengkapi bahan bantuan mengajar.

Tabel 4.11 Komponen Materi Pembelajaran, indikator Kemudahan untuk memahami materi yang disajikan.

Pertanyaan no. 3, Kemudahan untuk memahami materi yang disajikan.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
3	26	4	50	3	2	2	0	1
	Total Skor = 258							

Pada indikator Kemudahan untuk memahami materi yang disajikan, dari tabel di atas, dapat dilihat secara umum materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mudah untuk dimengerti oleh peserta didik walaupun sajian dilengkapi dengan gambar-gambar dan animasi, namun materi tetaplah menjadi poin utama dalam sebuah media pembelajaran. Kemudahan untuk memahami materi yang disajikan merupakan poin yang penting dalam sebuah media pembelajaran karena merupakan pedoman dan acuan dasar dalam merancang dan membangun sebuah media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif (Mulyanta, 2009 :3-4).

Tabel 4.12 Komponen Materi Pembelajaran, indikator Kejelasan uraian dan pembahasan materi.

Pertanyaan no.4, Kejelasan uraian dan pembahasan materi yang disajikan.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
4	28	4	49	3	1	2	0	1
Total Skor = 261								

Untuk indikator kejelasan uraian dan pembahasan materi yang disajikan, dapat dilihat sebagian besar pengguna berpendapat bahwa uraian dan pembahasan materi disajikan dengan Baik. Kejelasan dari uraian dan pembahasan materi yang disajikan merupakan poin utama yang mendukung keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Niken dan Dany, 2010:44).

Tabel 4.13 Komponen Materi Pembelajaran, indikator Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.

Pertanyaan no.6, Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi pembelajaran.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
6	14	4	63	3	1	2	0	1
Total Skor = 247								

Gambar yang digunakan dalam sebuah media pembelajaran selain harus memenuhi persyaratan—persyaratan artistik yang bermutu juga harus dapat menunjang materi yang disajikan. Dari tabel dapat dilihat bahwa gambar yang digunakan dapat menampilkan gagasan atau suatu konsep jelas tujuan serta

kebutuhan pembelajaran. Gambar-gambar tersebut dapat menampilkan pesan yang benar menurut ilmu. (Daryanto, 2012 : 113-114)

Tabel 4.14 Komponen Materi Pembelajaran, indikator animasi memberikan informasi tentang materi pembelajaran .

Pertanyaan no.7, Sajian animasi yang digunakan memberikan informasi tentang materi pembelajaran.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
7	34	4	42	3	2	2	0	1
Total Skor = 266								

Menurut pendapat pengguna, sajian animasi yang digunakan memberikan informasi materi dengan baik, dan dapat melengkapi materi yang disajikan. Animasi yang digunakan dalam sebuah media pembelajaran selain digunakan sebagai penarik perhatian mahasiswa juga harus dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, karena isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran (Mulyanta, 2009:3-4).

Tabel 4.15 Tabel Skor Komponen Materi Pembelajaran

Nomor Soal	Skor
1	256
2	262
3	258
4	261
6	247

7	266
Jumlah Soal = 6	Total Skor = 1550

Skala Ordinal :

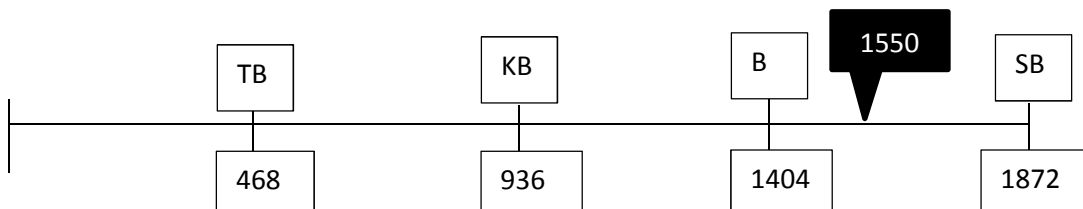
Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Responden x Jumlah Soal

Sangat Baik (SB) = $4 \times 78 \times 6 = 1872$

Baik (B) = $3 \times 78 \times 6 = 1404$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 78 \times 6 = 936$

Tidak Baik (TB) = $1 \times 78 \times 6 = 468$



$$\text{Prosentase} = \frac{1550}{1872} \times 100\% = 82,80\%$$

Berdasarkan hasil angket pada Aspek Materi Pembelajaran didapatkan total skor 1550, sehingga berada pada kategori Sangat Baik (SB) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 82,80% dari yang diharapkan (100%).

b. Interpretasi Data pada Komponen Multimedia

Tabel 4.16 Komponen Multimedia, indikator Kemudahan pengoperasian .
Pertanyaan no.8, Kemudahan untuk pengoperasian CD interaktif.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
8	44	4	34	3	0	2	0	1
Total Skor = 278								

Dari hasil angket tersebut dapat dilihat secara umum bahwa media pembelajaran yang dibuat mudah untuk untuk dioperasikan, terdapat petunjuk penggunaan di dalamnya. Selain itu, aksi-aksi yang digunakan untuk pengguna media pembelajaran ini juga umum digunakan pada aplikasi komputer lainnya, seperti meng-*klik* dan *drag and drop*, sehingga media pembelajaran sangat mudah untuk dioperasikan (Mulyanta, 2009:3-4).

Tabel 4.17 Komponen Multimedia, indikator Interaksi.
Pertanyaan no.9, Interaksi yang terdapat dalam CD interaktif.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
9	27	4	50	3	1	2	0	1
	Total Skor = 260							

Pada indikator interaksi, secara umum responden berpendapat bahwa media pembelajaran yang dibuat telah memuat unsur interaksi antara pengguna dengan media karena kontrol sepenuhnya berada pada pengguna. CD pembelajaran ini disebut sebagai CD interaktif karena diharapkan dapat mengakomodasi respon pengguna (Daryanto, 2013:53). Unsur interaksi ini merupakan kunci rangsangan bagi siswa untuk mau dan tertarik mengikuti materi yang tersaji.

Tabel 4.18 Komponen Multimedia, indikator Komposisi layout.
Pertanyaan no. 10, Komposisi layout yang disajikan.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
10	26	4	52	3	0	2	0	1
Total Skor = 260								

Hasil angket pendapat responden mengenai indikator komposisi layout, terlihat bahwa secara umum responden berpendapat bahwa sajian komposisi layout sudah 'Baik', karena terdapat keseimbangan dalam tampilan slide yang dibuat. Layout didesain dengan tampilan yang minimalis, dominasi penggunaan bentuk-bentuk geometris, warna-warna yang memberi kesan ketenangan dan kesederhanaan penggunaan font membuat tampilan slide harmonis, sehingga memberikan kesatuan pada tampilan layout. Meskipun demikian, kesederhanaan dari tampilan layout tetap mempunyai fungsi, yaitu agar tidak mengganggu fokus pembelajaran (Rakhmat Supriyono, 2010: 87-97).

Tabel 4.19 Komponen Multimedia, indikator Keterbacaan teks.
Pertanyaan no.11, Keterbacaan teks pada CD interaktif.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
11	22	4	55	3	1	2	0	1
Total Skor = 255								

Untuk indikator keterbacaan teks, secara umum responden berpendapat bahwa keterbacaan teks dalam media pembelajaran ini sudah 'Baik'. Hal ini terkait dengan pemilihan huruf yang sederhana dan ukuran huruf yang cukup (Gaurav Bhatnager, dkk, 2002: 138-141). Jumlah baris yang ada dalam sebuah slide juga tidak terlalu banyak. Keterbacaan teks ini merupakan poin yang sangat penting dalam sebuah media pembelajaran, karena terkait dengan informasi yang ingin disampaikan guna memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran (Niken dan Dany, 2010:44).

Tabel 4.20 Komponen Multimedia, indikator Kejelasan contoh gambar. Pertanyaan no.12, Kejelasan contoh gambar yang disajikan.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
12	8	4	61	3	9	2	0	1
	Total Skor = 233							

Untuk Kejelasan dari contoh gambar yang disajikan, responden yang berpendapat 'Kurang Baik' terkait dengan beberapa gambar baju daerah yang memiliki resolusi kecil, sehingga terkesan kurang tajam. Namun demikian, secara umum responden masih berpendapat bahwa kejelasan contoh gambar yang digunakan 'Baik', karena sejalan dengan tujuan pembelajaran dan mempunyai persyaratan artistik yang bermutu, seperti komposisi, keseimbangan dan pewarnaan (Daryanto, 2012:113-114), sehingga dapat menarik minat pengguna media terhadap sajian materi.

Tabel 4.21 Komponen Multimedia, indikator Keterpaduan sound.
Pertanyaan no.13, Pengaturan backsound pada CD interaktif.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
13	13	4	64	3	1	2	0	1
Total Skor = 246								

Secara umum, responden berpendapat bahwa pengaturan backsound yang ada dalam media pembelajaran ini baik sehingga terdapat kepaduan dalam pengaturan tata suara dalam media pembelajaran yang dibuat. Tata suara (audio) merupakan salah satu komponen terpenting yang membantu dalam memperjelas suatu pesan atau informasi yang diberikan dalam CD interaktif (Arsyad , 2006:45), namun tentu saja harus memperhatikan unsur keseimbangan dalam pengaturannya, seperti keseimbangan antara backsound dan suara narator (Niken dan Dany, 2010:44).

Tabel 4.22 Komponen Multimedia, indikator Kejelasan artikulasi narator.
Pertanyaan no. 14, Kejelasan artikulasi narator.

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
14	42	4	36	3	0	2	0	1
Total Skor = 276								

Pada indikator Kejelasan artikulasi narator dalam menyampaikan materi yang ada, responden memberikan respon positif terhadap artikulas narator yang

terdapat dalam media pembelajaran tersebut. Narator merupakan komponen audio dalam sebuah media pembelajaran yang berfungsi salah satunya sebagai pemusat perhatian dan pemberi pengarahan (Arsyad, 2006:45) . Dengan demikian, aspek audio yang terdapat pada media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi persyaratan yang ada.

Tabel 4.23 Komponen Multimedia, indikator Animasi menambah ketertarikan terhadap sajian.

Pertanyaan no.15, Animasi yang digunakan membantu menambah ketertarikan terhadap sajian

No.	Keterangan							
	SB		B		KB		TB	
	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor	frekuensi	skor
15	38	4	40	3	0	2	0	1
Total Skor = 272								

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden memberikan hasil yang positif mengenai fungsi animasi yang digunakan sebagai penambah ketertarikan terhadap sajian, sehingga hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Niken dan Dany, 2010 bahwa animasi yang digunakan harus menarik sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu akan hal yang diterangkan dalam materi tersebut.

Tabel 4.24 Tabel Skor Komponen Multimedia

Nomor Soal	Skor
8	278
9	260
10	260

11	255
12	233
13	246
14	276
15	272
Jumlah Soal = 8	Total Skor = 2080

Skala Ordinal :

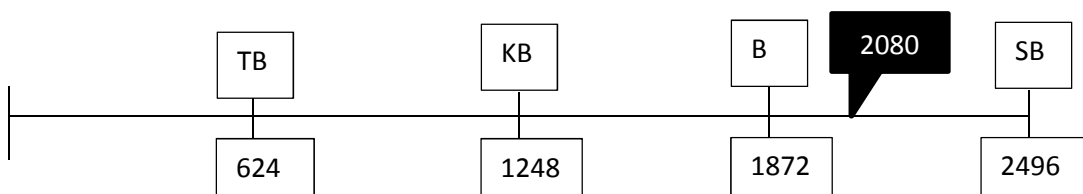
Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Responden x Jumlah Soal

Sangat Baik (SB) = $4 \times 78 \times 8 = 2496$

Baik (B) = $3 \times 78 \times 8 = 1872$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 78 \times 8 = 1248$

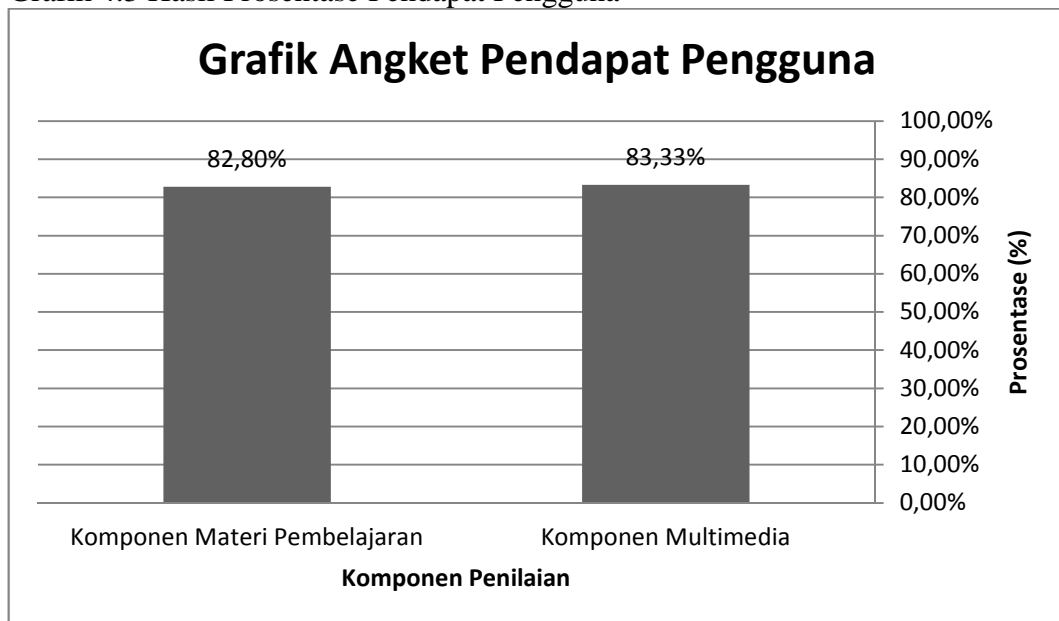
Tidak Baik (TB) = $1 \times 78 \times 8 = 624$



$$\text{Prosentase} = \frac{2080}{2496} \times 100\% = 83,33\%$$

Berdasarkan hasil angket pada Aspek Multimedia didapatkan total skor 2080, sehingga berada pada kategori Sangat Baik (SB) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 83,33% dari yang diharapkan (100%).

Grafik 4.3 Hasil Prosentase Pendapat Pengguna



Prosentase rata-rata hasil angket pendapat pengguna adalah 83,07% artinya media ini sangat layak untuk digunakan.

C. Pembahasan

Setelah melalui proses penilaian kelayakan melalui angket kepada ahli materi, ahli media dan pengguna, maka didapatkan hasil kelayakan melalui prosentase seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.25 Prosentase Hasil Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi dan Ahli Media

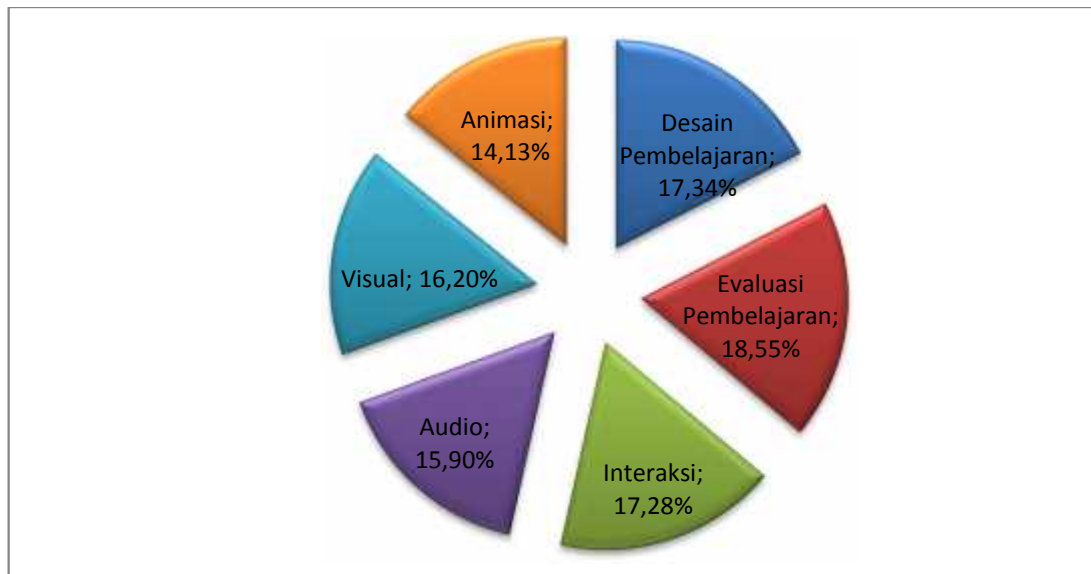
No.	Responden	Aspek	Prosentase (%)
1.	Ahli Materi	Desain Pembelajaran	84,62%
		Evaluasi Pembelajaran	87,50%
2.	Ahli Media	Interaksi	81,48%
		Audio	75%
		Visual	76,39%
		Media bergerak/Animasi	66,67%
Rata-rata			78,61%

Dari tabel di atas dapat terlihat masing-masing panelis memberikan nilai yang cukup variatif pada tiap aspeknya, namun keseluruhan masih dalam kategori Baik. Penilaian tertinggi diperoleh pada aspek Evaluasi Pembelajaran, dengan menyelesaikan evaluasi diharapkan pengguna dapat memiliki konsep yang kuat mengenai materi Busana Tradisional Sumatera, karena evaluasi merupakan salah satu komponen pengukur keberhasilan pencapaian tujuan. Selain itu penilaian yang terhadap jawaban evaluasi juga disajikan dengan sangat jelas pada tiap soalnya jadi sehingga pengguna dapat langsung mengetahui jawaban mana saja yang salah dan memerlukan pembelajaran ulang.

Untuk penilaian terendah terdapat pada Aspek Animasi, karena animasi kurang banyak digunakan, gerakannya terbatas dan masih kasar. Akan lebih baik lagi apabila animasi mempunyai lebih banyak gerakan dan menggunakan banyak frame sehingga pergerakannya lebih halus. Walaupun demikian, animasi yang digunakan dapat menarik pengguna untuk mempelajari materi yang disajikan.

Sedangkan untuk penilaian secara keseluruhan dari para ahli, CD ini mendapatkan hasil penilaian sebesar 78,61% dari yang diharapkan (100%), masih berada pada kategori Baik.

Adapun, prosentase komponen penyusun CD interaktif pada tiap aspeknya dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



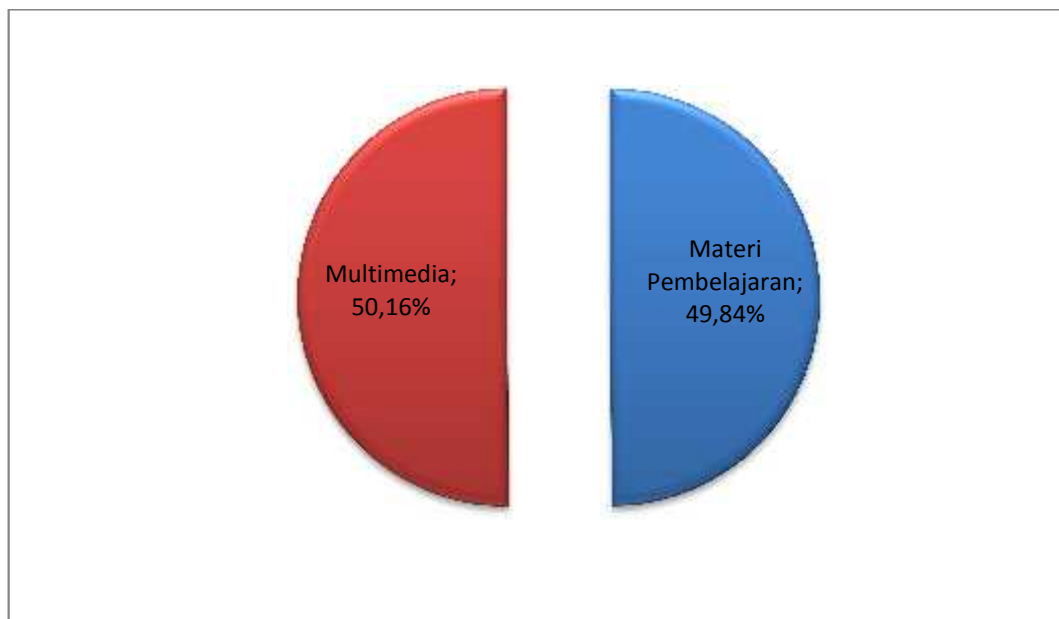
Gambar 4.28 Diagram Prosentase Aspek-aspek Penilaian Para Ahli pada Konten CD Interaktif

Sedangkan untuk hasil pendapat pengguna yang terbagi menjadi menjadi komponen materi dan multimedia dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.26 Prosentase Hasil Pendapat Pengguna

No.	Responden	Komponen	Prosentase (%)
1.	Pengguna	Materi Pembelajaran	82,80%
		Multimedia	83,33%
Rata-rata			83,07%

Diperoleh rata-rata sebesar 83,07%, artinya menurut pendapat pengguna, CD Interaktif ini telah Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi Busana Tradisional Sumatera. Porsi kedua aspek ini dapat dilihat dalam diagram lingkaran yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.30 Diagram Prosentase Komponen Penyusun CD Interaktif Menurut Pendapat Pengguna

Dari diagram dapat dilihat bahwa porsi materi dan multimedia hampir sama, sehingga terdapat keseimbangan antara kedua komponen tersebut. Dapat diartikan

bahwa antara komponen materi dan multimedia yang terdapat dalam CD interaktif ini telah saling mendukung.

Dari pemaparan keseluruhan hasil penilaian, sehingga CD ini dapat dikatakan Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi Busana Tradisional Sumatera pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana.

D. Temuan Penelitian

1. Temuan Penelitian Berdasarkan Hasil Angket Tertutup-Terbuka Ahli Materi

Dalam angket terbuka yang diberikan kepada dengan panelis ahli materi, ditemukan beberapa masukan-masukan terhadap CD interaktif pembelajaran Busana Tradisional Sumatera yang dibuat. Masukan ini ditujukan agar materi yang tersaji lebih mendalam dan kompeten. Sebagian materi yang tersaji bersumber pada buku pembelajaran Sekolah Menengah Kejuruan, namun menurut Panelis 1, dikarenakan target penggunaannya adalah mahasiswa tahun kedua, maka akan lebih baik apabila isi materi yang tersaji berasal dari sumber-sumber yang lebih kompeten.

‘Karena media pembelajaran ini target penggunaannya adalah mahasiswa, maka untuk sumber materi diusahakan dari sumber-sumber yang lebih kompeten’

Kemudian untuk materi pengantar yang membahas Bentuk Dasar Busana, pada bagian penjelasan mengenai kaftan dirasa kurang lengkap, sehingga akan lebih baik jika ditambahkan beberapa poin;

‘Penjelasan untuk materi pengantar yang membahas tentang bentuk dasar busana kaftan kurang lengkap, seharusnya ada tambahan, yaitu belahan

tidak hanya berada pada tengah muka, tetapi juga sisi, bahu, dan tempat-tempat lainnya'

Panelis juga mengkritisi penggunaan diksi 'menggunakan' yang dirasa kurang tepat dalam bidang busana, akan lebih baik apabila menggunakan kata 'mengenakan'.

'Penggunaan diksi yang lebih tepat jika berkaitan dengan busana adalah 'mengenakan' bukan 'menggunakan.'

Kemudian, sebelum masuk pada definisi Busana Tradisional, akan lebih baik apabila terlebih dahulu pengantar jenis-jenis busana.

'Sebelum masuk pada definisi tradisional, ada baiknya ada pengantar yang menyebutkan bahwa jenis-jenis busana yaitu busana barat, busana nasional, dan busana tradisional.'

Selain itu, temuan lainnya yang diperoleh dari Panelis Ahli Materi 1 yaitu:

'Lebih baik apabila definisi yang digunakan satu sumber, sehingga tidak membingungkan pengguna.'

'Materi akan lebih mendalam apabila pada poin motif disertakan maknanya.'

Sedangkan, masukan yang didapatkan dari Panelis ahli Materi 2 akan dipaparkan sebagai berikut:

Materi pengantar mengenai bentuk dasar busana akan lebih baik apabila dalam tiap bagiannya disertakan ilustrasi bentuk busana yang dikenakan. Hal ini untuk memperjelas 'jatuhnya' bentuk busana pada saat pemakaian.

'Untuk materi pengantar bentuk dasar busana akan lebih baik apabila disertakan gambar dimana pakaian dikenakan'

Panelis juga menyarankan untuk mencari sumber yang lebih relevan berkaitan dengan definisi dari Busana Tradisional.

‘Untuk definisi busana tradisional dicari dari sumber yang relevan.’

Kemudian diberi keterangan juga bahwa media pembelajaran yang dibuat ini dibatasi pada busana pengantin, dan ditambahkan keterangan daerah asal di tiap gambar yang digunakan.

‘Diberi keterangan batasannya pada busana pengantin, juga keterangan pada foto yang digunakan.’

Masukan-masukan yang berasal dari panelis ini dimaksudkan agar media yang dibuat dapat lebih baik lagi, namun secara keseluruhan kedua panelis menyatakan bahwa CD interaktif yang dibuat telah layak dan dalam kategori Baik.

2. Temuan Penelitian Berdasarkan Hasil Angket Tertutup-Terbuka Ahli Media

Berdasarkan hasil wawancara terhadap tiga orang panelis ahli media, ditemukan beberapa masukan terhadap media yang dibuat. Berikut akan dipaparkan lebih lanjut mengenai masukan yang disampaikan.

Secara umum, para panelis menyatakan media pembelajaran yang dibuat sudah Baik, media menarik untuk ditonton dan mudah untuk pengoperasiannya, hal ini terkait dari pengaturan tombol-tombol navigasi yang mudah untuk ditemukan. Desain tampilan slide yang sederhana mendukung tampilan slide sehingga fokus tetap materi yang disajikan. Namun, tetap ada beberapa masukan yang disampaikan, yaitu mengenai kemasan dari CD interaktif, dalam kemasan

harus ada untuk siapa target pengguna media pembelajaran yang dibuat, juga spesifikasi minimum dari media pemutar CD interaktif yang dibuat.

‘..... belum ada petunjuk dalam kemasannya untuk siapa CD ini dibuat dan minimum spesifikasi dari media pemutar yang dapat digunakan untuk pengoperasian CD ini.’

Panelis 1 juga memberi masukan untuk sistematika penyajiannya, dimana akan lebih baik apabila digunakan sebuah penanda yang menandai materi mana saja yang telah dipelajari

‘Penyajian kurang sistematis karena seharusnya ada sebuah tanda yang menandai materi mana saja yang telah dibuka. Misalnya, kita telah mempelajari Aceh, maka seharusnya ada tanda bahwa materi tersebut telah dipelajari, seperti berubah warna.’

Panelis 1 ahli media juga menyatakan bahwa kualitas animasi yang digunakan kurang baik, karena pergerakan masih monoton dan patah-patah.

‘Kualitas animasi kurang baik , karena kurang banyak gerakan dan masih patah-patah.’

Terkait penggunaan warna, panelis menyukai warna-warna yang digunakan. Warna ini dirasa cocok untuk target penggunanya yang merupakan mahasiswa tata busana. Kemudian untuk pemilihan huruf juga sederhana juga dirasa sesuai dengan tampilan slide secara keseluruhan. Suara narator yang digunakan pun dirasa cukup baik karena intonasi yang tidak terlalu kaku dan juga kecepatan bicara cukup sehingga artikulasi dapat jelas terdengar.

3. Temuan Penelitian Berdasarkan Hasil Angket Mahasiswa

Berdasarkan angket pendapat pengguna, tidak ditemukan banyak masukan. Pengguna hanya menyarankan agar CD interaktif dapat diperbanyak dan dijual sehingga dapat dimiliki oleh masing-masing mereka untuk pembelajaran di rumah.

E. Kelemahan Penelitian

Meskipun penelitian ini sudah dilakukan secara optimal yang dimulai dari membuat konsep dasar media pembelajaran CD Interaktif, menyusun materi, sesuai dengan silabus mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana, sampai dengan penilaian para ahli materi dan ahli media, akan tetapi masih terdapat kekurangan dari penelitian ini yang disebabkan oleh adanya keterbatasan dalam penelitian. Kelemahan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Dari segi materi terdapat beberapa kelemahan dalam penyusunan media pembelajaran ini yaitu:

1. Keterbatasan sumber yang dapat dijadikan referensi dalam penyusunan sajian materi. Sumber-sumber yang ada umumnya diterbitkan sudah lama, dan sulit untuk ditemukan terbitan barunya. Selain itu, belum banyak buku yang mengkaji busana tradisional secara mendalam dan terbatas pada busana pernikahannya saja.
2. Karena materi tersaji dalam media pembelajaran ini cukup luas, sehingga butuh waktu yang lama dalam penyusunan materi.

Sedangkan, dari segi media kelemahan-kelemahan penelitian yang ada adalah:

1. Keterbatasan peneliti dalam membuat CD interaktif, sehingga diperlukan bantuan oleh programmer
2. Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat CD interaktif
3. Membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk programmer, sebab hanya orang yang ahli di bidang multimedia yang dapat membuat CD interaktif
4. Dikarenakan keterbatasan waktu serta biaya yang digunakan, penelitian hanya berlangsung sampai dengan pengujian produk tahap pertama.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. KESIMPULAN

Dalam pembuatan media CD Interaktif ini melalui beberapa tahapan, yaitu mulai dari menganalisis kebutuhan yang ada pada mahasiswa tata busana, khususnya pada mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana, kemudian pengumpulan materi yang kemudian dirancang, diidentifikasi berdasarkan kurikulum dan batasan-batasannya. Setelah materi selesai dikonsepskan, kemudian dipilihlah model pembelajaran tutorial. Selanjutnya adalah memasuki tahapan dalam pembuatan media, yaitu pengumpulan bahan grafis untuk mendukung media dan juga dikonsepskan gambaran tampilan visualisasi sesuai rancangan berbagai komponen multimedia ini, yaitu teks, animasi, gambar, dan audio digabungkan menggunakan *software Adobe Flash*.

Dari hasil uji panelis dan pendapat dari pengguna, untuk komponen materi pada aspek desain pembelajaran dan aspek evaluasi pembelajaran, mendapatkan prosentase terbesar yaitu 86,06% dari yang diharapkan (100%). Kemudian untuk komponen media pada aspek interaksi, audio, visual dan animasi juga mendapatkan prosentase sebesar 74,89% dari yang diharapkan (100%). Sedangkan untuk pendapat dari pengguna, pada aspek materi pembelajaran dan multimedia mendapatkan prosentase sebesar yaitu 83,07% dari yang diharapkan (100%). Sehingga untuk penilaian Kelayakan Media Pembelajaran CD interaktif

materi Busana Tradisional Sumatera dilihat dari aspek desain pembelajaran, evaluasi pembelajaran, interaksi, audio, visual dan media bergerak/animasi secara keseluruhan, prosentase sebesar 78,61% dari yang diharapkan.

Maka, secara umum, dari hasil uji kelayakan melalui angket yang disebar kepada ahli materi, ahli media dan pengguna, CD Interaktif yang berisi materi Busana Tradisional Sumatera telah Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana karena telah melalui tahapan revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Namun, tentunya media akan lebih baik lagi apabila dilakukan tahapan pengembangan selanjutnya dalam media ini.

B. IMPLIKASI

CD interaktif Busana Tradisional Sumatera dapat digunakan sebagai alat bantu bagi dosen dalam menyampaikan materi Busana Tradisional Sumatera dalam mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana. Media ini juga dapat membantu mahasiswa untuk melakukan proses pembelajaran mandiri yang dapat dilakukan diluar jam mata kuliah tersebut, sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.

CD interaktif ini dapat dijadikan sebagai alternatif lain penyampaian materi Busana Tradisional Sumatera sebagai sebuah multimedia pembelajaran interaktif, dengan penggabungan teks, gambar, audio dan animasi sehingga lebih menarik mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi dosen jurusan tata busana untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

C. SARAN

Dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang akan menjalankan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera dapat dijadikan referensi untuk penelitian dalam bidang media pembelajaran tata busana dan melanjutkan pengembangan pada lingkup materi ini atau materi lainnya.
2. Mahasiswa Tata Busana diharapkan mengembangkan produk media pembelajaran lainnya yang lebih menarik dan inovatif menunjang proses pembelajaran dan membantu memecahkan masalah keterbatasan dalam bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Biranul, dkk. 2005. *Seri Buku Ke-10 "Busana Tradisional"*. Jakarta: Perum Percetakan Negara Republik Indonesia
- Anwar, Fathul Hidayatullah. 2013. *Pengaruh Iklan Media Cetak Terhadap Memori Calon Konsumen*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arsyad, M.A. Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Badudu, J.S. dan Sultan Muhamad Zain. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bhatnager, Gaurav, dkk. 2002. *Introduction to Multimedia System*. Pdf.
- Brinkgreve, Francine dan Retno Sulistianingsih. 2010. *SUMATRA Crossroads of Cultures*. Brill Academic Publisher
- Buku Pedoman Akademik*. 2013
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *MEDIA PEMBELAJARAN. Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati, dkk. 2008. *TATA BUSANA untuk SMK Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Gede, Dewa Agus Putra Prabawa. 2014. *Media Presentasi Pembelajaran Konstruktivis*. Universitas Pendidikan Ganesha. Disajikan dalam Diklat Membuat Media Pembelajaran Berbasis ICT untuk guru SD se-Kota Singaraja.
- Husni, Muhammad dan Tiarna Rita Siregar. 2000. *Perhiasan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Jafar, J.S. 1987. *Upacara Adat Pengantin Gayo (Teori)*. Jakarta

- Kasmir dan Jakfar. 2015. *Studi Kelayakan Bisnis*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Laksana, Dwi. 2010. *Pengertian CD Interaktif*, *Belajar Multimedia*.
<https://belajarmultimedia.wordpress.com/2010/09/16/pengertian-cd-interaktif/>
- Mulyanta. 2009. *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Bina Perkasa.
- Pemerintah Aceh. 2009. *BUDAYA ACEH*. Yogyakarta: Polydoor Desain
- Purwanto. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santoso, Tien. 2010. *Tata Rias dan Busana Pengantin Seluruh Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soekarno dan Lanawati Basuki. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana (Teknik Dasar, Terampil, dan Mahir)*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sumiati, Dra, dan Asra M.Ed. 2010. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Nilai*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Walgito, Bimo. 2010. *Bimbingan Konseling Studi dan Karier*. Yogyakarta: Andi
- Waryanto, Nur Hadi. 2008. *Evaluasi Multimedia Interaktif*. Pdf.
- Widoyoko, Eko S. Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rr. Ayuprita Amelia Putri, atau yang biasa akrab disapa Aprit, lahir di Jakarta pada 3 Agustus 1991. Menyelesaikan studi pendidikan dasarnya di SDN Muara Beres, Cibinong kemudian melanjutkan ke pendidikan menengah pada SMPN 1 Bogor dan SMAN 3 Bogor.

Bercita-cita awal sebagai desainer gedung tetapi justru berubah haluan menjadi desainer busana, dengan menempuh pendidikan Strata 1 di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada Progam Studi Pendidikan Tata Busana. Dalam bidang busana mempunyai minat yang lebih

utama pada bidang Desain Motif Tekstil.

Selama menempuh pendidikan di UNJ, telah melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Batik Mugi dan menggelar Pagelaran Busana INCY yang merupakan rangkaian dari *event* Jakarta Fashion and Food Festival (JFFF) 2014 di Mall Kelapa Gading, Jakarta. Selain itu aktif pula dalam unit kegiatan mahasiswa fotografi KMPF-UNJ dan telah berpameran di beberapa galeri dan mall di Jakarta.

Prestasi dalam bidang busana yang telah diperoleh yaitu masuk dalam 10 Besar Lomba Desain Motif Batik Bogor 2015.

Untuk berkomunikasi dapat menghubungi ayupritaamelia@gmail.com

LAMPIRAN

TABULASI ANGGKET AHLI MATERI

Panelis	Nomor Soal																			
	Desain Pembelajaran													Evaluasi Pembelajaran						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah	88													49						
Prosentase	84,62%													87,5%						

TABULASI ANKET AHLI MEDIA

Panelis	Nomor Soal																			
	Interaksi									Audio				Visual						Animasi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah	88									36				55						8
Prosentase	81,48%									75%				76,39%						66,67%

TABULASI ANGGKET PENGGUNA

Pengguna	Nomor Soal														
	Materi Pembelajaran						Multimedia								
	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	
2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	
3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	
4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	
5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
7	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	
8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	
9	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	
10	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
11	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	
12	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	
13	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	
14	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	
15	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	
16	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	
17	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	
18	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	
19	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	
20	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	

21	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4
22	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4
25	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
26	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4
27	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4
28	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
29	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
30	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
31	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4
32	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
34	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3
35	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
36	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4
37	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
39	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4
40	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
41	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4
42	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4
43	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4
44	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3
45	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3
46	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4
47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4

48	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
49	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4
50	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4
51	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3
52	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3
53	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3
54	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
55	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4
56	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4
57	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4
59	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4
60	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
61	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4
62	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4
63	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
64	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
65	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
66	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3
67	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3
68	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4
69	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3
70	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4
71	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
72	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4
73	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4
74	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3

75	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
76	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4
77	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
78	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3
Jumlah	1550						2080							
Prosentase	82,80%						83.33%							

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya selaku Panelis atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama/No. Reg	Judul Skripsi
1.	Rr. Ayuprita Amelia Putri	Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera (Mata Kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana)

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji panelis. Surat pernyataan ini dibuat bertujuan untuk memperoleh data guna penulisan skripsi lebih lanjut.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebenar-benarnya dan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 8 Desember 2015

Panelis



Dr. Wesnina, M.Sn
NIP.196310291988032001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya selaku Panelis atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama/No. Reg	Judul Skripsi
1.	Rr. Ayuprita Amelia Putri	Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera (Mata Kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana)

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji panelis. Surat pernyataan ini dibuat bertujuan untuk memperoleh data guna penulisan skripsi lebih lanjut.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebenar-benarnya dan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 9. Desember 2015

Panelis



Dra. Melly Prabawati, M.Pd
NIP.196305211988032002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya selaku Panelis atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

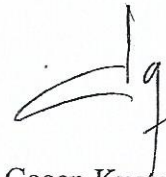
No	Nama/No. Reg	Judul Skripsi
1.	Rr. Ayuprita Amelia Putri	Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera (Materi Mata Kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana)

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji panelis. Surat pernyataan ini dibuat bertujuan untuk memperoleh data guna penulisan skripsi lebih lanjut.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebenar-benarnya dan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 3 Desember 2015

Panelis



Cecep Kustandi, M.Pd.
NIP. 19805132008121003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya selaku Panelis atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama/No. Reg	Judul Skripsi
1.	Rr. Ayuprita Amelia Putri	Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera (Materi Mata Kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana)

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji panelis. Surat pernyataan ini dibuat bertujuan untuk memperoleh data guna penulisan skripsi lebih lanjut.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebenar-benarnya dan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 7. Desember 2015

Panelis



Hamidillah Ajie, S.Si, M.T.
NIP. 197408242005011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya selaku Panelis atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

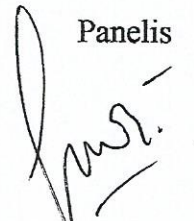
No	Nama/No. Reg	Judul Skripsi
1.	Rr. Ayuprita Amelia Putri	Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Busana Tradisional Sumatera (Materi Mata Kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana)

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji panelis. Surat pernyataan ini dibuat bertujuan untuk memperoleh data guna penulisan skripsi lebih lanjut.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebenar-benarnya dan sebagaimana mestinya.


Jakarta, 7... Desember 2015

Panelis



Kunto Imbar, S.Pd.
NIP. 198407292008011001

**INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN CD .
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH SEJARAH PERKEMBANGAN MODE
BUSANA
Materi Pakaian Tradisional Sumatera
(Ahli Materi)**

Hari/Tanggal : 8 Desember 2015 NAMA : Dr. Wesnina, M.Sn. BIDANG KEAHLIAN :	Tanda Tangan 
---	--

1. Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran dari CD interaktif yang dibuat?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat jelas | c. Kurang Jelas |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Jelas | d. Tidak jelas |

Penjelasan :

2. Bagaimana relevansi tujuan pembelajaran yang dengan kurikulum/silabus yang ada?

- | | |
|--|-------------------|
| a. Sangat Relevan | c. Kurang relevan |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Relevan | d. Tidak relevan |

Penjelasan :

3. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran?

- | | |
|---|------------------|
| a. Sangat sesuai | c. Kurang sesuai |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Sesuai | d. Tidak sesuai |

Penjelasan :

4. Bagaimana ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam CD interaktif?

- | | |
|--|-----------------|
| a. Sangat tepat | c. Kurang tepat |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Tepat | d. Tidak tepat |

Penjelasan :

5. Bagaimana interaktifitas yang terjadi antara CD interaktif dengan pengguna media?

- | | |
|---|------------------|
| a. Sangat baik | c. Kurang |
| <input checked="" type="checkbox"/> b. Baik | d. Sangat kurang |

Penjelasan :

6. Bagaimana tingkat kemudahan untuk memahami materi yang disajikan?

a. Sangat mudah *ditahami*

c. Kurang mudah

~~b. Mudah~~

d. Tidak mudah

Penjelasan :

7. Apakah materi disajikan berurut dan sistematis?

a. Ya, sangat berurut dan sistematis

c. Kurang berurut dan sistematis

~~b. Berurut dan sistematis~~

d. Tidak berurut dan sistematis

Penjelasan :

8. Bagaimana kualitas kedalaman materi yang disajikan dalam CD interaktif?

a. Sangat ~~dalam~~ *mendalam*

c. Kurang ~~dalam~~ *mendalam*

~~b. Dalam~~ *mendalam*

d. Tidak ~~dalam~~ *mendalam*

Penjelasan :

9. Apakah uraian yang tersaji sesuai dengan judul materi?

a. Sangat sesuai

c. Kurang sesuai

~~b. Sesuai~~

d. Tidak sesuai

Penjelasan :

10. Bagaimana kejelasan uraian materi yang disajikan dalam CD interaktif?

a. Sangat jelas

c. Kurang jelas

~~b. Jelas~~

d. Tidak jelas

Penjelasan :

11. Bagaimana kejelasan contoh yang digunakan dalam materi?

a. Sangat jelas

c. Kurang jelas

~~b. Jelas~~

d. Tidak jelas

Penjelasan :

12. Apakah kejelasan materi yang disampaikan melalui ilustrasi gambar dapat mudah dipahami?

a. Ya, sangat mudah *dipahami*

c. Kurang mudah

~~b. Mudah~~

d. Tidak mudah

Penjelasan :

13. Apakah kejelasan materi yang disampaikan melalui ilustrasi animasi dapat mudah dipahami?

- a. Ya, sangat mudah
- b. Mudah
- c. Kurang mudah
- d. Tidak mudah

Penjelasan :

14. Bagaimana konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran?

- a. Sangat konsisten
- b. Konsisten
- c. Kurang konsisten
- d. Tidak konsisten

Penjelasan :

15. Bagaimana kejelasan penilaian terhadap hasil evaluasi?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Kurang Jelas
- d. Tidak jelas

Penjelasan :

16. Bagaimana kejelasan langkah untuk pembelajaran ulang setelah evaluasi?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Tidak jelas
- d. Sangat tidak jelas

Penjelasan :

17. Bagaimana kesesuaian soal-soal evaluasi dengan materi yang diberikan?

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai

Penjelasan :

18. Bagaimana keseimbangan antara materi dan evaluasi yang diberikan dalam CD interaktif?

- a. Sangat seimbang
- b. Seimbang
- c. Kurang seimbang
- d. Tidak seimbang

Penjelasan :

19. Bagaimana ketepatan pemilihan alat evaluasi?

- a. Sangat tepat
- b. Tepat

c. Kurang tepat

d. Tidak tepat

Penjelasan :

20. Bagaimana pemberian variasi bentuk latihan soal pada bagian evaluasi?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

**INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN CD
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH SEJARAH PERKEMBANGAN MODE
BUSANA**

**Materi Pakaian Tradisional Sumatera
(Ahli Materi)**

Hari/Tanggal : 9 Desember 2015	Tanda Tangan
NAMA : Dra. Melly Prabawati, M.Pd.	
BIDANG KEAHLIAN : Desain & Pendidikan	

1. Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran dari CD interaktif yang dibuat?

- a. Sangat jelas
b. Jelas
c. Kurang Jelas
d. Tidak jelas

Penjelasan :

2. Bagaimana relevansi tujuan pembelajaran yang dengan kurikulum/silabus yang ada?

- a. Sangat Relevan
b. Relevan
c. Kurang relevan
d. Tidak relevan

Penjelasan :

3. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran?

- a. Sangat sesuai
 b. Sesuai
c. Kurang sesuai
d. Tidak sesuai

Penjelasan : *tambahkan contoh " bentuk dasar busana*

4. Bagaimana ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam CD interaktif?

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

Penjelasan :

5. Bagaimana interaktifitas yang terjadi antara CD interaktif dengan pengguna media?

- a. Sangat baik
b. Baik
c. Kurang
d. Sangat kurang

Penjelasan :

6. Bagaimana tingkat kemudahan untuk memahami materi yang disajikan?

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

Penjelasan :

7. Apakah materi disajikan berurut dan sistematis?

- a. Ya, sangat berurut dan sistematis
- b. Berurut dan sistematis
- c. Kurang berurut dan sistematis
- d. Tidak berurut dan sistematis

Penjelasan :

8. Bagaimana kualitas kedalaman materi yang disajikan dalam CD interaktif?

- a. Sangat dalam
- b. Dalam
- c. Kurang dalam
- d. Tidak dalam

Penjelasan :

9. Apakah uraian yang tersaji sesuai dengan judul materi?

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai

Penjelasan : *Penceritaan Busana Tradisional : cari sumber yang relevan.*

10. Bagaimana kejelasan uraian materi yang disajikan dalam CD interaktif?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Kurang jelas
- d. Tidak jelas

Penjelasan :

11. Bagaimana kejelasan contoh yang digunakan dalam materi?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Kurang jelas
- d. Tidak jelas

Penjelasan :

12. Apakah kejelasan materi yang disampaikan melalui ilustrasi gambar dapat mudah dipahami?

- a. Ya, sangat mudah
- b. Mudah
- c. Kurang mudah
- d. Tidak mudah

Penjelasan :

13. Apakah kejelasan materi yang disampaikan melalui ilustrasi animasi dapat mudah dipahami?

- a. Ya, sangat mudah dipahami
- b. Mudah dipahami
- c. Kurang mudah dipahami
- d. Tidak mudah dipahami

Penjelasan :

14. Bagaimana konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran?

- a. Sangat konsisten
- b. Konsisten
- c. Kurang konsisten
- d. Tidak konsisten

Penjelasan :

15. Bagaimana kejelasan penilaian terhadap hasil evaluasi?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Kurang Jelas
- d. Tidak jelas

Penjelasan :

16. Bagaimana kejelasan langkah untuk pembelajaran ulang setelah evaluasi?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Tidak jelas
- d. Sangat tidak jelas

Penjelasan :

17. Bagaimana kesesuaian soal-soal evaluasi dengan materi yang diberikan?

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai

Penjelasan :

18. Bagaimana keseimbangan antara materi dan evaluasi yang diberikan dalam CD interaktif?

- a. Sangat seimbang
- b. Seimbang
- c. Kurang seimbang
- d. Tidak seimbang

Penjelasan :

19. Bagaimana ketepatan pemilihan alat evaluasi?

- a. Sangat tepat
- b. Tepat

c. Kurang tepat

d. Tidak tepat

Penjelasan :

20. Bagaimana pemberian variasi bentuk latihan soal pada bagian evaluasi?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

a. Sangat Jelas

b. Jelas

c. Kurang Jelas

d. Tidak Jelas

Penjelasan :

6. Bagaimana dengan tingkat kemudahan dalam pengoperasian CD interaktif?

a. Sangat Mudah

b. Mudah

c. Kurang mudah

d. Tidak mudah

Penjelasan.....

7. Bagaimana dengan kemudahan pemilihan jawaban evaluasi?

a. Sangat Mudah

b. Mudah

c. Kurang mudah

d. Tidak mudah

Penjelasan :

8. Bagaimana pemberian umpan balik terhadap jawaban evaluasi?

a. Sangat Baik

b. Baik

c. Kurang

d. Tidak baik

Penjelasan :

9. Bagaimana sistematika dalam penyajian CD interaktif?

a. Sangat sistematis

b. Sistematis

c. Kurang sistematis

d. Tidak sistematis

Penjelasan :

10. Apakah artikulasi narator jelas dan mudah ditangkap?

a. Ya, sangat jelas

b. Jelas

c. Kurang jelas

d. Tidak jelas

Penjelasan :

11. Apakah bahasa yang digunakan pada narasi mudah dimengerti?

a. Ya, sangat mudah dipahami

b. Mudah dipahami

c. Kurang mudah dipahami

d. Tidak mudah dipahami

Penjelasa :

12. Apakah backsound dan sound efek yang digunakan mendukung CD interaktif?

a. Ya, sangat mendukung

b. Mendukung

c. Kurang mendukung

d. Tidak mendukung

Penjelasan :

13. Bagaimana ketepatan pengaturan tata suara dalam media?

a. Sangat tepat

c. Kurang tepat

b. Tepat

d. Tidak tepat

Penjelasan :

14. Bagaimana dengan keterbacaan teks yang digunakan?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

15. Bagaimana dengan ketepatan pemilihan teks yang digunakan?

a. Sangat tepat

c. Kurang tepat

b. Tepat

d. Tidak tepat

Penjelasan :

16. Bagaimana kesesuaian pemilihan warna yang digunakan?

a. Sangat sesuai

c. Kurang sesuai

b. Sesuai

d. Tidak sesuai

Penjelasan :

17. Bagaimana dengan kesesuaian penggunaan desain background?

a. Sangat sesuai

c. Kurang sesuai

b. Sesuai

d. Tidak sesuai

Penjelasan :

18. Bagaimana keseimbangan komposisi peletakan objek dalam slide?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

19. Bagaimana kualitas gambar yang digunakan dalam CD interaktif?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

20. Bagaimana kualitas bentuk dan gerak animasi yang digunakan dalam CD interaktif?

a. Sangat Baik

~~c.~~ Kurang baik

b. Baik


d. Tidak baik

Penjelasan :

**INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN CD
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH SEJARAH PERKEMBANGAN MODE
BUSANA**

Materi Pakaian Tradisional Sumatera

(Ahli Media)

Hari/Tanggal : 10/11 / 7 Desember 2018. NAMA : Hamidillah BIDANG KEAHLIAN : media dan teknologi informasi	Tanda Tangan 
--	--

1. Apakah CD interaktif yang dibuat komunikatif, sesuai tujuan pembelajaran?

- a. Ya, Sangat Sesuai
 b. Sesuai
c. Kurang Sesuai
d. Tidak Sesuai

Penjelasan :

2. Bagaimana kreatifitas dalam menuangkan ide sajian dalam CD interaktif?

- a. Sangat baik
 b. Baik
c. Kurang baik
d. Tidak Baik

Penjelasan :

3. Bagaimana dengan kejelasan petunjuk penggunaan CD interaktif?

- a. Sangat Jelas
 b. Jelas
c. Kurang Jelas
d. Tidak Jelas

Penjelasan :

4. Bagaimana dengan kejelasan keterangan yang terdapat pada materi CD interaktif?

- a. Sangat Jelas
 b. Jelas
c. Kurang Jelas
d. Tidak Jelas

Penjelasan :

5. Bagaimana dengan kejelasan petunjuk yang terdapat pada soal evaluasi CD interaktif?

a. Sangat Jelas

b. Jelas

c. Kurang Jelas

d. Tidak Jelas

Penjelasan :

6. Bagaimana dengan tingkat kemudahan dalam pengoperasian CD interaktif?

a. Sangat Mudah

b. Mudah

c. Kurang mudah

d. Tidak mudah

Penjelasan.....

7. Bagaimana dengan kemudahan pemilihan jawaban evaluasi?

a. Sangat Mudah

b. Mudah

c. Kurang mudah

d. Tidak mudah

Penjelasan :

8. Bagaimana pemberian umpan balik terhadap jawaban evaluasi?

a. Sangat Baik

b. Baik

c. Kurang

d. Tidak baik

Penjelasan :

9. Bagaimana sistematika dalam penyajian CD interaktif?

a. Sangat sistematis

b. Sistematis

c. Kurang sistematis

d. Tidak sistematis

Penjelasan :

10. Apakah artikulasi narator jelas dan mudah ditangkap?

a. Ya, sangat jelas

b. Jelas

c. Kurang jelas

d. Tidak jelas

Penjelasan :

11. Apakah bahasa yang digunakan pada narasi mudah dimengerti?

a. Ya, sangat mudah dipahami

b. Mudah dipahami

c. Kurang mudah dipahami

d. Tidak mudah dipahami

Penjelasa :

12. Apakah backsound dan sound efek yang digunakan mendukung CD interaktif?

a. Ya, sangat mendukung

b. Mendukung

c. Kurang mendukung

d. Tidak mendukung

Penjelasan :

13. Bagaimana ketepatan pengaturan tata suara dalam media?

a. Sangat tepat

c. Kurang tepat

b. Tepat

d. Tidak tepat

Penjelasan :

14. Bagaimana dengan keterbacaan teks yang digunakan?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

15. Bagaimana dengan ketepatan pemilihan teks yang digunakan?

a. Sangat tepat

c. Kurang tepat

b. Tepat

d. Tidak tepat

Penjelasan :

16. Bagaimana kesesuaian pemilihan warna yang digunakan?

a. Sangat sesuai

c. Kurang sesuai

b. Sesuai

d. Tidak sesuai

Penjelasan :

17. Bagaimana dengan kesesuaian penggunaan desain background?

a. Sangat sesuai

c. Kurang sesuai

b. Sesuai

d. Tidak sesuai

Penjelasan :

18. Bagaimana keseimbangan komposisi peletakan objek dalam slide?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

19. Bagaimana kualitas gambar yang digunakan dalam CD interaktif?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

20. Bagaimana kualitas bentuk dan gerak animasi yang digunakan dalam CD interaktif?

a. Sangat Baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

a. Sangat Jelas

b. Jelas

c. Kurang Jelas

d. Tidak Jelas

Penjelasan :

6. Bagaimana dengan tingkat kemudahan dalam pengoperasian CD interaktif?

a. Sangat Mudah

b. Mudah

c. Kurang mudah

d. Tidak mudah

Penjelasan.....

7. Bagaimana dengan kemudahan pemilihan jawaban evaluasi?

a. Sangat Mudah

b. Mudah

c. Kurang mudah

d. Tidak mudah

Penjelasan :

8. Bagaimana pemberian umpan balik terhadap jawaban evaluasi?

a. Sangat Baik

b. Baik

c. Kurang

d. Tidak baik

Penjelasan :

9. Bagaimana sistematika dalam penyajian CD interaktif?

a. Sangat sistematis

b. Sistematis

c. Kurang sistematis

d. Tidak sistematis

Penjelasan :

10. Apakah artikulasi narator jelas dan mudah ditangkap?

a. Ya, sangat jelas

b. Jelas

c. Kurang jelas

d. Tidak jelas

Penjelasan :

11. Apakah bahasa yang digunakan pada narasi mudah dimengerti?

a. Ya, sangat mudah dipahami

b. Mudah dipahami

c. Kurang mudah dipahami

d. Tidak mudah dipahami

Penjelasa :

12. Apakah backsound dan sound efek yang digunakan mendukung CD interaktif?

a. Ya, sangat mendukung

b. Mendukung

c. Kurang mendukung

d. Tidak mendukung

Penjelasan :

13. Bagaimana ketepatan pengaturan tata suara dalam media?

a. Sangat tepat

c. Kurang tepat

b. Tepat

d. Tidak tepat

Penjelasan :

14. Bagaimana dengan keterbacaan teks yang digunakan?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

15. Bagaimana dengan ketepatan pemilihan teks yang digunakan?

a. Sangat tepat

c. Kurang tepat

b. Tepat

d. Tidak tepat

Penjelasan :

16. Bagaimana kesesuaian pemilihan warna yang digunakan?

a. Sangat sesuai

c. Kurang sesuai

b. Sesuai

d. Tidak sesuai

Penjelasan :

17. Bagaimana dengan kesesuaian penggunaan desain background?

a. Sangat sesuai

c. Kurang sesuai

b. Sesuai

d. Tidak sesuai

Penjelasan :

18. Bagaimana keseimbangan komposisi peletakan objek dalam slide?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

19. Bagaimana kualitas gambar yang digunakan dalam CD interaktif?

a. Sangat baik

c. Kurang baik

b. Baik

d. Tidak baik

Penjelasan :

20. Bagaimana kualitas bentuk dan gerak animasi yang digunakan dalam CD interaktif?


- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang baik
- d. Tidak baik

Penjelasan :

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN CD
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH SEJARAH PERKEMBANGAN MODE
BUSANA

Materi Pakaian Tradisional Sumatera

ANGKET MAHASISWA

Hari/Tanggal : Senin / 4 Desember 2015 NAMA : Maghfira Maulani ANGKATAN : 2013	Tanda Tangan 
---	--

Keterangan: SB= Sangat Baik, B=Baik, KB=Kurang Baik, TB=Tidak Baik

No.	Soal	SB	B	KB	TB
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam media		✓		
2	Peranan CD interaktif ini sebagai pelengkap pembelajaran		✓		
3	Kemudahan untuk memahami materi yang disajikan		✓		
4	Kejelasan uraian dan pembahasan materi yang disajikan		✓		
6	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi pembelajaran		✓		
7	Sajian animasi yang digunakan dalam memberikan informasi tentang materi pembelajaran		✓		
8	Kemudahan untuk pengoperasian CD interaktif	✓			
9	Interaksi yang terdapat dalam CD interaktif		✓		
10	Komposisi layout yang disajikan		✓		
11	Keterbacaan teks pada CD interaktif		✓		
12	Kejelasan contoh gambar yang disajikan		✓		
13	Pengaturan backsound pada CD interaktif		✓		
14	Kejelasan artikulasi narator		✓		
15	Animasi yang digunakan dalam membantu menambah ketertarikan terhadap sajian	✓			



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**



Certificate ID11/01792

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

*Building
Future
Leaders*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Rr. Ayuprita Amelia 5525102783	Kelayakan media pembelajaran CD interaktif prakaian tradisional Sumatera sebagai sumber inspirasi (materi mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana)

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus.

Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi

Jakarta,

Dosen Uji Validitas

Dra. Harsuyanti RL, M.Hum
NIP. 195802091982102001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id



Certificate ID11/01782

*Building
Future
Leaders*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Rr. Ayuprita Amelia 5525102783	Kelayakan media pembelajaran CD interaktif prakaian tradisional Sumatera sebagai sumber inspirasi (materi mata kuliah Sejarah Perkembangan Mode Busana)

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus.

Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi

Jakarta,
Dosen Uji Validitas

Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd
NIP. 196209111988032001

Panelis Ahli Materi: Dra. Melly Prabawati, M.Pd.

Penjelasan:

1. Tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran yang dibuat sudah sangat jelas.
2. Tujuan pembelajaran yang dibuat sangat relevan dengan kurikulum/silabus yang ada.
3. Sudah sesuai, namun akan lebih baik lagi apabila ditambahkan contoh desain pemakaian bentuk dasar busana.
4. Strategi pembelajaran yang dibuat sudah sangat tepat.
5. Interaksi yang terdapat pada media pembelajaran sudah sangat baik.
6. Materi yang disajikan sangat mudah dipahami.
7. Ya, materi yang disajikan sangat sistematis karena terdapat materi pengantar sebelum masuk ke materi intinya.
8. Materi disajikan dengan sangat mendalam.
9. Pada penyajian definisi 'Busana Tradisional' diharapkan untuk mencari sumber yang relevan.
10. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sangat jelas.
11. Contoh yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah sangat jelas.
12. Ilustrasi gambar dapat menyampaikan materi dengan jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami.
13. Tidak banyak materi yang disampaikan melalui ilustrasi animasi.
14. Evaluasi sangat konsisten dengan tujuan pembelajaran.
15. Sangat jelas, respon yang diberikan pada tiap soalnya dan diakhir latihan diketahui skor yang diperoleh.

16. Sangat jelas, setelah menyelesaikan latihan tiap bagiannya terdapat opsi untuk melakukan pembelajaran ulang.
17. Soal-soal evaluasi sangat sesuai dengan sajian materi.
18. Evaluasi sudah sangat seimbang dengan materi yang disajikan.
19. Pemilihan alat evaluasi sudah sangat tepat yaitu soal pilihan ganda dan mencocokkan gambar.
20. Variasi evaluasi sangat baik, karena terdapat dua jenis evaluasi dan *rolling* soal.

Panelis Ahli Materi: Dr. Wesnina, M.Sn

Penjelasan:

1. Tujuan pembelajaran sudah jelas.
2. Tujuan pembelajaran yang dibuat sudah relevan dengan kurikulum/silabus yang ada.
3. Materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran yang digunakan sudah tepat.
5. Sudah ada interaksi yang baik dari media pembelajaran yang dibuat.
6. Materi yang disajikan mudah untuk disajikan dengan pengguna mahasiswa tahun kedua.
7. Sudah sistematis namun ada baiknya disebutkan jenis-jenis busana terlebih dahulu sebelum masuk pada penjelasan busana tradisional.
8. Sajian materi sudah mendalam, namun ada beberapa poin materi yang perlu pembahasan lebih.
9. Uraian yang tersaji telah sesuai dengan isi materi.
10. Materi sudah jelas, namun akan lebih jelas apabila materi dilengkapi lagi.
11. Contoh yang digunakan sudah jelas.
12. Materi yang disampaikan melalui ilustrasi gambar mudah dipahami.
13. Materi yang disampaikan melalui animasi mudah dipahami.
14. Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran.
15. Penilaian terhadap evaluasi jelas, diketahui mana yang salah dan mana yang benar.
16. Terdapat pilihan untuk pembelajaran ulang pada akhir evaluasi.
17. Soal-soal yang disajikan dalam evaluasi sesuai dengan materi.

18. Materi dan evaluasi yang disajikan telah seimbang.

19. Alat evaluasi yang digunakan sudah tepat.

20. Bentuk latihan soal sudah bervariasi, karena terdapat dua jenis evaluasi.

Panelis Ahli Media: Cecep Kustandi, M.Pd.

Penjelasan:

1. Karena media dibuat dengan kendali yang sepenuhnya ada pada pengguna, sehingga apabila mengikuti pembelajaran secara terstruktur dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Menarik untuk ditonton, tidak menonton, ada interaksi cukup.
3. Sudah cukup jelas, namun belum ada petunjuk dalam kemasannya untuk siapa CD ini dibuat dan minimum spesifikasi dari media pemutar yang dapat digunakan untuk pengoperasian CD ini.
4. Keterangan diberi efek khusus sehingga terlihat menonjol.
5. Petunjuk mudah dipahami. Peletakkan tombol-tombol sudah tepat sehingga memudahkan dalam mengerjakan evaluasi.
6. Karena sudah ada petunjuk di setiap langkahnya.
7. Untuk memilih jawaban evaluasi cukup meng-*klik* di kalimat jawaban yang dianggap benar.
8. Umpan balik langsung diberikan pada tiap soal, sehingga dapat langsung diketahui soal mana saja yang salah.
9. Karena seharusnya ada sebuah tanda yang menandai materi mana saja yang telah dibuka. Misalnya, kita telah mempelajari Aceh, maka seharusnya ada tanda bahwa materi tersebut telah dipelajari, seperti berubah warna.
10. Kecepatan berbicara narator tidak terlalu cepat, sehingga dapat didengar dengan jelas.

11. Mudah dipahami karena menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tidak terjadi pemborosan kata.
12. Karena dengan adanya backsound membuat pembelajaran jadi tidak membosankan.
13. Tepat, diawal sebelumnya suara narator masuk terdapat sebuah backsound yang menjadi intro pembuka dan pada saat materi suara musik tidak terlalu mendominasi. Selain itu, musik juga bisa dinonaktifkan.
14. Ketebacaan mudah karena ukuran huruf pas, jarak antar kata cukup dan dalam tiap slidanya tidak terlalu banyak baris kalimat yang dimasukkan.
15. Penggunaan huruf yang simpel, ukuran font cukup, *heading* dibuat lebih besar dibandingkan *body*.
16. Pemilihan warna cenderung pada warna-warna yang terkesan dingin, sehingga leboh memberikan ketenangan pada saat mempelajari media yang dibuat.
17. Sesuai, karena background tidak terlalu ramai, sehingga fokus pada materi yang terkandung.
18. Karena materi yang menjadi fokus ditempatkan menjadi *point of interest*, dan ukurannya lebih besar. Tombol-tombol navigasi ukurannya pas sehingga memudahkan pengoperasian.
19. Baik untuk animasi dan contoh desain, namun untuk gambar baju daerah yang aslinya ada beberapa yang kualitasnya kurang baik.
20. Animasi kurang banyak gerakan dan masih patah-patah.

Panelis Ahli Media: Hamidillah Ajie, M.T.

Penjelasan:

1. CD (media pembelajaran) yang dibuat sudah cukup komunikatif, terjadi interaksi yang terkesan dua arah terhadap pengguna, sehingga menunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disebutkan.
2. Kreatif karena sajian dibuat seolah-olah mahasiswa diajak untuk mengunjungi Pulau Sumatera dan mempelajari baju adat di sana, sehingga meningkatkan minat mahasiswa terhadap materi yang disajikan.
3. Petunjuk penggunaan tertulis yang secara lengkap memang belum ada, tapi tombol-tombol navigasi dalam slide mudah terlihat sehingga memudahkan.
4. Sudah jelas namun keterangan yang terdapat pada materi dapat jugaditempatkan tersembunyi terlebih dahulu pada awalnya dan baru muncul setelah di klik.
5. Petunjuk jelas dan penempatannya mudah terlihat.
6. Mudah, tombol-tombol navigasi mudah ditemukan juga ada penambahan petunjuk penggunaan pada beberapa slide, seperti 'klik icon untuk informasi lebih lanjut'.
7. Mudah, untuk soal pilihan ganda cukup di klik di pilihan jawaban yang benar dan untuk evaluasi jenis berikutnya menggunakan cara *drag&drop* yang sudah banyak dipakai dalam program media.
8. Respon umpan balik sudah tepat yang diberikan pada tiap soal dan penilaian di akhir evaluasi. Juga ada pilihan untuk evaluasi ulang, pembelajaran ulang atupun evaluasi lanjutan pada bagian akhirnya.

9. Sistematis, dari awal disampaikan tujuan pembelajaran dari media yang dibuat.
10. Jelas, narator mengucapkan kata-kata dengan jelas dan mudah dipahami, meskipun ada beberapa suara *voice over* yang *mendem*. Hal ini tidak lepas dari penggunaan *software adobe flash* untuk penggabungan media yang sering mengakibatkan suara menjadi *mendem*.
11. Menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami.
12. Baksound mendukung.cocok untuk pembelajaran.
13. Terdapat icon navigasi yang dapat mengatur ingin mengaktifkan atau menon-aktifkan musik latar, sayangnya akan lebih baik apabila pengaturan musik latar tidak hanya sekedar untuk on dan off saja, tapi juga pengaturan volume suara.
14. Masih dapat terbaca dengan jelas. Pemilihan font Arial yang sederhana menambah keterbacaan teks.
15. Font arial tepat digunakan dalam slide ini, keran bentuknya yang sederhana, menyatu dengan konsep desain.
16. Penggunaan kombinasi warna sesuai, karena target pengguna dari media pembelajaran ini adalah mahasiswa tata busana yang erat kaitannya dengan dunia seni, warna, dan pemilihan warna, maka kombinasi yang digunakan ini sudah memberikan contoh kombinasi warna yang baik.
17. Desain background telah sesuai, tidak terlalu ramai yang dapat menyebablan fokus pembelajaran terganggu, namun akan lebih baik apabila background dibuat dengan sedikit sentuhan unsur budaya.

18. Peletakkan rapi, sesuai konsep minimalis, tombol-tombol navigasi, poin materi dan tombol-tombol pendukung lainnya, sehingga tidak membingungkan dalam pengoperasian.
19. Kualitas gambar, baik digunakan sebagai gambar statis ataupun animasi sudah baik. Namun dalam materi terdapat beberapa foto yang digunakan resolusinya kurang tinggi sehingga kurang jelas.
20. Secara umum, bentuk sudah bagus, mengikuti konsep minimalis yang ada, namun apabila 3D tentunya akan lebih lebih baik. Gerak animasi pun dapat dibuat lebih variatif dan diperhalus lagi. Namun animasi yang digunakan telah meningkatkan minat mahasiswa terhadap sajian materi.

Panelis Ahli Media: Kunto Imbar, S.Pd.

Penjelasan:

1. Karena dengan mengikuti navigasi yang ada dalam media tersebut dapat mengikuti pembelajaran dengan baik mulai dari tingkat mengetahui sampai dengan tingkat pemahaman dan pengaplikasian.
2. Karena di dalamnya ada unsur animasi bergerak, narasi pengantar menuju materi dan musik pengiring, sehingga kemasan media pembelajaran semakin menarik.
3. Karena telah ada petunjuk pada slide-slide tertentu, dan juga ada pilihan menu 'Petunjuk Penggunaan'.
4. Keterangan diberi efek khusus sehingga terlihat menarik. Karena seperti pada materi 'Contoh Desain', desain yang dibuat dan keterangan desainnya dibuat berdampingan, jadi pengguna dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan.
5. Karena tidak terlalu banyak icon navigasi yang ada, sehingga lebih efisien dalam mengerjakan evaluasi.
6. Mudah karena icon-icon navigasi yang tersedia berukuran sedang (pas) sehingga memberi kemudahan dalam pengoperasiannya.
7. Karena pemilihan jawaban cukup meng-*klik* di pilihan kalimat jawaban yang benar dan *drag and drop* pilihan jawaban pada kotak yang tersedia.
8. Karena umpan balik diberikan pada tiap soalnya dan respon jawaban dapat terlihat jelas dengan penggunaan warna yang menonjol.
9. Karena penyajian media berurutan dari tingkat pengetahuan sampai pengaplikasian (contoh desain).

10. Walaupun ada musik yang menjadi latar suara, suara narator masih dapat terdengar dengan jelas.
11. Bahasa yang digunakan sederhana, tidak terlalu kaku, sehingga mudah dimengerti dan tidak membosankan.
12. Pemilihan backsound tidak terlalu bising dan penggunaannya seperlunya.
13. Sudah ada keseimbangan antara musik dan suara narator.
14. Terbaca dengan jelas, ukuran huruf pas, tidak terlalu kecil untuk penempatan pada slide.
15. Font yang digunakan yaitu Arial, dengan tampilan layout yang minimalis, font ini cocok untuk digunakan. Dalam sebuah tampilan slide maksimal hanya diperbolehkan 3 jenis font yang digunakan.
16. Kombinasi warna yang digunakan sudah sesuai tidak mengganggu materi inti.
17. Desain sederhana, minimalis, tidak mengganggu mater.
18. Peletakkan rapi, sesuai konsep minimalis, tombol-tombol navigasi, poin materi dan tombol-tombol pendukung lainnya, sehingga tidak membingungkan dalam pengoperasian.
19. Walaupun ada foto yang diambil dari internet ada yang beresolusi kecil, sehingga sedikit kurang jelas.
20. Animasi mendukung isi materi dan bergerak, walaupun masih kaku.