

**EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF
MATERI KARTU NAMA DAN LABEL
PADA MATA KULIAH KOMPUTER DESAIN**

**(Pada mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang telah menempuh mata kuliah
Komputer Desain)**



*Building
Future
Leaders*

R. Mega Widjayanti

5525111972

**Skripsi Ditulis untuk Memenuhi Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA

FAKULTAS TEKNIK

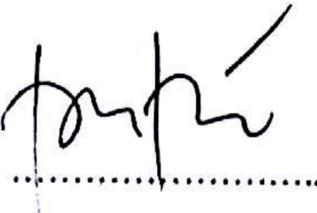
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

NAMA DOSEN DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
M. Noerharyono, M.Pd NIP : 19681031 2003121 001 (Dosen Pembimbing I)		8/2 - 17
Esty Nurbaity Arssy, M.KM NIP : 19740928 199903 2001 (Dosen Pembimbing II)		8/2 - 17

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dra. Melly Prabawati, M.Pd NIP.19630521 198803 2 002 (Ketua Penguji)		8/2 - 17
Vera Utami GP, M.Ds NIP.19811219200604 2001 (Dosen Penguji)		8/2 - 17
Vivi Radiona SP, M.Pd NIP. 19620911 198803 2001 (Dosen Penguji)		8/2 - 17

Tanggal Lulus : 31 Januari 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun 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 di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan di cantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, Januari 2017
Yang membuat pernyataan

R. Mega Widjayanti
5525111972

ABSTRAK

R. Mega Widjayanti. Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan menganalisis data tentang evaluasi media pembelajaran cd interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain berdasarkan aspek pedagogik/materi dan media. Penelitian dilakukan di Program Studi Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK), Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental one shot case study*. Peneliti membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk CD dibuat dengan menggunakan beberapa software yaitu *corelDRAW X7*, *Camtasia 8* dan *Adobe Flash CS6*. Dengan pemilihan background dan layout sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dalam media pembelajaran tersebut. Tampilan yang digunakan sederhana dengan berbagai macam kategori yang sajikan yaitu materi, tutorial video, galeri gambar, evaluasi dan games. Pembuatan media pembelajaran CD Interaktif ini melalui beberapa tahap yaitu menentukan tema, mengumpulkan dan menyusun materi kartu nama dan label sesuai dengan silabus perkuliahan, membuat kerangka media (*story board*), dan pada proses terakhir yaitu pembuatan media pembelajaran CD interaktif.

Hasil evaluasi media pembelajaran CD interaktif dengan materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain menunjukkan bahwa media ini sudah baik untuk digunakan. berdasarkan penilaian 2 panelis ahli materi dan 2 ahli panelis media serta 30 mahasiswa tata busana yang pernah mengikuti mata kuliah komputer desain. Adapun hasil penilaian dari panelis ahli materi berdasarkan perhitungan skor kriterium adalah 87,9% berdasarkan aspek pedagogik (pembelajaran dan evaluasi) dan penilaian panelis ahli media berdasarkan perhitungan skor kriterium adalah 87,5% berdasarkan aspek media (*tehnical quality, useability*, elemen media tekstual dan visual, elemen media audio dan interaktifitas). Serta diperkuat berdasarkan hasil angket mahasiswa sebagai pendapat pengguna 83% berdasarkan penggabungan aspek pedagogik dan aspek media (media pembelajaran CD interaktif, isi materi dan tampilan) menyatakan media pembelajaran CD interaktif sudah sangat baik.

Kata kunci : evaluasi, media pembelajaran, kartu nama, label, komputer desain.

ABSTRACT

R. Mega Widjayanti. Evaluation of Instructional Media Interactive CD Creative Business Card and Label in Subjects Computer Design. Essay. Jakarta: Education Studies Program dressmaking, Faculty of Engineering, State University of Jakarta in 2017.

This study aims to review and analyze the data obtained about Learning Evaluation Media Interactive CD business card and label material on computer courses based aspects pedagogical design / materials and media. The study was conducted in dressmaking Studies Program, Department of Family Welfare (IKK), Faculty of Engineering, State University of Jakarta.

This study uses a pre-experimental one-shot case study. Researcher create a learning media in the form of a CD made by using some software like CorelDRAW X7, Camtasia 8 and Adobe Flash CS6. With the selection of background and layout according to the needs and characteristics within the learning media. Simple display used with a wide range of categories that present the material, tutorial videos, image galleries, evaluation and games. Making this learning Interactive CD media through several stages of determining a theme, collecting and organizing material cards and labels in accordance with the syllabus of the course, making media framework (story board), and the final process that is making learning interactive CD media.

The results of the evaluation of instructional media interactive CD with materials on a label cards and computer design courses shows that this media is good for digunakan.berdasarkan 2 votes matter expert panelists and two expert panelists media as well as 30 students who attended a fashion design computer courses. The results of the assessment of expert panelists material based on the criterion score calculation is 87.9% based on the pedagogical aspect (learning and evaluation) and assessment based media expert panelists score calculation kriteriumadalah 87.5% based on aspects of media (tehnical quality, useability, textual and media elements visual, audio media elements and interactivity). And is reinforced by the results of student questionnaires as user opinion 83% based on the incorporation of pedagogic aspect and the aspect of media (CD interactive learning media, content and appearance) state instructional media interactive CD has been very good.

Keywords: Evaluation, Learning media, business cards, labels, computer design

LEMBAR PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

Ya Allah, Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia, dan bertemu orang-orang yang memberikan sejuta pengalaman bagiku, yang telah memberi warna-warni kehidupan. Kubersujud dihadapan-Mu, Engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai di penghujung awal perjuanganku.

Segala Puji bagi-Mu ya Allah, Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk orang yang sangat kukasihi, kucintai, dan kusayangi.

Bapak, Ibu dan Uwa Tercinta

Bapak R. Pandji Pudja Sakti, Ibu Yati Rohayati dan Uwa Ella yulaelawati Yang telah berjuang dengan penuh keikhlasan, yang telah menorehkan segala kasih sayangnya dengan penuh rasa ketulusan yang tak kenal lelah dan tanpa batas waktu, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesanku. Terimakasih atas kasih sayang yang telah diberikan, terimakasih karena selalu memberikan yang terbaik. Bapak dan Ibu dan adalah inspirasi disaat aku jatuh & ketika semangatku memudar. Terimalah persembahan bakti dan cintaku teruntuk Bapak dan Ibu dan Uwa.

Adik – Adikku Tersayang

R. Suci Wulan Sari, R. Zaka Widi Saputra, R. Zaki Widi Saputra, R. Arya Anugerah, R. Adinda Suci Ramdanis, R. Airin Widjayanti terimakasih kalian adalah motivasi terbesar dalam kehidupan tete dan penyemangat disaat semangat itu mulai hilang.

Kedua Dosen Pembimbingku

Bapak M. Noerharyono, M.Pd dan Ibu Esty Nurbaity Arrsyi, S.Pd, M.KM yang telah tulus ikhlas membimbing dan mengajarku, meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkanku, sehingga dapat terselesaikan rangkaian skripsi ini.

Dan semua dosen Pendidikan Tata Busana yang telah mengajarku dengan sepenuh hati.
membantu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini, menemani ku setiap waktu, memberiku senyum dan tawa setiap harinya.

Teman-Teman

Amri Hidayatuloh, Vinny Alysha, Rizqu Bani , Zahra El Jannah, Mahsa Almira, Arina Irfa dan Rani Yusmarani terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama. Khususnya untuk Dimas Randy Prahara terimakasih teman terbaik, sahabat terbaik dan semoga menjadi imam terbaik nantinya terimakasih atas segala hal yang telah kamu berikan yang membuatku bisa bangun dari rasa takut dan keterpurukan, selalu ada dalam keadaan apapun, penyemangat terbesar setelah keluargaku, terimakasih membuatku semakin kuat dalam menghadapi hal apapun bahkan dalam keadaan buruk sekalipun.

Terimakasih kamu.

Terimakasih semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis hantarkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah memberi risalah kebenaran kepada umat manusia agar memperoleh keselamatan dan kebahagiaan di dunia dan akhirat, sehingga penulisan skripsi yang berjudul **“Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Mater Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer DesainKelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Technical Drawing Pada Mata Kuliah Komputer Desain”** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangannya. Namun penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari akan besarnya bantuan yang diberikan dari berbagai pihak dalam membantu menyelesaikan penulisan skripsi. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama pembuatan skripsi ini khususnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr.H. Djaali selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Bapak Dr. Riyadi, ST.MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
3. Ibu Dra. Wesnina, M.Sn selaku Kepala Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga

4. Ibu Dra. Eneng Lutfia Zahra, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik angkatan 2011 reguler.
5. Bapak M. Noerharyono, M.Pd selaku dosen pembimbing materi dan Ibu Esty Nurbaity Arrsyi, S.Pd, M.KM selaku dosen pembimbing Metodologi yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Dra. Melly Prabawati, M.Pd selaku dosen ahli materi dan Ibu Vivi Radiona SP, M.Pd Utami G. Putri, S.Pd, M.Ds yang telah membantu peneliti dalam uji validitas.
7. Ibu Mangesti Rahayu, S.Sn, M.Pd dan Ibu Rahayu Purnama M.Pd selaku panelis ahli materi yang telah membantu peneliti dalam uji validasi dan telah memberikan banyak pengetahuan serta masukan untuk penelitian.
8. Bapak Drs. Ahkmad Sadek, M.Pd dan Bapak Cecep Kustandi, M.Pd selaku panelis ahli media yang telah meluangkan waktunya untuk uji validasi dan memberikan banyak masukan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dan penelitian.
9. Amri Hidayatulloh dan Dimas Randy Prahara selaku programmer yang telah membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran CD interaktif.
10. Seluruh dosen Pendidikan Tata Busana Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
11. Kedua orang tua tercinta, kakak, adik, dan keluarga besar saya yang selalu memberikan doa, dukungan baik moril dan materil hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Terima kasih untuk seluruh teman-teman seperjuanganku angkatan 2011 Pendidikan Tata Busana.
13. Terima kasih kepada sahabat-sahabatku atas dukungan, dorongan, motivasi, support, dan semangat yang tiada henti-hentinya.
14. Kepada semua staff tata usaha prodi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

15. Kepada semua yang tak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak untuk partisipasinya dalam membantu saya mengerjakan skripsi baik secara moril dan materil.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam membantu proses penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Jakarta, Januari 2017

Penulis

R. Mega Widjayanti

5525111972

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 .Batasan Masalah	8
2.4. Rumusan Masalah.....	8
2.5. Tujuan Penelitian	8
2.6. Kegunaan Penelitian.....	9

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Evaluasi Multimedia Pembelajaran	10
2.1.1. Pengertian Evaluasi	10
2.1.2. Tujuan Evaluasi Multimedia	10
2.2. Hakikat Media Pembelajaran	11
2.2.1. Media pembelajaran	11
2.2.1.1. Tujuan Media Pembelajaran.....	12
2.2.1.2. Fungsi media pembelajaran.....	12
2.2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.2.1.4. Peran Media Pembelajaran	14
2.2.1.5. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	14

2.2.1.6.	Kriteria Media Pembelajaran Yang Baik	15
2.3.	Media Berbasis Multimedia.....	16
2.3.1	Pengertian Multimedia.....	16
2.3.2.	Fungsi Multimedia.....	17
2.3.3.	Pemanfaatan Multimedia untuk Pembelajaran	17
2.3.4.	Kriteria Bahan Ajar Multimedia.....	18
2.4.	Media Berbasis Komputer	31
2.5	CD (Compact Disk) Interaktif	32
2.5.1	Pengertian CD (Compact Disk) Interaktif.....	32
2.5.2	Model CD Interaktif	32
2.5.3	Kelebihan CD Interaktif.....	33
2.6	Program Aplikasi Pembuatan Media Pembelajaran	34
2.7.1	Mata Kuliah Komputer Desain	37
2.7.1	Tujuan Mata Kuliah Komputer Desain.....	37
2.8	Materi Komputer Desain	38
2.8.1	Merek/ Brand.....	38
2.8.1.1	Pengertian Merk	39
2.8.1.2	Jenis-jenis Merek.....	42
2.8.1.3	Manfaat Merek	42
2.8.2	Logo.....	44
2.8.2.1	Pengertian Logo	44
2.8.2.2	Jenis-jenis Logo.....	46
2.8.2.3	Prinsip-Dasar desain Logo	52
2.8.2.4	Tujuan dan Fungsi Logo	53
2.8.2.5	Tips Membuat Logo	54
2.8.3	Tipografi	55
2.8.3.1	Jenis-jenis Huruf	55
2.8.3.2	Karakter Huruf	56
2.8.3.3	Kegunaan Huruf	58
2.8.4	Kartu Nama.....	59
2.8.4.1	Pengertian Kartu Nama	59

2.8.4.2	Fungsi Kartu Nama	59
2.8.4.3	Mengenal Jenis Kartu Nama	60
2.8.4.3	Ukuran Kartu Nama	60
2.8.4.4	Manfaat Kartu Nama	64
2.9.4.	Label	65
2.9.4.1.	Pengertian Label	65
2.9.4.2.	Fungsi Label	66
2.9.4.3.	Macam-macam Label	66

BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1	Tujuan Operasional Penelitian	73
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	73
3.3	Metode Penelitian	73
3.4	Variabel Penelitian	75
3.5	Definisi Operasional Variabel Penelitian	75
3.6	Definisi Konseptual	76
3.7	Subjek Penelitian	78
3.8	Uji Validitas Instrumen	79
3.9	Instrument Penelitian	81
3.10	Teknik Pengumpulan Data	86
3.11	Teknik Analisis Data	86

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	88
4.1.1	Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif	88
4.1.2	Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media Pembelajaran CD Interaktif	89
4.3	Analisa Hasil Penelitian	103
4.3.1.	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Berdasarkan Ahli Materi	104
4.3.2	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif berdasarkan Ahli Media	108

4.3.3 Pendapat Mahasiswa Sebagai Pengguna Media Pembelajaran 114	
4.4 Pembahasan	120
4.5 Kelemahan Penelitian	123

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	125
5.2 Implikasi.....	126
5.3 Saran	127

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal CorelDraw X7	35
Gambar 2. 2 Tampilan awal Camtasia Studio.....	36
Gambar 2. 3 Halaman Awal Tampilan Adobe Flash CS6	37
Gambar 2. 4 Contoh logo berupa nama.	47
Gambar 2. 5 Contoh logo berupa nama dan gambar.....	48
Gambar 2. 6 Contoh logo berupa inisial/singkatan nama	48
Gambar 2. 7 Contoh logo berupa nama dengan visual yang khusus.	49
Gambar 2. 8 Contoh logo asosiatif.....	50
Gambar 2. 9 Contoh logo dalam bentuk abstrak.....	51
Gambar 2. 10 Macam-macam jenis huruf menurut James Craig.....	56
Gambar 2. 11 Ukuran Kartu Nama Standar Internasional	61
Gambar 2. 12 Ukuran Kartu Nama Standar Eropa	61
Gambar 2. 13 Ukuran Kartu Nama Standar Indonesia	62
Gambar 2. 14 Ukuran Kartu Nama Standar Jepang.....	62
Gambar 2. 15 Ukuran kartu nama Standar Asia	63
Gambar 2. 16 Ukuran Kartu Nama Standar Amerika	63
Gambar 2. 17 Ukuran Kartu Nama Standar Amerika Latin.....	64
Gambar 2. 18 Macam-macam Label Utama	67
Gambar 2. 19 Macam-macam Label Identifikasi Ukuran / Size label.....	67
Gambar 2. 20 Macam-macam Label Identifikasi Ukuran / Size label.....	68
Gambar 2. 21 Label Tempel / Patch Label	68
Gambar 2. 22 Label identifikasi / Identification Label	69
Gambar 2. 23 Label Penanganan Produk / Care Label	69
Gambar 4. 1 Opening.....	89
Gambar 4. 2 Selamat Datang	90
Gambar 4. 3 Tampilan Tutorial Penggunaan CD Interaktif.....	90
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama atau Home	91
Gambar 4. 5 Profil.....	91

Gambar 4. 6 Menu Utama Materi	92
Gambar 4. 7 Menu Materi Kartu Nama	92
Gambar 4. 8 Menu Materi Label.....	93
Gambar 4. 9 Deskripsi Mata Kuliah	94
Gambar 4. 10 Materi Pendukung	94
Gambar 4. 11 Tampilan Materi Kartu Nama	95
Gambar 4. 12 Tampilan Materi Label.....	95
Gambar 4. 13 Tampilan Materi Merek/Brand.....	96
Gambar 4. 14 Tampilan Materi Tipografi.....	96
Gambar 4. 15 Tampilan Materi Logo	97
Gambar 4. 16 Tutorial Kartu Nama	98
Gambar 4. 17 Tutorial Label.....	98
Gambar 4. 18 Tampilan Video Tutorial.....	99
Gambar 4. 19 Galeri Kartu Nama	99
Gambar 4. 20 Galeri Label.....	100
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Evaluasi dan Games.....	100
Gambar 4. 22 Tampilan Evaluasi.....	101
Gambar 4. 23 Skoring Evaluasi	101
Gambar 4. 24 Tampilan Games	102
Gambar 4. 25 Skoring Games	102
Gambar 4. 26 Tampilan Pustaka	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Nilai Materi Kartu Nama dan Label	4
Tabel 4. 1 Hasil Angket Dengan Ahli Materi	104
Tabel 4. 2 Skor Penilaian Ahli Materi	106
Tabel 4. 3 Hasil Angket Dengan Ahli Media.....	109
Tabel 4. 4 Skor Penilaian Ahli Media.....	112
Tabel 4. 5 Penilaian Media Pembelajaran CD Interaktif	115
Tabel 4. 6 Penilaian Indikator Isi Materi	116
Tabel 4. 7 Penilaian Tampilan (Layout)	117
Tabel 4. 8 Keseluruhan Penilaian Oleh Mahasiswa.....	119

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil penilaian Indikator Media CD Interaktif dalam Porsentase	116
Diagram 4. 2 Hasil Penilaian Indikator Isi Materi dalam Porsentase	117
Diagram 4. 3 Hasil Penilaian Indikator Tampilan (Layout) dalam Porsentase...	118
Diagram 4. 4 Hasil Penilaian Media CD Interaktif Kartu Nama dan label pada Mata Kuliah Komputer Desain	120

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu : belajar tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran (Asep Jihad dan Abdul Haris 2012). Menurut Suherman (1992) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap.

Dalam proses pembelajaran, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012)

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar dalam proses pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu belajar yang diinginkan

(Wragg, 1997). Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan

Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai.

Media sebagai alat bantu mengajar berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan (Cecep Kustandi, 2011).

Pada program studi tata busana terdapat mata kuliah komputer desain. Mata kuliah komputer desain merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh mahasiswa tata busana. Salah satu materi pokok bahasan yang diajarkan dalam mata kuliah komputer desain yaitu membuat kartu nama dan label dengan menggunakan komputer. Membuat kartu nama dan label merupakan materi yang sangat penting untuk mahasiswa tata busana yaitu dalam industri mode salah satunya untuk memperkenalkan suatu produk busana. Suatu produk busana harus

memiliki sebuah logo untuk memperkenalkan produk tersebut. Logo merupakan suatu bentuk gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, perkumpulan, produk, negara dan hal-hal lainnya yang dianggap membutuhkan hal yang singkat dan mudah diingat sebagai ganti dari nama sebenarnya. Kusrianto, Adi. (2009 : 2). Dalam hal ini kartu nama dan label merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam memperkenalkan suatu produk busana. Dalam materi ini mahasiswa diharapkan dapat membuat sebuah logo untuk produk busana yang kemudian logo tersebut bisa dimasukkan dalam pembuatan kartu nama dan label. Kartu nama dan label untuk produk yang dibuatnya sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber dosen mata kuliah komputer desain (M. Noerharyono) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah komputer desain adalah modul dan menggunakan metode demonstrasi dalam menginformasikan langkah-langkah yang terdapat pada modul tersebut. Dalam menggunakan modul mahasiswa sulit untuk menerapkan materi yang terkandung di dalamnya karena kemampuan pemahaman mahasiswa yang berbeda-beda sehingga banyak menimbulkan pertanyaan. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Dengan demonstrasi yang sudah dilakukan dosen, ada mahasiswa yang mampu dengan cepat menangkap informasi dan mudah mengingat serta ada juga yang lambat. Sehingga mahasiswa kesulitan untuk mengingat pengulangan tahap demi tahap dalam pembuatan kartu nama dan label.

Pada pertemuan perkuliahan materi kartu nama dan label, beberapa mahasiswa sulit untuk memahami isi materi modul, beberapa mahasiswa seringkali tertinggal dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa mahasiswa mampu menyelesaikan tugas praktek dengan baik, dan beberapa mahasiswa yang belum sepenuhnya menyelesaikan atau bisa dikatakan belum selesai mengerjakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi pada materi kartu nama dan label. Adapun hasil evaluasi dari materi kartu nama dan label yang diperoleh dari dosen mata kuliah komputer desain adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Data Nilai Materi Kartu Nama dan Label

NILAI	Predikat	TATA BUSANA 2014 (S1)	TATA BUSANA 2014 (D3)	TATA BUSANA 2013 (D3)
		Jumlah (%)	Jumlah (%)	Jumlah (%)
81 - 100	Sangat Baik	31%	21%	22%
71 - 80	Baik	43%	50%	42%
61 - 70	Cukup	23%	17%	31%
51 - 60	Kurang	-	-	-
< 55	Tidak Lulus	3%	12%	5%
Total		100%	100%	100%

Sumber : Dokumentasi Nilai Mata kuliah Komputer Desain Materi Kartu Nama dan Label

Dengan tingkat pemahaman yang berbeda pada media modul sehingga sedikitnya masih ada nilai mahasiswa yang mendapat nilai 61-71 atau hanya dengan predikat cukup. Pada setiap perkuliahan diharapkan hasil belajar seluruh mahasiswa lebih maksimal.

Beberapa mahasiswa berpendapat, dalam proses pembelajaran sering tertinggal dalam bahasan materi yang sedang dijelaskan. Selain itu, proses pembelajaran hanya mengandalkan waktu perkuliahan dan kurangnya pelatihan. Kurangnya pelatihan dikarenakan pemahaman terhadap modul yang beberapa pada materi sulit dipahami. Sehingga mahasiswa harus menunggu waktu perkuliahan selanjutnya untuk menanyakan maksud dari isi modul tersebut. Sulitnya pemahaman materi pada modul dirasakan karena penjelasan materi yang masih kurang lengkap pada materi kartu nama dan label. Selain itu penjelasan tentang cara membuat kartu nama dan label yang masih kurang jelas dalam tahapan demi tahapannya atau langkah pembuatan kartu nama dan label. Sehingga mahasiswa berpendapat bahwa diperlukan adanya media pembelajaran yang lebih efisien, mudah digunakan, materi dapat dibuat lebih lengkap dan menarik agar mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu media berbasis komputer merupakan media yang tepat untuk pengajaran mata kuliah komputer desain. Media CD Interaktif merupakan salah satu dari beberapa bentuk pengaplikasian komputer dalam media pembelajaran.

Materi pembelajaran dikemas dalam media pembelajaran CD interaktif yang di dalamnya terkandung tutorial sebagaimana yang dilakukan oleh dosen dalam kelas. Materi pembelajaran mengenai kartu nama dan label dapat diaplikasikan dalam CD interaktif yang dilengkapi dengan audio, video, dan gambar yang tampilannya dikemas semenarik mungkin.

Media CD Interaktif merupakan media pembelajaran yang bersifat *time-flexible*, mudah digunakan, interaktif dan atraktif. Pada media pembelajaran CD Interaktif terdapat komponen multimedia (*layout*, teks, gambar, audio, dan video) yang tentunya membuat pembelajaran lebih menarik dan atraktif. Media CD Interaktif dapat meningkatkan pemahaman penggunanya dalam berfikir karena pesan yang disampaikan tersalurkan dengan sangat jelas, lebih interaktif, dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Bahkan peserta didik dapat mempelajari secara berulang-ulang sampai materi yang dimaksudkan dapat dipahami.

Kriteria media pembelajaran yang baik dalam Mulyanta : 2009 3-4 idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, mendukung program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik peserta didik. Kemudahan artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya. 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 meengunggah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia.

Maka dari itu peneliti memilih membuat alternatif pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam mata kuliah komputer desain pada materi kartu nama dan label dengan menggunakan media CD interaktif. Diharapkan media ini dapat menjadi media pembelajaran penunjangm yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan CD interaktif diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga meningkatkan motivasi bagi setiap peserta didik dan diharapkan dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin modern pada proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas serta adanya kenyataan yang timbul, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah media CD interaktif mampu memenuhi kriteria media pembelajaran mata kuliah komputer desain pada materi kartu nama dan label?
2. Apakah materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain dapat diaplikasikan dalam media CD intraktif?

3. Apakah media CD intraktif mampu menjadi media pembelajaran yang tepat pada mata kuliah komputer desain materi kartu nama dan label ?
4. Bagaimana hasil evaluasi media CD Interaktif dalam materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain?

1.3 . Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi sebagaimana dituliskan diatas, maka penulis membatasi penelitian berupa evaluasi media CD Interaktif kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain.

2.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana evaluasi media CD interaktif materi media CD Interaktif materi pembelajaran pada mata kuliah komputer desain?

2.5. Tujuan Penelitian

1. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam materi media materi pembelajaran kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain
2. Menghasilkan media pembelajaran baru materi pembelajaran kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain.
3. Mengetahui evaluasi media CD Interaktif materi pembelajaran kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain.

2.6. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

1. Bagi peneliti :
 - a. Menambah pengetahuan dan mengetahui evaluasi materi media CD Interaktif materi pembelajaran kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain.
 - b. Menambah pengalaman baru dalam proses membuat materi media CD Interaktif materi pembelajaran kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain
2. Bagi peserta didik :
 - a. Menambah pengetahuan mahasiswa dalam materi pembelajaran kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain
 - b. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang terdapat pada CD interaktif.
3. Bagi dosen :
 - a. Memberikan referensi dosen dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata kuliah komputer desain.
4. Bagi program studi Tata Busana
 - a. Menambah referensi media pembelajaran pada mata kuliah komputer desain.
 - b. Menambah acuan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. KAJIAN TEORI

2.1 Evaluasi Multimedia Pembelajaran

2.1.1. Pengertian Evaluasi

Evaluasi adalah upaya sistematis untuk melihat efektivitas dan efisiensi program. Produk akhir kegiatan evaluasi adalah keputusan tentang efektivitas dan efisiensi suatu program. Dalam hal ini, evaluasi program diartikan sebagai proses atau upaya untuk melakukan pendeskripsian, pengumpulan dan penyediaan data (informasi) tentang suatu program sebagai bahan pertimbangan bagi para pemegang kebijakan untuk menentukan kelanjutan dari program tersebut (“Desain Multimedia Pembelajaran I Gde Wawan Sudatha I Made Tegeh Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha,” 2009).

2.1.2. Tujuan Evaluasi Multimedia

(“Desain Multimedia Pembelajaran I Gde Wawan Sudatha I Made Tegeh Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha,” 2009) Adapun tujuan evaluasi program multimedia pembelajaran adalah untuk mengetahui:

1. Perlu tidaknya multimedia pembelajaran diperbaiki. Baik sebagian maupun keseluruhannya.

2. Dapat tidaknya program yang dihasilkan di tempat lain dengan sasaran yang sama atau di tempat lain dengan sasaran yang berbeda.
3. Dari segi nahasa, paham tidaknya pembelajar dari kesedhanaan nahasa yang digunakan di dalam multimedia pembelajara.
4. Kejelasan penyampaian pesan pembelajaran dari music dan *sound effect* yang digunakan.
5. Sesuai tidaknya sekueun (urutan-urutan penyajian) multimedia pembelajaran.
6. Tercapai tidaknya tujuan pembelajaran dengan multimedia pembelajaran
7. Terjadi tidaknya peningkatan pengetahuan/keterampilan setelah memanfaatkan multimedia pembelajaran.
8. Letak daya tarik multimedia pembelajaran

2.2. Hakikat Media Pembelajaran

2.2.1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011:9).

Menurut Rossi dan Breidle (1996:3) dikutip oleh Sanjaya (2011 : 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televise, buku,

koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

2.2.1.1. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk (Sanaky, 2013: 5) :

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

2.2.1.2. Fungsi media pembelajaran

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Berikut ini dijelaskan satu per satu secara rinci.

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali (Arsyad, 2009:22)

2.2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yang sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya (Kustandi, 2011 : 25).

2.2.1.4. Peran Media Pembelajaran

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi yang di rancang harus secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi belajar yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.

2.2.1.5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis. Yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media tersebut (Rayandra Asyhar, 2011 : 44).

- a. **Media Visual**, yaitu media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Beberapa media visual antara lain :
- a) Media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster.
 - b) Model dan prototype seperti globe bumi.
 - c) Media realitas alam sekitar dan sebagainya.
- b. **Media audio**, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. (Munadi, 2008).
- c. **Media audio-visual**, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
- d. **Multimedia**, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

2.2.1.6. Kriteria Media Pembelajaran Yang Baik

Kriteria pembelajaran yang baik dalam Mulyanta (2009:3-4) idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu :

- 1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, mendukung program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik peserta didik.
- 2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- 3) 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.
- 4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir.

2.3. Media Berbasis Multimedia

Multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket. Multimedia merupakan media yang terdiri dari banyak komponen seperti bahan audio, bahan visual, bahan audiovisual yang dikemas dalam satu paket.

2.3.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata “multi” (Bahasa Latin, nouns yang berarti banyak, bermacam-macam), dan “medium” (Bahasa Latin yang

berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu). Kata medium dalam American Heritage Electronic Dictionary (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Jadi subyek multimedia adalah informasi yang bisa dipresentasikan kepada manusia. Secara sederhana presentasi informasi itu sering dikategorikan sebagai ilmu pengetahuan (Ariani dan Haryanto, 2010 : 1)

2.3.2. Fungsi Multimedia

Fungsi multimedia pembelajaran antara lain :

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain (Ariani dan Haryanto, 2010 : 27).

2.3.3. Pemanfaatan Multimedia untuk Pembelajaran

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia, yaitu :

1. Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa.

2. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun siswa.
3. Mengejar ketertinggalan pengetahuan tentang iptek di bidang pendidikan.
4. Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajar, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik
5. Multimedia dapat digunakan membantu pembelajar membentuk model mental yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.
6. Mengikuti perkembangan iptek, dan lain-lain.

2.3.4. Kriteria Bahan Ajar Multimedia

Gina Angelina, Dadang Machmudin, Didik Priyandoko FPMIPA UPI, kriteria penilaian multimedia ditinjau berdasarkan aspek media dan aspek pedagogik. Aspek media dibuat dengan memodifikasi kriteria penilaian dari metode EMPI (Evaluation of Multimedia Pedagogical and Interactive) yang ditulis oleh Crozat et al. (1998). Sedangkan aspek pedagogik, dibuat dengan memodifikasi instrumen yang digunakan oleh Saputro (2012) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (Handayani, 2013: 37).

1. Aspek Media

Aspek media terdiri dari lima sub aspek yaitu technical quality, usability, elemen media visual, elemen media audio, dan interaktivitas.

a. Sub aspek *technical quality*

Sub aspek *technical quality* menganalisis elemen-elemen teknis dari multimedia interaktif. Sub aspek ini terdiri dari empat indikator, yaitu portabilitas, instalasi, kelancaran pengoperasian, dan dokumentasi. Sub aspek *technical quality* pada umumnya menganalisis kemudahan penggunaan multimedia interaktif. Kemudahan penggunaan merupakan hal penting bagi suatu multimedia interaktif.

1) Portabilitas

Portabilitas berasal dari kata port, yang menjadi sarana komputasi untuk berkomunikasi dengan dunia luar. Bagian program dikatakan portable jika dapat dijalankan di dalam lingkungan perangkat keras dan atau pada perangkat lunak yang berbeda-beda (Sanchez and Canton, 2008).

Portabilitas adalah kemudahan suatu perangkat lunak untuk dipindahkan/dioperasikan dari suatu lingkungan (environment) ke lingkungan lain yang berbeda. Lingkungan yang berbeda dapat berarti perangkat keras yang berbeda atau perangkat lunak yang berbeda (Pressrytan, 2005).

Portabilitas penting karena meminimalkan usaha (biaya) perpindahan perangkat lunak antar lingkungan. Keputusan penggunaan beragam bahasa pemrograman selalu berakibat mengorbankan portabilitas sehingga diperlukan teknik yang tinggi untuk mengatasi masalah tersebut (Sanchez and Canton, 2008).

Portabilitas adalah Kemampuan media interaktif digunakan pada semua jenis sistem operasi (Windows, Mac, dan Linux).

2) Instalasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Instalasi adalah perangkat peralatan teknik beserta perlengkapannya yang dipasang pada posisinya dan siap dipergunakan.

Instalasi dalam kriteria penilaian multimedia adalah kemudahan proses instalasi yaitu tidak perlu melalui proses instalasi, dapat langsung berjalan dengan satu kali klik program tanpa menginstal aplikasi lain.

3) Kelancaran Pengoperasian

Kelancaran pengoperasian dalam kriteria penilaian multimedia adalah kemampuan software yang dapat berjalan lancar, tidak ditemukan hang/crash pada saat digunakan.

4) Dokumentasi

Dokumentasi dalam kriteria penilaian multimedia adalah keberadaan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas, dan berguna.

b. Sub aspek *usability*

Sub aspek *usability* terdiri dari satu indikator, yaitu konsistensi Sub aspek *usability* terdiri dari satu indikator, yaitu konsistensi. Konsistensi berkaitan dengan ketetapan bentuk, posisi, dan fungsi elemen navigasi, seperti bentuk *icon*

1) **Konsistensi**

Pengertian Konsistensi Konsistensi memiliki banyak pengertian, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online konsistensi berarti “ketetapan dan kemandirian (dalam bertindak), ketaatan.”

Konsistensi dalam kriteria penilaian multimedia adalah Konsistensi posisi navigasi , bentuk navigasi, dan bentuk tombol serta warna dan fungsi pada setiap screen.

c. **Sub aspek elemen media visual**

Sub aspek elemen media visual meliputi tiga indikator, yaitu teks, keselarasan warna teks dan background, serta ilustrasi (gambar, video, dan animasi).

1) **Teks**

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: Time New Roman, Arial, Comic San MS), ukuran dan warna. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari length dan size. Length biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. Size menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 poin. Semakin besar size suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut

Teks dalam kriteria penilaian multimedia adalah Keterbacaan teks pada multimedia yaitu ukuran huruf cukup besar, jenis huruf menarik serta tidak terdapat banyak kalimat pada satu screen.

2) Keselarasan warna teks dan background

Keselarasan (harmony) Dalam suatu desain adalah keteraturan tatanan di antara bagian-bagian desain, yaitu susunan yang seimbang, menjadi satu kesatuan yang padu dan utuh, masing-masing saling mengisi sehingga mencapai kualitas yang disebut harmoni. Faktor keselarasan merupakan hal utama dan penting dalam penciptaan sebuah karya desain.

Background, atau yang dikenal dengan latar belakang, merupakan salah satu komponen desain yang cukup penting. Background terutama digunakan untuk memberikan dekorasi visual terhadap sebuah elemen, yang akan mengakibatkan peningkatan kemudahan nalar atau pengertian akan sebuah konten.

Background, atau yang dikenal dengan latar belakang, merupakan salah satu komponen desain yang cukup penting. Background terutama digunakan untuk memberikan dekorasi visual terhadap sebuah elemen, yang akan mengakibatkan peningkatan kemudahan nalar atau pengertian akan sebuah konten.

Keselarasan warna teks dalam kriteria penilaian multimedia adalah ketepatan pemilihan warna teks dan *background*. Warna teks tidak sama dengan

background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas.

3) Ilustrasi (gambar, video, dan animasi)

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film.

Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya ; dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

Ilustrasi (gambar, video, dan animasi) warna teks dalam kriteria penilaian multimedia adalah Kualitas ilustrasi (gambar, video, dan animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, warna, dan pencahayaan.

d. Sub aspek elemen media audio

Sub aspek elemen media audio terdiri dari tiga indikator, yaitu narasi, sound effect, dan backsound

1) Narasi

Narasi memberikan informasi tentang animasi yang sedang dimainkan dilayar Narasi dalam kriteria penilaian multimedia adalah kualitas narasi seperti suara bersih, kejelasan intonasi dan artikulasi, serta kecepatan tempo bicara

2) *Sound Effect*

Efek suara yang digunakan dalam presentasi untuk menghidupkan suasana dan menambah efek ke presentasi Anda, seperti suara yang melekat pada bulleted lists

Sound effect dalam kriteria penilaian multimedia adalah Ketepatan jenis sound effect yang digunakan sehingga tidak mengganggu konsentrasi.

3) *Backsound*

Backsound dalam multimedia adalah mengatur mood untuk penonton untuk menerima dan memproses informasi dengan memulai dan mengakhiri presentasi dengan musik.

Backsound ketepatan pemilihan backsound yaitu yang tidak dalam kriteria penilaian multimedia adalah mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi.

e. **Sub aspek interaktivitas**

Sub aspek interaktivitas terdiri dari satu indikator yaitu interaktivitas.

1) **Interaktivitas**

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai interface design atau human factor design.

Interaktivitas dalam kriteria penilaian multimedia adalah kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna.

Berikut deskripsi mengenai aspek media :

Tabel 2. 1 Deskripsi Aspek Media

No.	Sub Aspek	Indikator	Deskripsi
Aspek Media			
1.	<i>Tehncial Quality</i>	a. Portabilitas	Kemampuan media interaktif digunakan pada semua jenis sistem operasi (Windows, Mac, dan Linux).
		b. Instalasi	Kemudahan proses instalasi yaitu tidak perlu melalui proses instalasi, dapat langsung berjalan dengan satu kali klik program tanpa menginstal aplikasi lain.
		c. Kelancaran pengoperasian	Kemampuan <i>software</i> yang dapat berjalan lancar, tidak ditemukan <i>hang/crash</i> pada saat digunakan.
		d. Dokumentasi	Keberadaan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas, dan berguna.
2.	<i>Useability</i>	a. Konsistensi	Konsistensi posisi navigasi , bentuk navigasi, dan bentuk tombol serta warna dan fungsi pada setiap <i>screen</i> .
3.	Elemen Media Tekstual dan Visual	a. Teks	Keterbacaan teks pada multimedia yaitu ukuran huruf cukup besar, jenis huruf menarik serta tidak terdapat banyak kalimat pada satu screen.
		a. Keselarasan warna teks dan <i>background</i>	Ketepatan pemilihan warna teks dan <i>background</i> . Warna teks tidak sama dengan <i>background</i>

			dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas.
		b. Ilustrasi (gambar, video, animasi)	Kualitas ilustrasi (gambar, video, dan animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, warna, dan pencahayaan.
4.	Elemen Media Audio	a. Narasi	Kualitas narasi seperti suara bersih, kejelasan intonasi dan artikulasi, serta kecepatan tempo bicara
		a. <i>Sound Effect</i>	Ketepatan jenis <i>sound effect</i> yang digunakan sehingga tidak mengganggu konsentrasi.
		b. Backsound	Ketepatan pemilihan <i>backsound</i> yaitu yang tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi.
5.	Interaktivitas	a. Interaktivitas	Kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna.

2. Aspek Pedagogik

Aspek pedagogik terdiri dari dua sub aspek, yaitu sub aspek pembelajaran dan sub aspek standar isi. Setiap sub aspek terdiri dari beberapa indikator.

a. Sub Aspek Pembelajaran

Sub aspek pembelajaran terdiri dari tiga indikator, yaitu keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi, penekanan pembelajaran, dan evaluasi

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan

pengetahuan , penguasaan kemahiran dan tabiat , serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

1) Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi

Keselarasn ilustrasi visual dan deskripsi dalam kriteria penilaian multimedia adalah Kemudahan deskripsi dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya pada materi yang terdapat pada multimedia

2) Penekanan pembelajaran

Penekanan adalah kata yang dipentingkan harus mendapat tekanan atau harus lebih ditonjolkan dari unsur-unsur yang lain dalam sebuah penulisan.

Penekanan pembelajaran dalam kriteria penilaian multimedia adalah keberadaan penekanan informasi yang penting dengan diberi warna dan ornamen yang berbeda dengan informasi lainnya sehingga terlihat jelas berbeda.

3) Evaluasi

Evaluasi menurut Kumano (2001) merupakan peniaian terhadap data yang dikumpulkan melalui kegiatan asesmen. Zainul dan Nasution (2001) menyatakan bahwa evaluasi dapat dinyatakan sebagai suatu proses pengambilan keputusan dan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, yang menggunakan instrument tes maupun non tes. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa evaluasi adalah pemberian nilai terhadap kualitas sesuatu.

Evaluasi dalam kriteria penilaian multimedia adalah kesesuaian soal latihan dengan kompetensi dan indikator yang terdapat pada silabus

b. Sub Aspek Standar Isi

Sub aspek standar isi terdiri dari lima indikator, yaitu kebenaran informasi, kebenaran gambar, kebenaran animasi/video, kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, dan tujuan pembelajaran.

1) Kebenaran Informasi

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kebenaran memiliki arti sesuai sebagaimana adanya (sesungguhnya). Kebenaran informasi secara konsep, informasi tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi.

2) Kebenaran gambar

Gambar / Grafik Gambar merupakan kumpulan dari banyak titik yang tersusun sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu bentuk yang diinginkan. Gambar merupakan bentuk yang disajikan sebagai sarana yang mudah dipahami dan dimengerti oleh para pemakai. Gambar juga bias sebagai alat penerjemah. (M. Suyamto, 2003)

Kebenaran gambar dalam kriteria penilaian multimedia adalah kebenaran bentuk secara konsep, kebenaran dan kelengkapan keterangan gambar, serta kesesuaian warna dengan objek asli.

3) Kebenaran Animasi / video

Animasi adalah paparan urutan yang setiap tahunya terdapat sedikit perbedaan untuk menghasilkan satu pergerakan secara berterusan. Animasi merupakan satu teknologi yang membolehkan image pengguna kelihatan seolah-olah hidup, dapat bergerak, beraksi dan bercakap.(M. Suyamto, 2003)

Video adalah system gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital yang berbentuk, yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum, nilai minimum berarti 0 dan nilai maksimum berarti 10. (Bambang Eka Purnama, 2005).

Kebenaran animasi/ video dalam kriteria penilaian multimedia adalah kebenaran bentuk secara konsep, kebenaran dan kelengkapan keterangan gambar, serta kesesuaian warna dengan objek asli.

4) Kesesuaian dengan silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi , kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

Kesesuaian dengan silabus dalam kriteria penilaian multimedia adalah kesesuaian informasi dengan silabus yang berlaku.

5) Tujuan pembelajaran

Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Kemp (1977) dan David E. Kapel (1981) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Henry Ellington (1984) bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sementara itu, Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam kriteria penilaian multimedia adalah Kesesuaian tujuan pembelajaran pada multimedia sesuai dengan silabus yang berlaku dan disampaikan dengan jelas

Tabel 2. 2 Deskripsi Aspek Pedagogik

No.	Sub Aspek	Indikator	Deskripsi
Aspek Pedagogik			
1.	Pembelajaran	c. Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi	Kemudahan deskripsi dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya.
		d. Penekanan pembelajaran	Keberadaan penekanan informasi yang penting dengan diberi warna dan ornamen yang berbeda dengan

			informasi lainnya sehingga terlihat jelas berbeda.
		e. Evaluasi	Kesesuaian soal latihan dengan kompetensi dan indikator yang terdapat pada silabus.
	Standar Isi	a. Kebenaran informasi	Kebenaran informasi secara konsep, informasi tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi.
		b. Kebenaran gambar	Kebenaran bentuk secara konsep, kebenaran dan kelengkapan keterangan gambar, serta kesesuaian warna dengan objek asli.
		c. Kebenaran animasi	Kebenaran informasi, ilustrasi, dan simulasi serta kelengkapan informasi pada animasi.
		d. Kesesuaian dengan silabus mata kuliah komputer desain.	Kesesuaian informasi dengan silabus yang berlaku.
		e. Tujuan pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada multimedia sesuai dengan silabus yang berlaku dan disampaikan dengan jelas.

2.4. Media Berbasis Komputer

Media pembelajaran berbasis komputer penekanannya terletak pada upaya yang berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas pembelajaran sebagai interaksi kognitif antara peserta didik, materi pembelajaran, dan instruktur (dalam hal ini komputer yang telah diprogram). Sistem-sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada para peserta didik melalui

cara berinteraksi dengan mata kuliah yang diprogramkan ke dalam sistem, dan inilah yang disebut pembelajaran dengan bantuan komputer. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer lebih dikenal sebagai computer based instruction (CBI), merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan.

2.5 CD (*Compact Disk*) Interaktif

2.5.1 Pengertian CD (*Compact Disk*) Interaktif

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).

2.5.2 Model CD Interaktif

CD multimedia interaktif memiliki banyak model. Berikut adalah beberapa model CD multimedia interaktif :

1. Model Drill

Model *drill* dalam pembelajaran berbasis komputer (CBI), pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.

2. Model Tutorial

CBI tutorial adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisikan materi pelajaran.

3. Model Simulasi

Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

4. Model Games

Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”. Peserta didik dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran, model ini sering disebut dengan istilah *instructional games* (Eleanor L. Criswell, 1989: 20) (Indriana, 2011 : 16).

2.5.3 Kelebihan CD Interaktif

Kelebihan dari CD interaktif adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung pada guru/instruktur. Siswa dapat memulai kapan saja, dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya (Indriana, 2011 : 118).

Beberapa keunggulan program multimedia CD interaktif diantaranya yaitu :

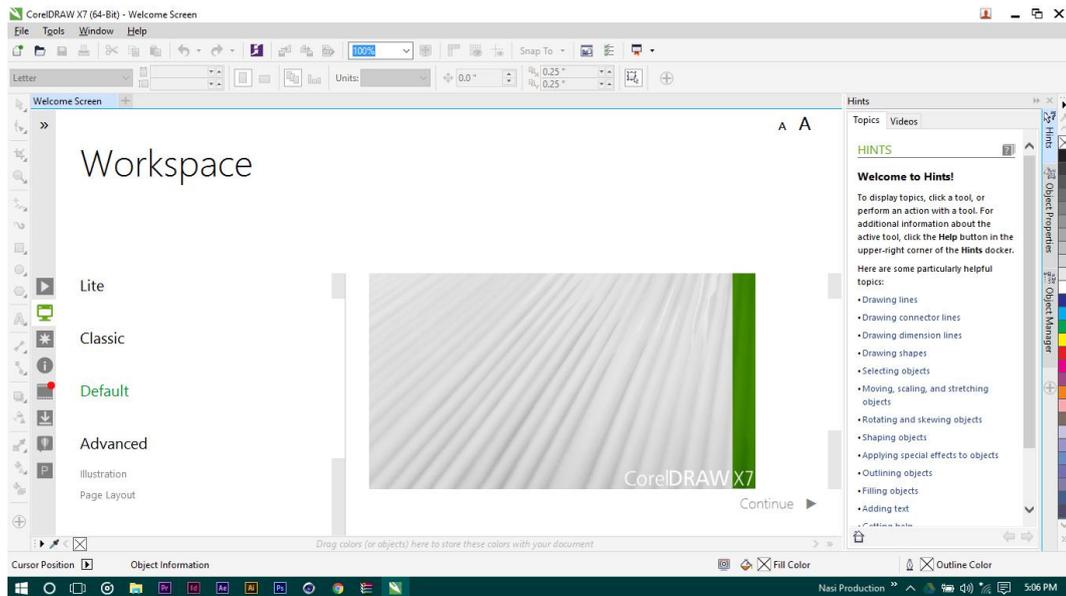
1. *Fleksibel*, baik dalam pemberian kesempatan untuk memilih isi setiap mata pelajaran yang disajikan, juga variasi serta penempatannya untuk diakses.

2. *Self-pacing* yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya kecepatan waktu pemanfaatannya sangat tergantung kepada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya.
3. *Content-rich* yaitu bersifat kaya isi, artinya program ini menyediakan isi informasi yang cukup banyak, bahkan berisi materi pelajaran yang sifatnya pengayaan dan pedalaman, dan juga memberikan rincian lebih lanjut dari isi materi atau elaborasi isi materi yang disiapkan khusus bagi peserta didik yang memiliki minat khusus, atau ingin belajar lebih banyak.
4. Interaktif yaitu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respons, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa direspon balik oleh program multimedia dengan suatu balikan atau feedback.
5. Individual yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya program multimedia ini sejak awal sudah dirancang dan disediakan untuk memenuhi minat dan kebutuhan belajar individu peserta didik (Bambang Warsita, 2008 : 155).

2.6 Program Aplikasi Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran CD interaktif dibuat dengan beberapa program aplikasi diantaranya yaitu, CorelDRAW X7 untuk proses pembuatan technical drawing, Camtasia Studio 8 untuk merekam langkah demi langkah dalam membuat technical drawing pada layar dekstop, dan Macromedia Flash untuk mendesain tampilan animasi media pembelajaran interaktif yang akan dibuat.

CorelDRAW adalah suatu aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat desain vektor (perpaduan garis lurus dan lengkung). Program ini dilengkapi dengan filter-filter pembuat berbagai efek khusus (special effect) yang dapat dimanfaatkan pada proses pendesainan busana.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal CorelDraw X7

Sumber : Dokumentasi Penulis

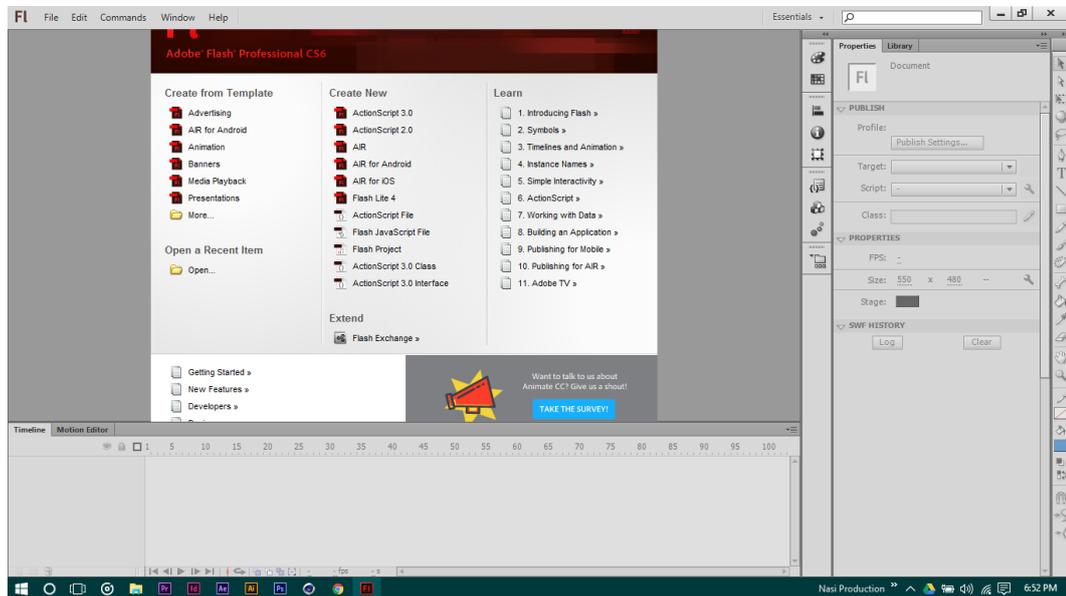
Camtasia adalah sebuah software yang dirilis oleh TechSmith Corporation. Camtasia merupakan salah satu software multimedia yang digunakan untuk membuat video, baik berupa untuk editing film maupun video tutorial. Kemampuan camtasia adalah merekam aktivitas layar desktop secara penuh atau sebagian, dan menyimpan hasil rekaman ke dalam format video, serta mampu merekam melalui kamera komputer/webcam



Gambar 2. 2 Tampilan awal Camtasia Studio

Sumber : Dokumentasi Prbadi

Menurut Musyaffak (2014: 68) Macromedia Flash Profesional 8 adalah sebuah aplikasi pembuat animasi handal dan juga sering digunakan untuk pembuatan game. Macromedia Flash juga mengenalkan bagaimana membuat movie clip, animasi frame, animasi tween motion, serta perintah action script-nya.



Gambar 2. 3 Halaman Awal Tampilan Adobe Flash CS6

Sumber : Dokumentasi Prbadi

2.7.1 Mata Kuliah Komputer Desain

Mata kuliah komputer desain merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa program studi pendidikan tata busana. Mata kuliah komputer desain memiliki bobot sebanyak 2 SKS dengan mata kuliah prasyarat yaitu dasar seni & desain dan menggambar mode. Sifat dari mata kuliah komputer desain ini yaitu 30% teori dan 70% praktek.

2.7.1 Tujuan Mata Kuliah Komputer Desain

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang komputer untuk desain grafis pada umumnya dan khususnya

untuk aplikasi desain busana dengan menggunakan program CorelDraw dan Adobe Photoshop.

2.8 Materi Komputer Desain

Materi dalam mata kuliah komputer desain yaitu dasar-dasar coreldraw, technical drawing, ilustrasi mode, tipografi, kartu nama dan label. Pada penelitian kali ini materi yang akan diteliti yaitu technical drawing. Kartu nama dan label merupakan salah satu materi mata kuliah komputer desain yang mempelajari tentang bagaimana membuat kartu nama dan label dengan menggunakan komputer. Dalam materi ini mahasiswa diharapkan dapat membuat kartu nama dan label untuk produk busananya sebagai identitas dari logo brand produk busana yang dibuat menggunakan software CorrelDraw.

2.81 Merek/ Brand

Merk (*brand*) diyakini mempunyai kekuatan yang dahsyat untuk memikat hati orang untuk membeli produk atau jasa yang diwakilinya. Citra yang ditampilkan serasa menyihir setiap sarannya. Keputusan pembelian pun lebih sering didasarkan pada pertimbangan merek daripada hal hal lain. Tidak mengherankan jika banyak orang yang terpikat oleh merek suatu produk tersebut akan memilih produk itu. Itulah gambaran kecil dari merek unggul yang sudah melekat di hati konsumen.

2.8.1.1 Pengertian Merk

Merk adalah nama dari sebuah prosuk niaga yang merupakan tanda pengenal dari produk atau barang yagn diproduksi (M. Noerharyono, 2012:165). Merek adalah nama atau symbol yang diasosiasikan dengan produk atau jasa dan menimbulkan arti psikologis atau asosiasi. Inilah yang membedakan produk dan merek. Produk adalah sesuatu yang dibuat dipabrik, namun yang sesungguhnya dibeli adalah mereknya. Merek bukan hanya yang tercetak di dalam sebuah produk atau kemasannya, tetapi termasuk apa yang ada dibenak konsumen dan bagaimana konsumen mengasosiasikannya (Susanto dan Himawan, 2004:5).

Menurut penuturan Aaker (1991) yang dikutip dari (Susanto dan Himawan, 2004:6) merek adalah nama atau simbol yang bersifat membedakan (seperti sebuah logo, cap atau kemasan) untuk mengidentifikasi barang atau jasa dari seorang penjual atau kelompok penjual tertentu, serta membedakannya dari barang atau jasa yang dihasilkan para pesaing. Pada akhirnya merek memberikan tanda mengenai sumber produk serta melindungi konsumen maupun produsen dari para pesaing yang berusaha memberikan produk-produk yang tampak identic.

Menurut Freddy Rangkuti (2002:2-5) merek dapat juga dibagi dalam pengertian lainnya, seperti:

- *Brand name* (nama merek) yang merupakan bagian dari yang dapat diucapkan misalnya, Pepsodent, BMW, Toyota dan sebagainya.

- *Brand mark* (tanda pengenal) yang merupakan sebagian dari merek yang dapat dikenali namun tidak dapat diucapkan seperti lambing, desain huruf atau warna khusus. Misalnya symbol Toyota, gambar tiga berlian Mitsubishi.
- *Trade Mark* (tanda merek dagang) yang merupakan merek atau sebagian dari merek yang dilindungi hukum. Karena kemampuannya untuk menghasilkan sesuatu yang istimewa. Tanda dagang ini melindungi penjual dengan hak istimewanya untuk menggunakan nama merek (tanda merek).
- *Copy Right* (Hak Cipta) yang merupakan hak istimewa yang dilindungi oleh undang undang untuk memproduksi, menerbitkan, dan menjual karya tulis, karya musik atau karya seni.

Jadi merek merupakan janji penjual untuk secara konsisten memberikan feature, manfaat, dan jasa tertentu kepada pembeli. Namun pemberian nama atau merek pada suatu produk hendaknya tidak hanya merupakan simbol, karena merek memiliki enam pengertian, yaitu:

a. Atribut

Setiap merek memiliki atribut. Atribut ini perlu dikelola dan diciptakan agar pelanggan dapat mengetahui dengan pasti atribut-atribut apa saja yang terkandung dalam suatu merek.

b. Manfaat

Selain atribut, merek juga memiliki serangkaian manfaat. Konsumen tidak membeli atribut, mereka membeli manfaat. Produsen harus dapat menerjemahkan emosional.

c. Nilai

Merek juga menyatakan sesuatu tentang nilai bagi produsen. Merek yang memiliki nilai tinggi akan dihargai oleh konsumen sebagai merek yang berkelas, sehingga dapat mencerminkan siapa pengguna merek tersebut.

d. Budaya

Merek juga memiliki budaya tertentu. Misalnya,

e. Kepribadian

Merek juga mewakili kepribadian, yaitu kepribadian bagi penggunanya. Jadi diharapkan dengan menggunakan merek, kepribadian si pengguna akan tercermin bersamaan dengan yang ia gunakan.

f. Pemakai

Merek juga menunjukkan jenis konsumen pemakai merek tersebut. Itulah sebabnya para pemasar selalu menggunakan analogi orang-orang terkenal untuk penggunaan merek-mereknya.

Menurut Kotler dalam Kismono (2001:335), merek dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu:

1. *Brand name* adalah bagian dari merek yang bisa dilafalkan.
2. *Brand mark* adalah suatu simbol atau desain yang digunakan untuk memberikan identitas pada produk atau untuk membedakannya dengan produk lain.
3. *Trade character* adalah *brand mark* yang mengambil bentuk fisik atau sifat manusia.

Menurut Keller (2008) membangun merek yang kuat dengan ekuitas besar memberikan manfaat yang sangat banyak pada perusahaan pemegang merek tersebut. Peranan merek dalam membawa karakter suatu produk memberikan dimensi lain tentang pencitraan suatu produk.

2.8.1.2 Jenis-jenis Merek

Selanjutnya Suryodiningrat (1981:15) mengklasifikasikan merek dalam 3 (tiga) jenis, yaitu :

1. Merek kata, yang terdiri dari kata-kata saja. Misalnya : good year, Dunlop, sebagai merek untuk ban mobil dan ban sepeda.
2. Merek lukisan, adalah merek yang terdiri dari lukisan saja yang tidak pernah, setidaknya-jarang sekali dipergunakan.
3. Merek kombinasi kata dan lukisan, banyak sekali dipergunakan. Misalnya : rokok putih merek “Escort” yang terdiri dari lukisan iring-iringan kapal laut dengan tulisan dibawah “ESCORT)”

2.8.1.3 Manfaat Merek

Merek bermanfaat bagi produsen dan konsumen yaitu :

a. Bagi Produsen

Menurut Keller (dalam Tjiptono, 2005:20), merek berperan penting sebagai:

1. Sarana identifikasi untuk mempermudah proses penanganan atau pelacakan produk bagi perusahaan, terutama dalam pengorganisasian sediaan dan pencatatan akuntansi.

2. Bentuk proteksi hukum terhadap fitur atau aspek produk yang unik. Merek bisa diproteksi melalui merek dagang terdaftar (registered trade marks), proses pemanufakturan bisa dilindungi melalui hak paten, dan kemasan bisa diproteksi melalui hak cipta (copyrights) dan desain.
 3. Signal tingkat kualitas bagi para pelanggan yang puas, sehingga mereka bisa dengan mudah memilih dan membelinya lagi dilain waktu.
 4. Sarana menciptakan asosiasi dan makna unik yang membedakan produk dari para pesaing.
 5. Sumber keunggulan kompetitif, terutama melalui perlindungan hukum, loyalitas pelanggan, dan citra unik untuk yang terbentuk dalam benak konsumen.
 6. Sumber financial returns, terutama menyangkut pendapatan masa datang.
- b. Bagi Konsumen

Merek memiliki delapan fungsi dan manfaat pokok terlihat pada Tabel 2.3 berikut:

Tabel 2. 3 *Fungsi Merek Bagi Konsumen*

No.	Fungsi	Manfaat Bagi Konsumen
1.	Identifikasi	Bisa dilihat dengan jelas, memberikan makna bagi produk, gampang mengidentifikasi produk yang dibutuhkan atau dicari
2.	Praktikalitas	Memfasilitasi penghematan waktu dan energi melalui pembelian ulang identik dan loyalitas
3	Jaminan	Memberikan jaminan bagi konsumen bahwa mereka bisa mendapatkan kualitas yang sama

		sekalian pembelian dilakukan pada waktu dan di tempat berbeda
4	Optimisasi	Memberikan kepastian bahwa konsumen dapat membeli alternatif terbaik dalam kategori produk tertentu dan pilihan terbaik untuk tujuan spesifik
5	Karakterisasi	Mendapatkan konfirmasi mengenai citra diri konsumen atau citra yang ditampilkan pada orang lain
6	Kontinuitas	Kepuasan terwujud melalui familiaritas dan intimasi dengan merek yang telah digunakan atau dikonsumsi pelanggan selama bertahun – tahun
7	Hedonistik	Kepuasan terkait dengan daya tarik merek, logo, dan komunikasinya
8	Etis	Kepuasan berkaitan dengan perilaku bertanggung jawab merek bersangkutan dalam hubungannya dengan masyarakat

Sumber : Tjiptono, 2005:21

2.8.2 Logo

2.8.21 Pengertian Logo

Logo merupakan suatu bentuk gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu dan mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, perkumpulan, produk, negara dan hal-hal lainnya yang dianggap membutuhkan hal yang singkat dan mudah diingat sebagai ganti dari nama sebenarnya. Kusrianto, Adi. (2009 : 2).

John Murphy dan Michael Rowe seperti dikutip Suwardikun, (2000 :7) berpendapat bahwa: Setiap produk atau organisasi yang sukses, memiliki sendiri kepribadiannya dan kepribadian manusia yang kompleks, demikian juga kepribadian produk dan organisasi. Trademark dan logo dari produk dan organisasi

adalah penampilan dari penyingkatan kenyataan yang kompleks kedalam suatu pernyataan yang sederhana, sesuatu yang bisa di kontrol, di modifikasi, dikembangkan dan dimatangkan setiap saat.

Pujianto (2013) dikutip dalam (I Nyoman & I Gusti, 2014:97) mengatakan bahwa logo berasal dari kata Yunani yaitu logos, yang berarti kata, pikiran, pembicaraan. Dan akal budi. Pada awalnya lebih dahulu lebih populer dengan istilah *Logotype*, dan bukan logo. Istilah *logotype* pertama kali muncul pada tahun 1810-1840, diartikan sebagai tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik *lettering* atau memakai jenis huruf tertentu. Jadi awalnya *logotype* adalah elemen tulisan saja. Pada perkembangannya kemudian orang menyebutnya lebih unik dan berbeda satu dengan yang lainnya.

I Nyoman & I Gusti (2014:97-98) Logo adalah salah satu wujud karya Desain Komunikasi Visual (DKV). Sebuah gambar yang merupakan identitas dan dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan, maupun organisasi.

Menurut Mike Susanto (2002) dalam (I Nyoman & I Gusti, 2014:98) logo adalah tanda yang berfungsi sebagai identitas. Dapat sebagai identitas lembaga, perorangan, perusahaan, identitas asal daerah, dll. Terbentuknya logo bisa saja karena adanya latar belakan kultur, produk yagn dihasilkan, citra atau image (modern, canggih, klasik, futuris, dll)

2.8.2.2 Jenis-jenis Logo

Istilah logo merupakan sebutan secara umum. Jika dilihat lebih spesifik, logo bisa berupa rangkaian huruf, bentuk gambar, atau gabungan huruf dan gambar. Berikut jenis-jenis logo, diantaranya:

Menurut Melorose, Perroy, & Careas (2015) jenis-jenis logo adalah sebagai berikut:

- *Logogram* adalah logo yang dibuat berupa gambar atau simbol yang menggambarkan atau mendeskripsikan bidang usaha, perusahaan atau organisasi. Fungsi *logogram* adalah untuk mempromosikan produk ataupun jasa sebuah perusahaan atau organisasi.
- Logotype adalah logo yang dibuat berupa rangkian huruf. Logotype memiliki fungsi yang sama dengan *logogram*.
- Logo yang memuat rangkaian huruf dan gambar tidak memiliki sebutan khusus

Menurut I Nyoman & I Gusti (2014:97-98) Dilihat dari tampilannya, logo dapat dibedakan atas lima, yaitu:

1. *Logotype*; yaitu logo yang dibentuk dari nama suatu produk, jasa perusahaan, secara lengkap seperti contohnya : CocaCola, Pepsi, Adidas, dll.
2. *Logotype*; yaitu logo yang dibentuk hanya dari hurup depan prosuk , usaha, perusahaan, organisasi, seperti contoh: Mac Donald (M), atau Superman (S).

3. *Logogram* atau *Pictorial Visual*; yaitu logo yang dibentuk dengan representasi objek untuk menggambarkan citra perusahaan, jasa produk, seperti contohnya: logo *Playboy* yang berupa gambar kepala kelinci memakai dasi kupu-kupu.
4. Abstrak visual; yaitu logo yang memakai bentuk visual yang abstrak dapat mencirikan dan mencitrakan perusahaan, jasa, maupun produk.
5. Kombinasi atau gabungan bentuk-bentuk; adalah logo dimana dalam logo tersebut bisa ada unsur huruf, nama, angka, gambar, warna, dll.

Berdasarkan pendapat John Murphy dan Michael Rowe (seperti dikutip Perdana, 2007), logo berdasarkan elemen visualnya yaitu sebagai berikut:

- a. Logo berupa nama (*Name only logos*)

Logo ini terdiri atas nama saja dari produk atau lembaga. Logo ini akan berfungsi dengan tepat untuk nama yang pendek dan mudah dieja.



Gambar 2. 4 Contoh logo berupa nama.

Sumber: google.co.id (Data telah diolah oleh peneliti)

- b. Logo berupa nama dan gambar (*Name/symbol logos*)

Logo ini terdiri dari nama dengan tipe huruf yang berkarakter dan dipadu dengan gambar yang sederhana yang keduanya merupakan satu kesatuan yang utuh yang saling melengkapi.



Gambar 2. 5 Contoh logo berupa nama dan gambar

Sumber: google.co.id (Data telah diolah oleh peneliti)

c. Logo berupa inisial/singkatan nama (*Initial letter logos*)

Logo dengan nama singkatan dari nama lembaga yang panjang dan sulit serta perlu banyak waktu untuk mengingatnya. Masalah yang sering timbul dari logo ini adalah khalayak tidak mengetahui apa kepanjangan dari singkatan tersebut walaupun logonya sudah dikenal.



Gambar 2. 6 Contoh logo berupa inisial/singkatan nama

Sumber: google.co.id (Data telah diolah oleh peneliti)

d. Logo berupa nama dengan visual yang khusus (*Pictorial name logos*)

Logo ini berupa nama dari produk dan lembaga dengan elemen yang penting dan menonjol yang secara keseluruhan memiliki ciri yang sangat khusus. Bahkan jika nama/kata/teks dari logo tersebut diganti dengan yang lain tidak akan terlihat berbeda dengan sebelumnya. Contohnya logo Coca Cola dan 11 Rolls Royce. Jika kedua nama lembaga tersebut diganti maka kekhususan dan integritas dari logo akan tetap terlihat.



Gambar 2. 7 Contoh logo berupa nama dengan visual yang khusus.

Sumber: google.co.id (Data telah diolah oleh peneliti)

e. Logo asosiatif (*Associative logos*)

Logo ini biasanya berdiri sendiri dan bukan berupa nama produk atau lembaga, namun memiliki asosiasi langsung dengan nama lembaga, produk atau daerah aktivitas yang dijalani oleh lembaga tersebut. Contoh, Shell Oil, Greyhound Corporation, Monsieur Bibendum of Michellin, British Airways. Oleh karena itu logo jenis ini biasanya sederhana dan memiliki tampilan visual dari pengolahan teks dan gambar yang secara tepat dapat merepresentasikan produk dan lembaga secara langsung. Logo jenis ini juga

memiliki kelebihan mudah dipahami dan memberikan pertimbangan yang fleksibel bagi pemilik logo tersebut.



Gambar 2. 8 Contoh logo asosiatif.

Sumber: google.co.id (Data telah diolah oleh peneliti)

f. Logo dalam bentuk kiasan (*Allusive logos*)

Logo jenis ini memiliki tampilan visual yang mengiakan bentuk dari bendabenda tertentu misalnya, Mercedes Benz dengan bentuk kiasan stir mobil, Phillips dengan bentuk kiasan gelombang audio, walaupun mungkin saja hubungan logo dengan bentuk-bentuk kiasan tersebut terjadi secara kebetulan atau hanya dihubung-hubungkan saja. Logo jenis ini tidak dapat langsung memberikan hubungan antara nama lembaga atau produk dengan logonya dan pada kenyataannya bentuk-bentuk kiasan tersebut merupakan penarik (*focus of interest*) yang dapat digunakan dalam hubungan masyarakat (*public relation*).



Gambar 2. 9 Contoh logo dalam bentuk abstrak.

Sumber: google.co.id (Data telah diolah oleh peneliti)

Sedangkan jenis-jenis logo menurut Wheeler (seperti dikutip Ramanda, 2011) yaitu:

- a. Logo berupa tulisan (*Wordmarks*)

Logo ini terdiri atas tulisan atau singkatan yang berdiri sendiri dari produk atau lembaga dan dirancang untuk menyampaikan atribut brand maupun brand positioning.

- b. Logo berupa huruf (*Letterform*)

Logo ini terdiri sari satu huruf atau lebih yang berkarakter dan memiliki peran sebagai pengingat nama perusahaan.

- c. Logo berupa emblem (*Emblems*)

Logo ini digunakan jika sebuah nama perusahaan sudah tidak dapat dipresentasikan oleh elemen visual yang sederhana.

d. Logo berupa elemen visual (*Pictorial Marks*)

Logo ini berupa sebuah elemen visual yang dapat dipahami secara harfiah tanpa membutuhkan waktu lama untuk memahaminya dan telah disederhanakan serta disesuaikan dengan keadaan.

e. Logo berupa simbol abstrak (*Abstract/Symbol Marks*)

Logo ini terdiri atas simbol yang menghantarkan sebuah ide menarik dari perusahaan dan sering kali digunakan untuk membubuhkan sebuah strategi ambiguitas.

2.8.2.3 Prinsip-Dasar desain Logo

Logo yang baik Menurut David E Carter dalam *The Big Book Of Logo* adalah sebagai berikut:

- a. *Original* dan *Destinctive*, atau memiliki nilai kekhasan, keunikan dan daya pembeda yang jelas.
- b. *Legible*, atau memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeeda-beda.
- c. Sederhana atau *simple*, dengan pengertian mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relative singkat.
- d. *Memorable*, atau cukup mudah diingat karena keunikannya, bahkan dalam kurun waktu yang cukup lama.

- e. *Easily adaptable for all graphic media*, yang dimaksudkan disini adalah factor kemudahan memasang atau mengaplikasikan logo, baik yang menyangkut bentuk fisik, warna maupun konfigurasi logo pada berbagai media grafis perlu diperhitungkan pada saat proses perancangan.

Menurut Jacob Cass seorang desainer Australia dikutip dalam (I Nyoman & I Gusti, 2014:110), menyatakan bahwa prinsip-prinsip logo adalah sebagai berikut:

- a. Logo harus mampu mendeskripsikan perusahaan atau produk (*describable*)
- b. Jika dicetak hitam putih (tanpa warna), logo tetap efektif dan menarik (*effective without colour*)
- c. Logo harus simple dan mudah diingat (*memorable*).
- d. Dalam ukiran kecil logo masih bisa di baca dan dapat dikenali (*scalable*).

2.8.2.4 Tujuan dan Fungsi Logo

Sebuah logo berarti visualisasi dari konsep, perpaduan dari elemen grafis yang mencerminkan orientasi perusahaan, situs atau produk. Yang penting logo bias membuat orang membayangkan sesuatu dalam benaknya agar selanjutnya menjadi pelanggan potensial. Ujung-ujungnya orang diajak membeli produk atau menggunakan jasa tersebut (Hendi Hendrawan, 2015:251)

Tujuan dari logo menurut David E. Carter (seperti dikutip, Melorose, Perroy, & Careas, 2015) yaitu:

- a. Sebagai ciri khas dan identitas agar mudah dikenal oleh publik.
- b. Sebagai penunjuk karakter perusahaan di mata publik.

- c. Menginformasikan jenis usaha untuk membangun image.
- d. Merefleksikan semangat dan cita-cita perusahaan.
- e. Menumbuhkan kebanggaan di antara anggota perusahaan.

Menurut Supriyono (2010) dikutip dalam (Melorose et al., 2015) menyatakan bahwa logo dibuat bukan hanya sekedar sebagai merek dagang atau simbol perusahaan tetapi juga:

- Mempresentasikan korporasi.
- Mampu memberikan kepercayaan (trust) dalam waktu sesingkat mungkin.
- Memberikan cirri khas dari produk atau organisasi lain.
- Mengkomunikasikan informasi seperti profesional, kredibel, kualitas.
- Mengenalkan produk.
- Properti legal suatu produk atau organisasi.
- Menambahkan nilai.

2.8.2.5 Tips Membuat Logo

Tidak ada aturan baku untuk membuat logo. Proses penciptaan logo merupakan kreatifitas seni sang desainer logo, maka meski begitu desainer yang berpengalaman desainer logo maka ada prinsip-prinsip umum desain logo seperti :

- a. Sederhana dan mudah diingat
- b. Warna sesuai dengan misi dan visi perusahaan
- c. Logo dapat digunakan diberbagai media

- d. Unik
- e. Sesuai target pasar
- f. Bertahan lama
- g. Berhubungan dengan produk / jasa

Salah satu tips agar logo bisa dipahami audience adalah dengan menampilkan produk yang berhubungan pada logo tersebut.

2.8.3 Tipografi

Menurut Danton Sihombing (seperti dikutip Perdana, 2007) tipografi adalah “bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf, yang mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi, sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan sebagai fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat.”

2.8.3.1 Jenis-jenis Huruf

Menurut James Craig (seperti dikutip Perdana, 2007) huruf diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

- a. *Roman*. Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya.
- b. *Egyptian*. Jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/*serif* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama.

- c. *Sans Serif*. Pengertian *Sans Serif* adalah tanpa sirip/*serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
- d. *Script*. Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.
- e. *Miscellaneous*. Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Gambar 2. 10 Macam-macam jenis huruf menurut James Craig

Sumber: google.co.id (Data telah diolah oleh peneliti)

2.8.3.2 Karakter Huruf

Pudjiastuti (1999) berpendapat bahwa beberapa tipe huruf memiliki karakter atau kepribadian tertentu, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Jenis huruf *sans serif* atau *slab serif* seperti *Helvetica* atau *Lubalin*, untuk menampilkan suasana tegas tetapi artistik.
- b. Tipe huruf *Century Schoolbook*, yang ramah serta mudah dibaca, mengingatkan kita pada suasana di sekolah dasar.
- c. Jenis tulisan tangan yang melingkar-lingkar seperti tipe *Snell Roundhand*, apabila dikehendaki untuk mengungkapkan suasana kenangan lama.
- d. Tipe klasik seperti *Bouer Bodoni*, apabila ingin menciptakan kesan anggun.
- e. Tipe huruf komputer modern seperti tipe huruf *Émigré*, nama perusahaan yang mendesain huruf, yang menawarkan beberapa jenis huruf *Macintosh*, dan tepat untuk menciptakan kesan modern dan gaya remaja
- f. Huruf mesin ketik, yaitu jenis *Courier*, bila diinginkan kesan seperti koran yang baru terbit.
- g. Tipe *Copperlate* yang menyerupai tulisan tangan, mampu menciptakan kesan terampil dan berkualitas.
- h. Jenis *Classic serif*, seperti *Bodoni*, *Caslon*, *Century* atau *Garamond*, untuk menciptakan kesan suasana bergengsi dan abadi, karena tidak akan bisa dikatakan salah bila memilih sesuatu yang klasik.
- i. Tipe huruf *Cheltenham Old Style*, juga bisa memberi kesan terbuka serta mengingatkan kita pada kitab (buku) ejaan kuno.
- j. Tipe huruf tebal seperti *Futura Extra Bold*, untuk menciptakan kesan tegas, bersih dan modern

Selain itu, huruf yang tebal memberi kesan maskulin, berwibawa, dewasa, serius, teratur, berat, gelap, kaku, tegas, akurat, kuat, kokoh, tegap dan penuh keyakinan. (Rustan, 2011: h.108).

2.8.3.3 Kegunaan Huruf

Menurut Rama Kertamukti (2011), berdasarkan kegunaannya/fungsinya selain display type dan text type. Fungsi huruf lainnya adalah sebagai figur informatif, figur identifikasi dan simbol.

1. Huruf sebagai figur informative
 - Segi Ketampakan (legibility), Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter. (Rustan, 2011:74).
 - Keterbacaan (readability), Readability berkaitan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang readable berarti keseluruhannya mudah dibaca. (Rustan, 2011:74).
2. Huruf sebagai Figur Identitas

Huruf merupakan elemen simbolisasi yang banyak digunakan dalam kegiatan desain grafis, karena dianggap sebagai medium yang paling efektif dalam menyampaikan informasi dan identitas dari sesuatu “entitas”.
3. Huruf sebagai Simbol

Syarat utama agar huruf dapat berfungsi sebagai simbol (pemberi tanda) adalah memiliki bentuk khas, sehingga mudah untuk dikenali (karena

mengandung nilai perbedaan dengan yang lain) dan dapat secara tepat diasosiasikan dengan jati dirinya.

2.8.4 Kartu Nama

2.8.4.1 Pengertian Kartu Nama

Kartu nama adalah tanda pengenal pribadi seseorang. Umumnya dimiliki oleh seorang yang bekerja pada perusahaan atau instansi tertentu. Kartu nama biasanya berisi nama, jabatan, alamat perusahaan atau instansi tempat mereka bekerja serta nomor telepon perusahaan atau pribadi (Noerhayono, 2012:165)

2.8.4.2 Fungsi Kartu Nama

Kartu nama memiliki fungsi yang berbeda setiap masanya. Hal ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang terus berkembang pada setiap abad. Pada abad ke-17, kartu nama berfungsi sebagai penanda bahwa akan ada kunjungan bangsawan atau golongan aristokrat.

Pada era sekarang, kartu nama memiliki fungsi lebih dari sekadar media beriklan. Antara lain:

1. Presentasi profil perusahaan. Hal ini dimaksudkan ketika rekanan bisnis baru melongok kartu nama, maka akan ditemukan informasi berupa nama (baik individu atau perusahaan), alamat lengkap, logo, kontak berupa e-mail dan ponsel, jenis produk atau jasa, dan alamat website.

2. Alat pemasaran. Apabila di sebuah acara pertemuan bisnis berskala besar, seseorang baik secara individu atau merupakan representasi perusahaan, giat menyebar kartu nama pada rekanan bisnis baru, maka semakin besar pula peluang bekerja sama dan sukses yang tercipta. mengenal jenis kartu nama

2.8.4.3 Mengenal Jenis Kartu Nama

Kartu nama mungkin sangat diperlukan ketika anda terjun dalam sebuah pekerjaan yang mengharuskan anda untuk memiliki banyak relasi. Agar rekan anda tak mudah lupa dengan anda dan lebih mudah saat ingin menghubungi anda, banyak dari anda yang memutuskan untuk membuat kartu nama. Kartu nama ini ternyata memiliki 2 macam jenis, yaitu kartu nama pribadi dan kartu nama perusahaan.

- a. Kartu nama pribadi. Sesuai dengan namanya, kartu nama ini biasanya akan dibuat oleh orang sebagai tanda pengenal untuk dirinya.
- b. Kartu nama perusahaan. Ketika anda memutuskan untuk bekerja di sebuah pekerjaan, pastilah anda akan mendapatkan kartu nama yang bertuliskan nama anda dengan nama perusahaan anda. Kartu nama yang diberikan perusahaan ini bisa dibilang sebagai promosi untuk perusahaan.

2.8.4.3 Ukuran Kartu Nama

Di setiap negara memiliki ukuran berbeda-beda untuk kartu nama. Berikut ini akan dijelaskan ukuran kartu nama berdasarkan negaranya.

1. **Ukuran Kartu Nama Standar ISO 74mm X 52mm.**



Gambar 2. 11 Ukuran Kartu Nama Standar Internasional

Sumber : <http://ukuran.kartunama.co/wp-content/uploads/2015/04/ukuran-kartunama-standar-internasional.jpg>

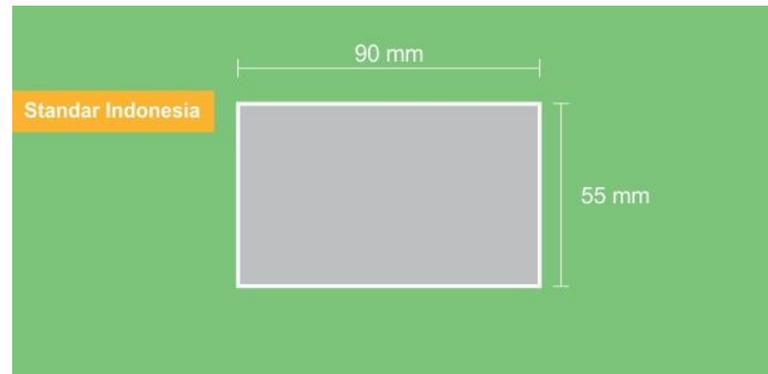
2. Ukuran Kartu Nama Standar Negara Eropa yaitu United Kingdom, Netherlands, Switzerland, Belgium, Slovenia, Portugal, Turkey, Irelad, Italy, France, Germany, Austria, Spain adalah 85 mm X 55 mm.



Gambar 2. 12 Ukuran Kartu Nama Standar Eropa

Sumber : <http://ukuran.kartunama.co/wp-content/uploads/2015/04/ukuran-kartunama-standar-eropa.jpg>

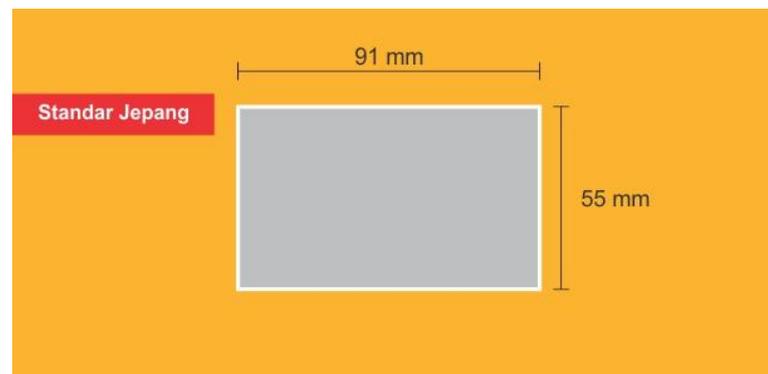
2. **Ukuran Kartu Nama Standar Australia, Indonesia, Denmark, New Zealand, Norway, Taiwan, Sweden, Vietnam, India, Colombia** adalah 90 mm X 55 mm



Gambar 2. 13 Ukuran Kartu Nama Standar Indonesia

Sumber : <http://ukuran.kartunama.co/wp-content/uploads/2015/04/ukuran-kartunama-standar-indonesia.jpg>

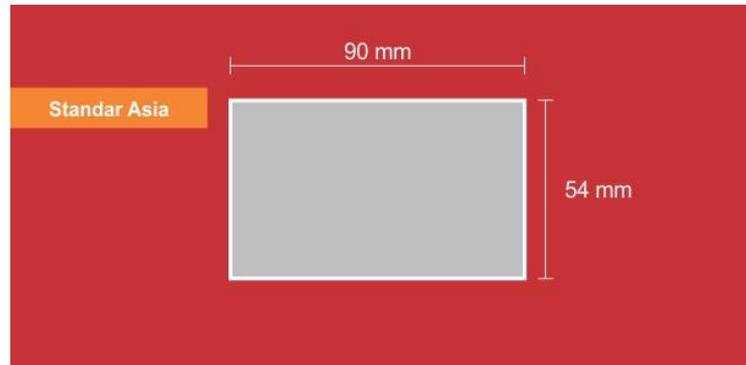
3. **Ukuran Kartu Nama Standar Jepang** adalah 91 mm X 55 mm.



Gambar 2. 14 Ukuran Kartu Nama Standar Jepang

Sumber : <http://ukuran.kartunama.co/wp-content/uploads/2015/04/ukuran-kartunama-standar-jepang.jpg>

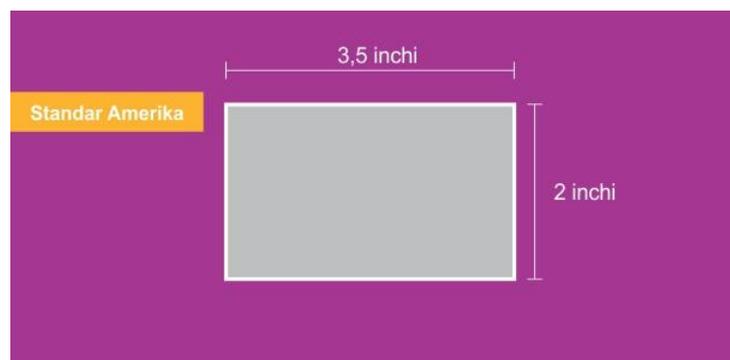
4. **Ukuran Kartu Nama Standar Asia** seperti Negara Hong Kong, China, Singapore, Malaysia adalah 91 mm X 54 mm.



Gambar 2. 15 Ukuran kartu nama Standar Asia

Sumber : <http://ukuran.kartunama.co/wp-content/uploads/2015/04/ukuran-kartunama-standar-asia.jpg>

5. **Ukuran Kartu Nama Standar Canada, Amerika Serikat** memiliki satuan berbeda yaitu satuan inchi. Adapun ukurannya adalah 3.5 inchi × 2 inchi.



Gambar 2. 16 Ukuran Kartu Nama Standar Amerika

Sumber : <http://ukuran.kartunama.co/wp-content/uploads/2015/04/ukuran-kartunama-standar-amerika.jpg>

6. **Ukuran Kartu Nama Standar Amerika Latin** Sri Lanka, Costa Rica, Czech Republic, Uzbekistan, Bulgaria, Latvia, Mexico, South Korea, Croatia, Estonia, Finland, Hungary, Israel, Kazakhstan, Lithuania, Poland, Romania, Russia, Serbia, Montenegro, Slovakia, Argentina, India, Brazil, Bosnia and Herzegovina, Ukraine and South Africa adalah 3.543 inchi × 2.160 inchi



Gambar 2. 17 Ukuran Kartu Nama Standar Amerika Latin

Sumber : <http://ukuran.kartunama.co/wp-content/uploads/2015/04/ukuran-kartunama-dalam-inchi.jpg>

2.8.4.4 Manfaat Kartu Nama

Kartu nama juga penting dimiliki untuk mengembangkan dan meningkatkan usaha prospek kerja. Manfaat kartu nama sebagai berikut:

- a. Sebagai brand awareness.
- b. Membangun citra profesional.
- c. Memperluas jaringan. Kartu nama yang tersebar dalam jumlah banyak pada pihak tepat, akan meningkatkan jaringan rekanan usaha.
- d. Terlihat professional

Kartu nama dapat memberikan kesan profesional dan berkompetensi.

e. Menggambarkan diri

Kartu nama dapat membantu meninggalkan kesan abadi serta meninggalkan kesan yang mencerminkan bobot dan tujuan bisnis.

f. Membantu melebarkan jaringan

Jaringan dapat dibentuk bahkan melalui pembicaraan. (okezone kampus)

2.9.4. Label

2.9.4.1. Pengertian Label

Label menurut Basu Swastha adalah “bagian dari sebuah barang yang berupaya keterangan (kata-kata) tentang barang tersebut atau penjualnya” (1984:44). Label bisa merupakan bagian dari kemasan atau merupakan etiket (tanda pengenal) yang dicantelkan pada produk.

Suatu produk di samping di beri merek, kemasan, juga harus diberi label. Menurut Gitosudarmo (2000:199), label adalah bagian dari sebuah produk yang berupa keterangan/penjelasan mengenai barang tersebut atau penjualnya. Label merupakan suatu bagian dari sebuah produk yang membawa informasi verbal tentang produk atau tentang penjualannya.

2.9.4.2.Fungsi Label

Gitosudarmo (2000:199) dalam bukunya menjelaskan bahwa ada beberapa hal terkait dengan label, seperti fungsi label dan beberapa macam label. Berikut penjelasannya :

Fungsi Label, yaitu :

- a. Label mengidentifikasi produk atau merek.
- b. Label berfungsi menggolongkan produk.
- c. Sebagai alat promosi.

2.9.4.3.Macam-macam Label

Stanton dalam Fandy Tjiptono membagi label menjadi tiga macam yaitu:

- a. **Brand Label**, yaitu merek yang diberikan pada produk atau dicantumkan pada kemasan.
- b. **Descriptive Label**, yaitu label yang memberikan informasi objektif mengenai penggunaan, konstruksi/pembuatan, perawatan/perhatian dan kinerja produk serta karakteristik-karakteristik lainnya yang berhubungan dengan produk.
- c. **Grade Label**, yaitu label yang mengidentifikasi penilaian kualitas produk dengan huruf, angka atau kata (1990:107).

Macam- macam Label pada Pada pakaian :

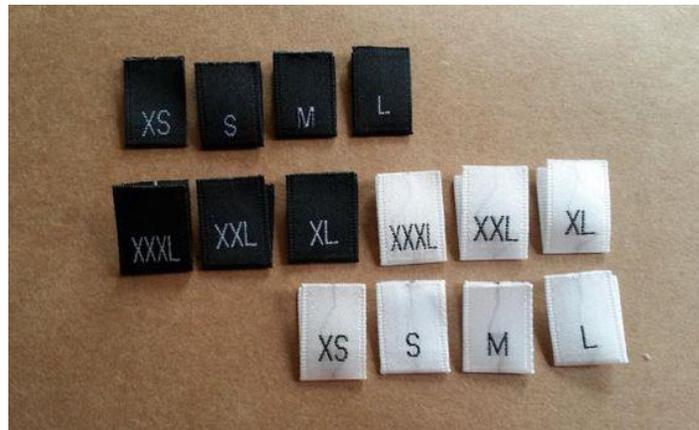
1. Label Utama / *Brand Label*



Gambar 2. 18 Macam-macam Label Utama

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/543246773776394007/>

2. Label Identifikasi ukuran/ *Size Label*



Gambar 2. 19 Macam-macam Label Identifikasi Ukuran / Size label

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/496099715186258402>



Gambar 2. 20 Macam-macam Label Identifikasi Ukuran / Size label

Sumber : <http://labelmerk.com/>

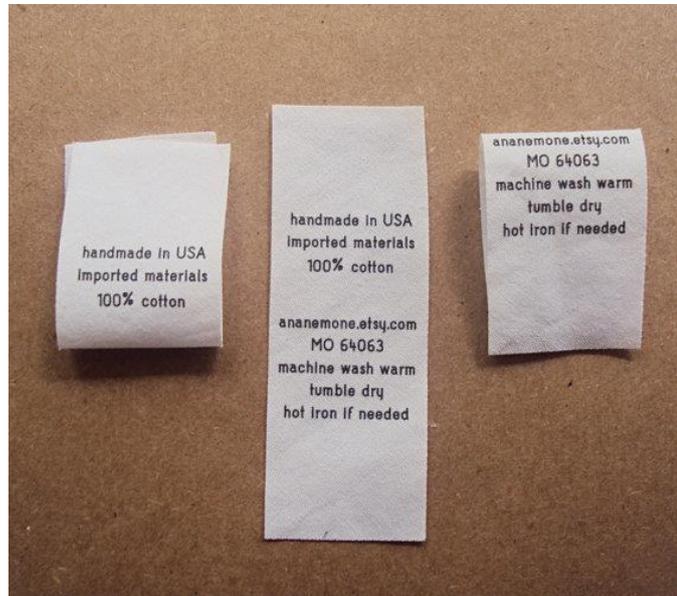
3. Label Tempel / Patch Label



Gambar 2. 21 Label Tempel / Patch Label

Sumber : https://www.alibaba.com/product-detail/custom-fashion-design-leather-patch-label_611467109.html - 20

4. Label identifikasi / *Identification Label*



Gambar 2. 22 Label identifikasi / Identification Label

Sumber :

https://img1.etsystatic.com/015/0/5615579/il_570xN.465459213_396h.jpg

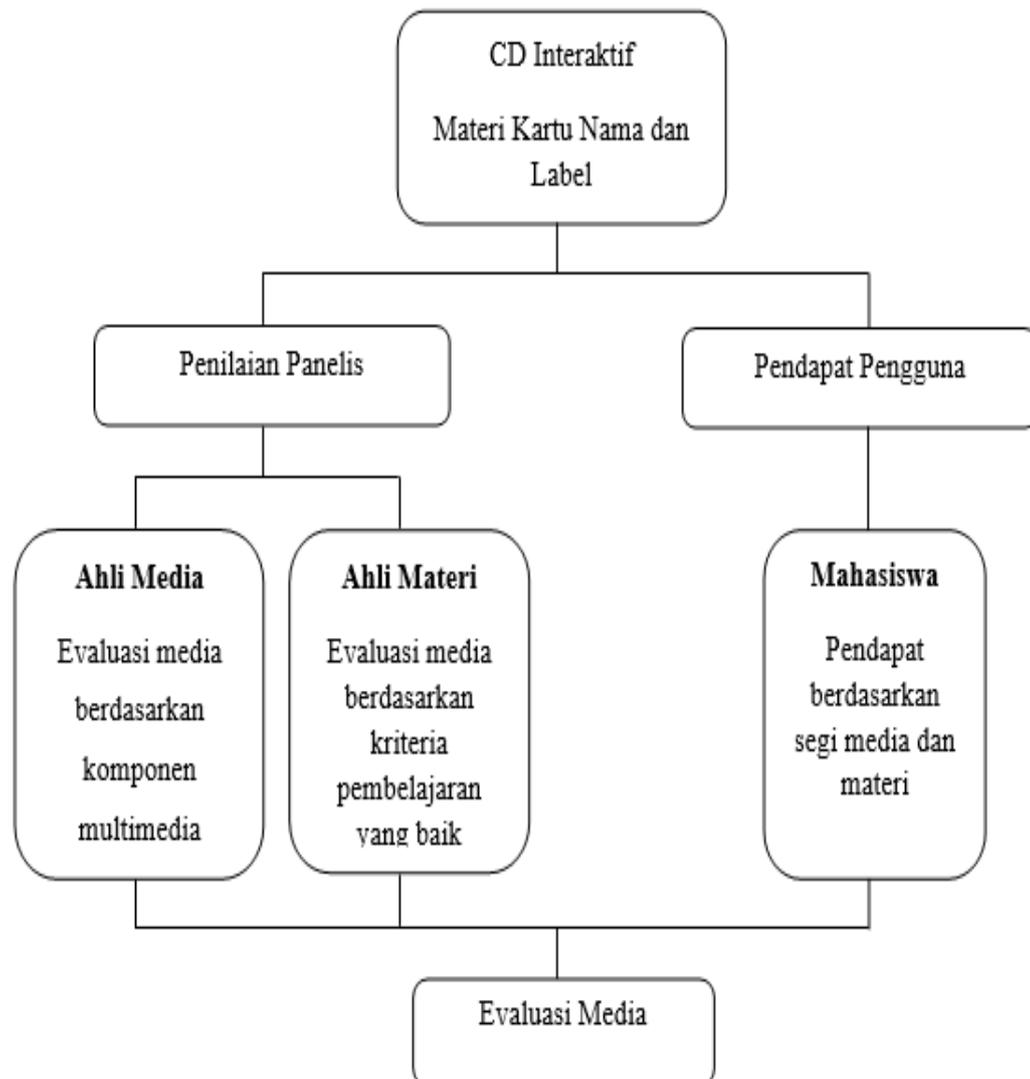
5. Label Penanganan Produk / Care Label



Gambar 2. 23 Label Penanganan Produk / Care Label

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/461548661795125990/>

B. Kerangka Berfikir



Media pembelajaran saat ini sudah beragam. Pengoperasiannya tidak lagi secara manual tetapi sudah bergantung pada perangkat lunak. Media yang digunakan pada mata kuliah komputer desain yaitu modul dengan demonstrasi sebagai metode pembelajarannya. Dengan modul dan demonstrasi, masih banyak

timbul pertanyaan karena tingkat pemahaman mahasiswa yang berbeda-beda terhadap modul tersebut. CD pembelajaran multimedia interaktif berbasis komputer merupakan media yang tepat untuk pembelajaran mata kuliah komputer desain.

Sebagai media pembelajaran, komputer bisa diaplikasikan dalam CD multimedia interaktif. CD interaktif dibuat dengan tampilan yang menarik, praktis penyajiannya, fleksibel dalam penggunaannya, dan sesuai dengan tujuan mata kuliah komputer desain. Dengan CD interaktif dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan serta dapat belajar secara mandiri tanpa terbatas tempat dan waktu.

Media CD interaktif diterapkan pada mata kuliah wajib praktek yang harus ditempuh oleh mahasiswa pendidikan tata busana. Mata kuliah tersebut yaitu komputer desain dengan bobot 2 sks. Sifat dari mata kuliah komputer desain ini yaitu 30% teori dan 70% praktek. Salah satu sub materi dalam mata kuliah komputer desain adalah materi kartu nama dan label. Materi ini mempelajari tentang cara pembuatan kartu nama dan label. Penggunaan kartu nama dan label dibidang tata busana merupakan hal yang penting untuk pengenalan identitas suatu produk. Didalam kartu nama dan label terdapat logo dan nama merek. Keduanya tidak dapat dipisahkan. Materi kartu nama dan label mempelajari langkah langkah membuat logo yang kemudian logo tersebut akan dimasukan ke dalam kartu nama dan label.

Evaluasi media pembelajaran CD interaktif ini dilakukan penilaian melalui kuesioner dan wawancara panelis yang terdiri dari ahli media dan ahli materi serta

kuesioner pengguna yaitu mahasiswa. Penilaian ditinjau dari aspek media (kualitas media secara teknis, kemudahan dalam pengoperasian, kualitas elemen media tekstual dan visual, kualitas elemen media audio, dan interaktivitas), aspek pedagogik (sub aspek pembelajaran dan sub aspek standar isi), kejelasan materi dan pemanfaatan media (indikator media pembelajaran CD interaktif, isi materi, dan tampilan/*layout*).

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasional Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang evaluasi kualitas media pembelajaran CD interaktif pada mata kuliah Komputer Desain dengan materi kartu nama dan label berdasarkan aspek penilaian pedagogik / materi yang meliputi dua sub aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek standar isi, aspek media meliputi 5 sub aspek yaitu technical quality, useability, elemen media tekstual dan visual, ekemen media audio dan interaktivitas serta pendapat pengguna.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Laboratorium komputer Tata Busana, Gedung H, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Kampus A, Universitas Negeri Jakarta Jalan Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220, yaitu pada semester genap 105 tahun 2016– 2017

3.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan desain *Pre-eksperimental*. *Pre-eksperimental design* belum merupakan eksperimen sungguhan. Karena terdapat variabel luar yang ikut mempengaruhi terhadap terbentuknya variabel dependen. Hasil eksperimen variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen, hal ini terjadi karena

tidak adanya variabel kontrol dan sample tidak dipilih secara random (Sugiono, 2013:109).

Salah satu jenis desain Pre-eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *One-shoot Case Study*. Dalam metode penelitian ini, peneliti hanya mengevaluasi kualitas CD interaktif dalam materi kartu nama dan label pada mata kuliah ko,puter desain dengan melakukan treatment pada suatu kelompok, selanjutnya diobservasi hasilnya.

Tabel 3. 1 1 *One-shoot Case Study*

X	O
Perlakuan terhadap variabel independen <i>(Treatment of independent variable)</i>	Pengamatan atau pengukuran terhadap variabel dependen <i>(Observation or measurement of dependent variable)</i>

Dengan :

X: kelompok yang akan diberi stimulus dalam eksperimen (pembelajaran dengan media CD Interaktif)

O: kejadian pengukuran atau pengamatan. (hasil evaluasi kualitas)

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:61).

Terdapat satu variabel dalam penelitian ini. Variabel yang adalah variabel tunggal. Adapaun variabel tunggal adalah himpunan sejumlah gejala yang memiliki berbagai aspek, yang berfungsi mendominasi dalam masalah tanpa dihubungkan satu dengan yang lain. (Hadari Nawawi, 1996:58).

Dalam penelitian yang berjudul “*Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label pada Mata Kuliah Komputer Desain*” adalah variabel tunggal yaitu evaluasi terhadap media CD Interaktif dilihat dari aspek media dan aspek pedagogik. Penggunaan variabel tunggal bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam merumuskan suatu objek atau inti penelitian yang hanya terdiri dari satu objek penelitian.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Definisi operasional judul skripsi penelitian adalah “*Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label pada Mata Kuliah Komputer Desain*” .

3.6 Definisi Konseptual

Berikut adalah definisi konsep Sesuai dengan judul penelitian yaitu “*Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label pada Mata Kuliah Komputer Desain*” adalah:

a. Evaluasi

Evaluasi merupakan proses pengukuran atau penilaian yang bertujuan untuk menilai kelayakan suatu media pembelajaran. Dalam penelitian ini berupa evaluasi media pembelajaran CD interaktif. Dengan menggunakan dua aspek penilaian yaitu aspek media dan aspek pedagogik.

b. Media pembelajaran CD interaktif

Media pembelajaran CD interaktif adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. CD interaktif ini membimbing siswa secara tuntas menguasai materi secara cepat dan menarik. Siswa juga dapat belajar secara mandiri, tidak tergantung pada guru dan dapat memulai belajar kapan saja, mengakhiri sesuai dengan keinginannya.

c. CD Interaktif

CD Interaktif merupakan salah satu hasil implementasi dari multimedia dimana hampir semua konten multimedia terdapat di dalam satu keeping CD (Compact Disk) yaitu berupa gambar, video, animasi, text, dan audio

(Musyaffak, 2014: 1). Dalam penelitian ini CD Interaktif adalah media yang digunakan untuk media pembelajaran.

- d. Komputer Desain merupakan mata kuliah wajib yang memiliki bobot sebanyak 2 SKS dengan mata kuliah prasyarat yaitu dasar seni & desain dan menggambar mode. Sifat dari mata kuliah komputer desain ini yaitu 30% teori dan 70% praktek.
- e. Kartu nama dan label

Kartu nama dan label merupakan salah satu materi pada mata kuliah komputer desain tentang bagaimana membuat kartu nama dan label.

Berdasarkan definisi konsep yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa definisi operasional evaluasi kualitas media pembelajaran CD Interaktif adalah suatu penilaian media pembelajaran dengan konten multimedia yang dikemas dalam CD (*Compact Disk*) dengan isi materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain yang dapat dikatakan berkualitas sebagai referensi media pembelajaran dengan penilaian berdasarkan aspek media (kualitas media secara teknis, kemudahan dalam pengoperasian, kualitas elemen media tekstual dan visual, kualitas elemen media audio, dan interaktivitas), aspek pedagogik (sub aspek pembelajaran dan sub aspek standar isi), kejelasan materi dan pemanfaatan media (indikator media pembelajaran CD interaktif, isi materi, dan tampilan/layout

3.7 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek penelitian terdiri dari:

A. Panelis Materi

Panelis yang berkaitan dengan mata kuliah komputer desain sebagai ahli materi yang terdiri dari

- 1) Mangesti Rahayu, S.Sn, M.Pd selaku dosen Desain Mode Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta
- 2) Rahayu selaku alumni mahasiswi Program Studi Tata Busana sekaligus staff asisten dosen Tata Busana Universitas Negeri Jakarta selama 4 semester.

B. Panelis Media

Panelis dari Teknologi Pendidikan sebagai ahli media yang terdiri dari:

- 1) Drs. Ahkmad Sadek, M.Pd selaku dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- 2) Cecep Kustandi, M.Pd selaku dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

C. Mahasiswa

30 mahasiswa pendidikan tata busana yang telah mengikuti mata kuliah komputer desain sebagai pengguna CD interaktif untuk memberikan pendapat terhadap media pembelajaran CD interaktif pada mata kuliah komputer desain.

3.8 Uji Validitas Instrumen

Suatu instrument disusun untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Oleh karena itu, suatu data harus memiliki tingkat kebenaran yang tinggi sebab akan menentukan kualitas penelitian. Uji validitas merupakan salah satu usaha penting yang harus dilakukan peneliti guna mengukur kevalidan dari instrument (Noor, 2011).

Menurut Azwar (1986) Validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.

Menurut Sugiyono (2010) Pengujian validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Di sisi lain, pengujian validitas isi dari instrumen yang akan mengukur efektivitas pelaksanaan program, dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan. Untuk menguji validitas butir-butir instrumen lebih lanjut, maka setelah dikonsultasikan kepada para ahli, selanjutnya diujicobakan, dan dilakukan analisis aitem atau uji beda.

Validitas isi menunjukkan sejauhmana pertanyaan, tugas atau butir dalam suatu tes atau instrumen mampu mewakili secara keseluruhan dan proporsional perilaku sampel yang dikenai tes tersebut. Artinya tes itu valid apabila butir-butir tes itu mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang diujikan atau yang seharusnya dikuasai secara proporsional. Untuk mengetahui apakah tes itu valid atau tidak, harus dilakukan melalui penelaahan kisi-kisi tes untuk memastikan

bahwa soal-soal tes itu sudah mewakili atau mencerminkan keseluruhan konten atau materi yang seharusnya dikuasai secara proporsional.

Oleh karena itu validitas isi suatu tes tidak mempunyai besaran tertentu yang dihitung secara statistika tetapi dipahami bahwa tes itu sudah valid berdasarkan telaah kisi-kisi tes. Oleh karena itu, validitas isi sebenarnya mendasarkan pada analisis logika, tidak merupakan suatu koefisien validitas yang dihitung secara statistika (Matondang, 2009).

Validitas isi pada umumnya ditentukan melalui pertimbangan para ahli. Tidak ada formula matematis untuk menghitung dan tidak ada cara untuk menunjukkan secara pasti. Akan tetapi untuk menentukan gambaran bagaimana suatu tes divalidasi dengan menggunakan validitas isi, pertimbangan ahli tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut :

Pertama, para ahli diminta untuk mengamati secara cermat semua item dalam tes yang hendak divalidasi. Kemudian para ahli diminta untuk memberikan pertimbangan tentang bagaimana baik interpretasi tes evaluasi tersebut menggunakan cakupan isi yang hendak diukur.

Pertimbangan ahli tersebut biasanya juga menyangkut, apakah semua aspek yang hendak diukur telah dicakup melalui interpretasi item pertanyaan dalam tes. Atau dengan kata lain perbandingan dibuat antara apa yang harus dimasukkan dengan apa yang harus diukur yang telah direfleksikan menjadi tujuan tes (Sukardi, 2011 : 33)

3.9 Instrument Penelitian

Pada penelitian ini yang diukur adalah evaluasi media pembelajaran cd interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa kuisisioner sebagai bahan datanya. Kuisisioner untuk panelis dengan berpedoman pada aspek media dan aspek pedagogik. Sedangkan kuesioner untuk mahasiswa dilakukan dengan berpedoman pada kejelasan materi dan pemanfaatan media.

1) Instrumen Panelis Media

Kuisisioner dilakukan kepada dua ahli media dan kisi-kisi instrumen media pembelajaran untuk panelis materi diukur menggunakan skala rating scale berupa skor 1, 2, 3, 4 pada setiap indicator.

Tabel 3. 2 *Tabel Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Ahli Media*

No.	Sub Aspek	Indikator	Rating Scale				Jumlah Soal
			4	3	2	1	
Aspek Media / Kriteria Media Pembelajaran yang Baik							
1.	<i>Tehcnical Quality</i>	a. Portabilitas Kemampuan media interaktif digunakan pada semua jenis sistem operasi (Windows, Mac, dan Linux).					4
		b. Instalasi Kemudahan proses instalasi yaitu tidak perlu melalui proses instalasi, dapat langsung berjalan dengan satu kali klik program tanpa menginstal aplikasi lain					

		<p>c. Kelancaran pengoperasian</p> <p>Kemampuan <i>software</i> yang dapat berjalan lancar, tidak ditemukan <i>hang/crash</i> pada saat digunakan.</p>					
		<p>d. Dokumentasi</p> <p>Keberadaan petunjuk penggunaan yang lengkap, jelas, dan berguna.</p>					
2.	<i>Usability</i>	<p>a. Konsistensi</p> <p>Konsistensi posisi navigasi , bentuk navigasi, dan bentuk tombol serta warna dan fungsi pada setiap screen.</p>					1
3.	Elemen Media Tekstual dan Visual	<p>a) Teks</p> <p>Keterbacaan teks pada multimedia yaitu ukuran huruf cukup besar, jenis huruf menarik serta tidak terdapat banyak kalimat pada satu screen.</p>					3
		<p>b) Keselarasan warna teks dan <i>background</i></p> <p>Ketepatan pemilihan warna teks dan <i>background</i>. Warna teks tidak sama dengan <i>background</i> dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas.</p>					
		<p>c) Ilustrasi (gambar, video, animasi)</p> <p>Kualitas ilustrasi (gambar, video, dan animasi) baik</p>					

		dalam segi peletakan, ukuran, warna, dan pencahayaan.					
4.	Elemen Media Audio	a. Narasi Kualitas narasi seperti suara bersih, kejelasan intonasi dan artikulasi, serta kecepatan tempo bicara					3
		b. Sound Effect Ketepatan jenis <i>sound effect</i> yang digunakan sehingga tidak mengganggu konsentrasi.					
		c. Backsound Ketepatan pemilihan backsound yaitu yang tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi.					
5.	Interaktivitas	a. Interaktivitas Kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan serta kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna.					1

2) Instrumen Panelis Materi

Kuisisioner dilakukan kepada dua ahli materi dan kisi-kisi instrumen media pembelajaran untuk panelis materi diukur menggunakan skala rating scale berupa skor 1, 2, 3, 4 pada setiap indikator.

Tabel 3. 3 Deskripsi Aspek Pedagogik

No.	Sub Aspek	Indikator	Rating Scale				Jumlah Soal
			4	3	2	1	
Aspek Pedagogik							
1.	Pembelajaran	a. Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi Kemudahan deskripsi dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya.					3
		b. Penekanan pembelajaran Keberadaan penekanan informasi yang penting dengan diberi warna dan ornamen yang berbeda dengan informasi lainnya sehingga terlihat jelas berbeda.					
		c. Evaluasi Kesesuaian soal latihan dengan kompetensi dan indikator yang terdapat pada silabus.					
2.	Standar Isi	a. Kebenaran informasi Kebenaran informasi secara konsep, informasi tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi.					5
		b. Kebenaran gambar Kebenaran bentuk secara konsep, kebenaran dan kelengkapan keterangan gambar, serta kesesuaian warna dengan objek asli.					
		c. Kebenaran animasi					

		Kebenaran informasi, ilustrasi, dan simulasi serta kelengkapan informasi pada animasi.				
		d. Kesesuaian dengan silabus mata kuliah komputer desain.				
		Kesesuaian informasi dengan silabus yang berlaku.				
		e. Tujuan pembelajaran				
		Kesesuaian tujuan pembelajaran pada multimedia sesuai dengan silabus yang berlaku dan disampaikan dengan jelas.				

3) Instrumen Mahasiswa

Kuisioner diberikan kepada 30 mahasiswa tatap muka yang pernah mengikuti mata kuliah komputer desain materi kartu nama dan label. Berikut adalah kisi-kisi instrumen media pembelajaran untuk panelis materi diukur menggunakan skala rating scale berupa skor 1, 2, 3, 4 pada setiap indikator.

Tabel 3. 4 *Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Peserta Didik*

No.	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
1	Media pembelajaran CD interaktif	a. Perlengkapan pembelajaran	1	4
		b. Penguasaan materi	2	
		c. Sesuai dengan tujuan mata kuliah	3	
		d. Bahasa mulai dipahami	4	
2.	Isi materi	a. Kesesuaian materi	5	3
		b. Materi interaktif	6	
		c. Video, gambar, dan materi mendukung materi	7	

3.	Tampilan (<i>layout</i>)	a. Navigasi berurutan/sistematis	8	5
		b. Desain gambar	9	
		c. Warna <i>layout</i>	10	
		d. Suara dan pemutar musik	11	
		e. Desain tampilan	12	

3.10 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan kuisisioner untuk 4 panelis, serta kuisisioner untuk mahasiswa. Berikut langkah-langkah proses pengumpulan data :

Kuisisioner

Sugiyono (2012:142) menyatakan kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. dalam penelitian ini kuisisioner yang digunakan yaitu kuisisioner tertutup. Kuisisioner tertutup adalah kuisisioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Peneliti menyebarkan kuisisioner kepada mahasiswa Tata Busana yang telah mengikuti mata kuliah komputer desain.

3.11 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2013:207). Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah hasil kuisisioner ahli materi dan hasil kuisisioner ahli media serta hasil observasi mahasiswa pendidikan tata busana.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013 : 207).

Data statistik yang dianalisis adalah hasil kuisisioner mahasiswa yang disajikan dengan bentuk tabel dalam perhitungan skor yang dinyatakan dalam persen (%) serta penjelasan deskriptifnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif

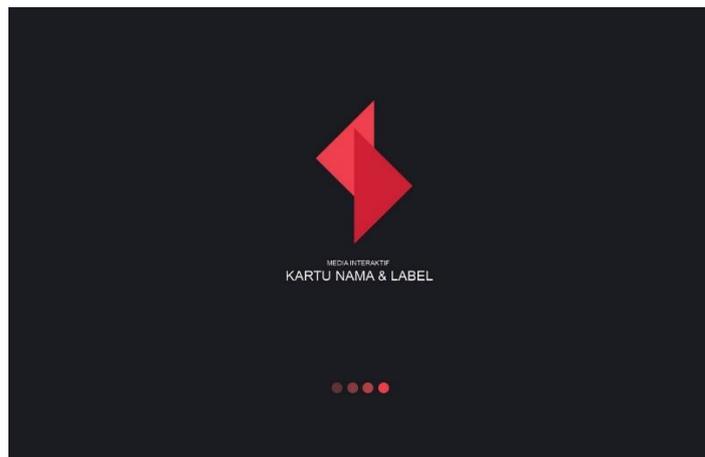
Untuk pengembangan media pembelajaran yang ada dan sebagai media pembelajaran penunjang bagi mata kuliah komputer desain maka dibuat suatu media pembelajaran dalam bentuk CD berupa multimedia interaktif berbasis komputer. Media yang dibuat menggunakan beberapa *software* yaitu *CorelDRAW X7* untuk proses pembuatan *technical drawing*, *Camtasia Studio 8* untuk merekam langkah demi langkah dalam membuat *technical drawing* pada layar dekstop, dan *Flash* untuk mendesain tampilan animasi media pembelajaran interaktif yang akan dibuat.

Pada penelitian ini proses awal yang dilakukan untuk membuat media pembelajaran adalah menentukan tema dan kerangka media (*story board*), selanjutnya mengumpulkan dan menyusun materi perkuliahan komputer desain pada materi kartu nama dan label. Kemudian peneliti membuat video tutorial membuat kartu nama dan label *software CorelDraw X7* dan direkam melalui layar dekstop dengan *Camtasia Studio 8*. Dan pada proses terakhir yaitu pembuatan media pembelajaran CD Interaktif, dalam proses ini peneliti menggunakan jasa

programmer. Hal ini dilakukan agar menghasilkan media pembelajaran baru yang lebih baik.

4.1.2 Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media Pembelajaran CD Interaktif

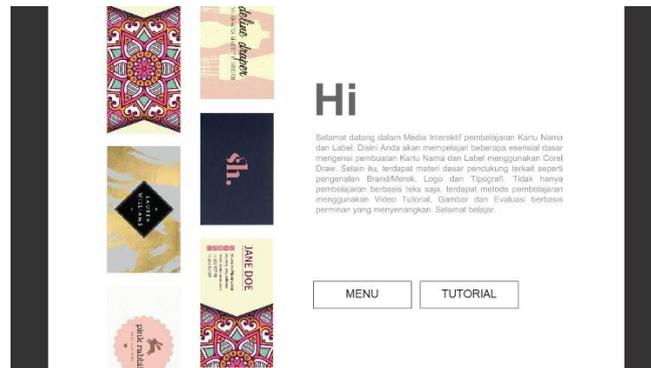
Media pembelajaran CD interaktif ini dibuat sederhana dengan memberikan nuansa warna hitam, abu-abu, putih, merah dan beberapa warna lainnya agar tampilannya terlihat lebih elegan. Sedangkan media pembelajaran yang dibuat merupakan multimedia interaktif berbasis komputer dimana didalamnya terdiri dari gabungan berbagai komponen yaitu: teks, layout, warna, suara, gambar, animasi dan video. Berikut gambar tampilan dari media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain.



Gambar 4. 1 Opening

Sumber : Dokumentasi Pribadi

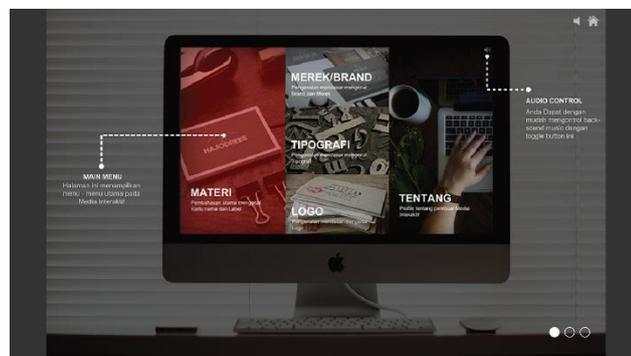
Pada Gambar 4.1 tampak tampilan awal media interaktif karatu nama dan sebelum masuk ke dalam media pembelajaran media interaktif.



Gambar 4. 2 Selamat Datang

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada gambar 4.2 tampilan selamat datang pada media pembelajaran media interaktif dan terdapat dua pilihan menu dan tutorial. Dimana jika pengguna memilih menu maka pengguna akan masuk ke menu utama. Sedangkan jika pengguna memilih ke tutorial maka pengguna akan ditampilkan tutorial penggunaan media Interaktif.

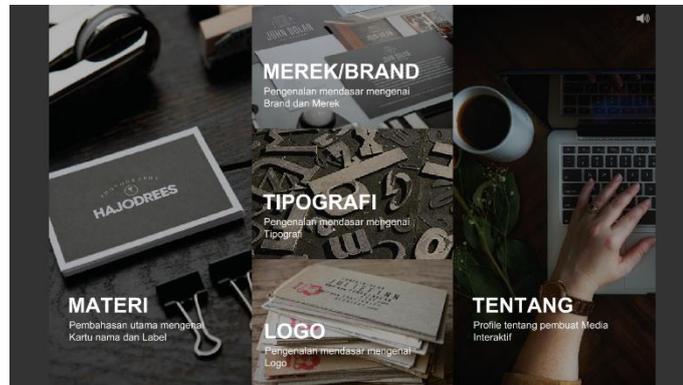


Gambar 4. 3 Tampilan Tutorial Penggunaan CD Interaktif

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada gambar 4.3 merupakan tampilan tutorial untuk penggunaan media interaktif. Tutorial merupakan bantuan atau cara untuk penggunaan media

interaktif. Dimana pada tampilan tutorial terdapat penjelasan pada setiap ikon dan tampilan yang ada pada media Interaktif.



Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama atau Home

Sumber : Dokumtasi Pribadi

Pada Gambar 4.4 merupakan tampilan utama pada media interaktif. Pada tampilan ini terdapat pilihan menu utama materi yang berisi materi utama yaitu kartu nama dan label, tiga materi pendukung materi utama (merek, tifografi dan logo) dan terdapat profil pembuat media interaktif.

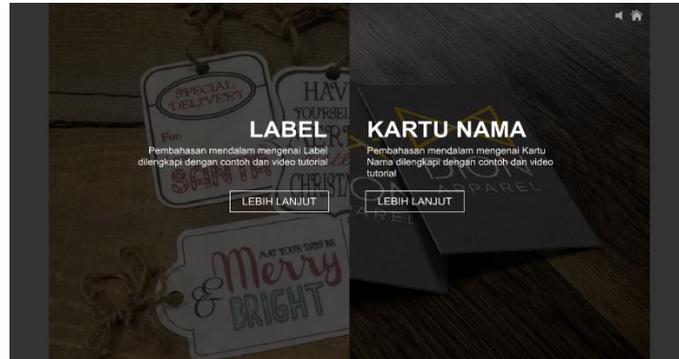


Gambar 4. 5 Profil

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.5 merupakan tampilan isi profil pembuat media interaktif.

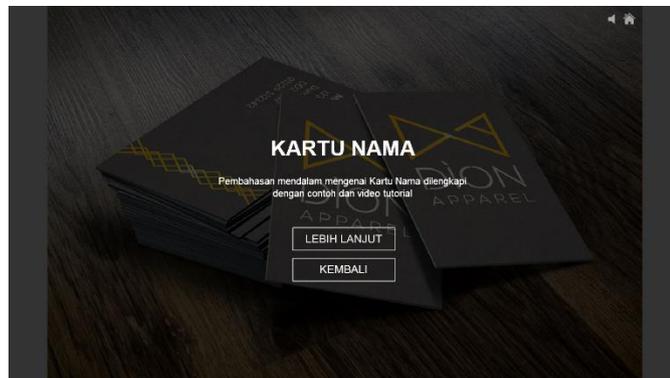
Untuk kembali ke menu utama tampilan bisa klik ikon *home*.



Gambar 4. 6 Menu Utama Materi

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.6 merupakan tampilan menu utama materi. Terdapat dua pilihan menu utama materi yaitu materi kartu nama pada bagian kanan dan materi label pada bagian kiri.

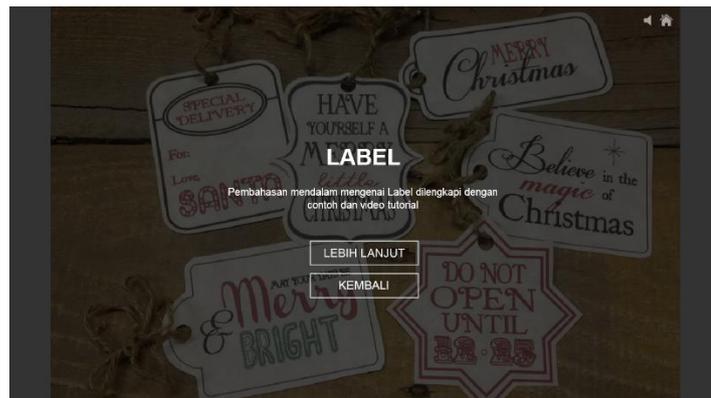


Gambar 4. 7 Menu Materi Kartu Nama

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.7 merupakan tampilan menu utama materi kartu nama. Terdapat dua pilihan pada tampilan tersebut. pilihan menu **LEBIH LANJUT** dan menu **KEMBALI**. Jika meng klik menu **LEBIH LANJUT** maka pengguna akan

masuk ke menu selanjutnya (deskripsi mata kuliah, pahami materi pendukung, materi kartu nama, video tutorial kartu nama, galeri kartu nama, evaluasi dan games kartu nama) sedangkan jika meng klik menu KEMBALI maka pengguna akan kembali ke menu utama.



Gambar 4. 8 Menu Materi Label

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.8 merupakan tampilan menu utama materi label. Terdapat dua pilihan pada tampilan tersebut. pilihan menu LEBIH LANJUT dan menu KEMBALI. Jika meng klik menu LEBIH LANJUT maka pengguna akan masuk ke menu selanjutnya (deskripsi mata kuliah, pahami materi pendukung, label, video tutorial label, galeri label, evaluasi dan games label) sedangkan jika meng klik menu KEMBALI maka pengguna akan kembali ke menu utama.



Gambar 4. 9 Deskripsi Mata Kuliah

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.9 menampilkan isi dari tujuan dan indikator materi mata kuliah komputer desain.



Gambar 4. 10 Materi Pendukung

Sumber : Dokumentasi Pribadi

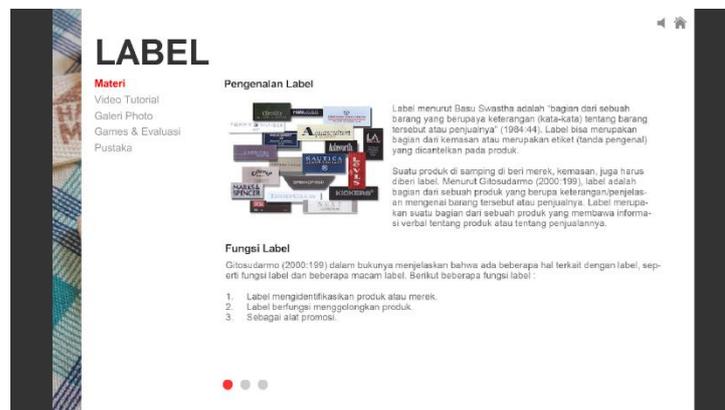
Pada Gambar 4.10 menampilkan pilihan menu materi pendukung pada materi kartu nama dan label. Terdapat tiga materi pendukung yaitu merek / brand, tifografi dan logo. Jika pengguna sudah memahami dan sudah melihat materi ini pada menu utama, maka pengguna bisa langsung klik *next* untuk ke menu selanjutnya.



Gambar 4. 11 Tampilan Materi Kartu Nama

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.11 menyajikan isi materi tentang kartu nama yang terdiri dari pengertian kartu nama, fungsi kartu nama, jenis kartu nama, ukuran kartu nama dan manfaat kartu nama. Pada pembahasan kartu nama untuk lanjut ke halaman berikutnya, bisa klik ikon bulat pada bagian bawah tampilan. Pengguna bisa mengklik perhalaman atau bisa loncat halaman sesuai kebutuhan.

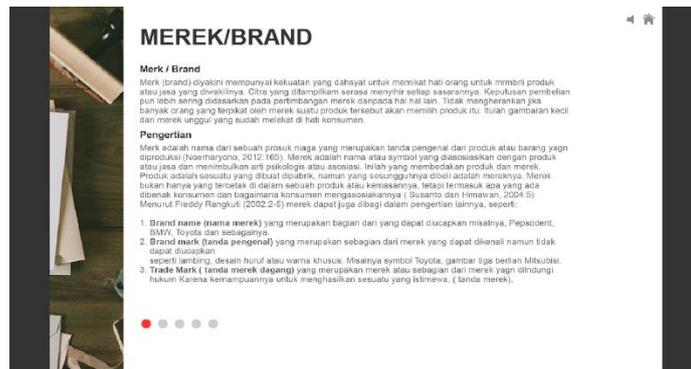


Gambar 4. 12 Tampilan Materi Label

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.12 menyajikan isi materi tentang label yang terdiri dari pengertian label, fungsi label, penempatan label pada pakaian. Pada pembahasan

label untuk lanjut ke halaman berikutnya, bisa klik ikon bulat pada bagian bawah kiri tampilan. Pengguna bisa mengklik perhalaman atau bisa loncat halaman sesuai kebutuhan.



Gambar 4. 13 Tampilan Materi Merek/Brand

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.13 menyajikan isi materi pendukung pada materi kartu nama dan label yaitu materi merek/brand yang terdiri dari pengertian merek / brand, jenis merek/ brand, fungsi merek/ brand.

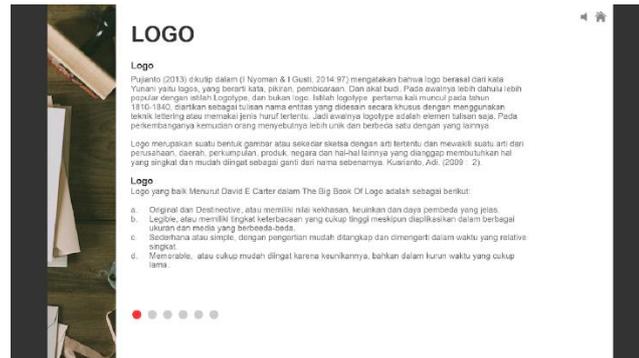


Gambar 4. 14 Tampilan Materi Tipografi

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.14 menyajikan isi materi pendukung pada materi kartu nama dan label yaitu materi topografi yang terdiri dari pengertian tipografi, jenis

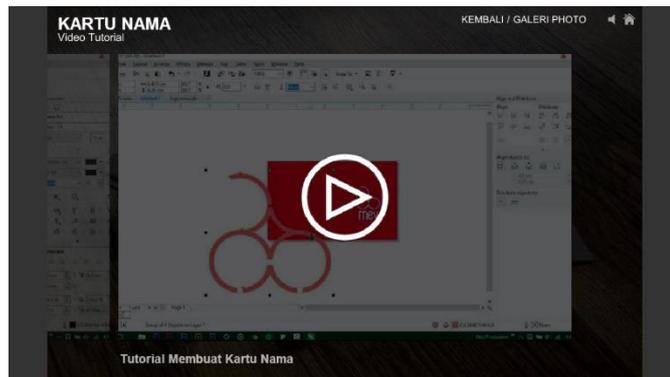
tipografi, karakter huruf dan kegunaan huruf. Pada pembahasan label untuk lanjut ke halaman berikutnya, bisa klik ikon bulat pada bagian bawah kiri tampilan. Pengguna bisa mengklik perhalaman atau bisa loncat halaman sesuai kebutuhan.



Gambar 4. 15 Tampilan Materi Logo

Sumber ; Dokumentasi Pribadi

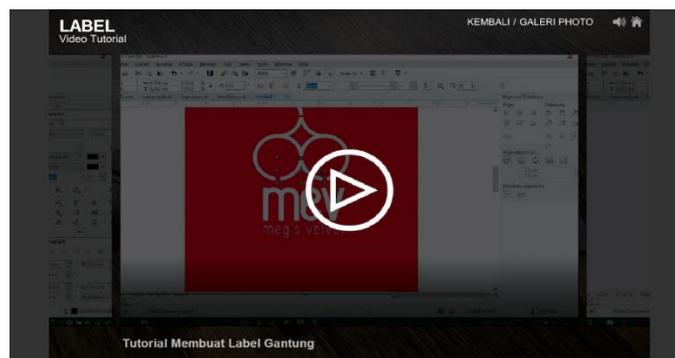
Pada Gambar 4.15 menyajikan isi materi pendukung pada materi kartu nama dan label yaitu materi Logo yang terdiri dari pengertian logo, jenis logo, manfaat logo, tips membuat logo dan artibut penggunaan logo. Pada pembahasan label untuk lanjut ke halaman berikutnya, bisa klik ikon bulat pada bagian bawah kiri tampilan. Pengguna bisa mengklik perhalaman atau bisa loncat halaman sesuai kebutuhan.



Gambar 4. 16 Tutorial Kartu Nama

Sumber : Dokumentasi Pribadi

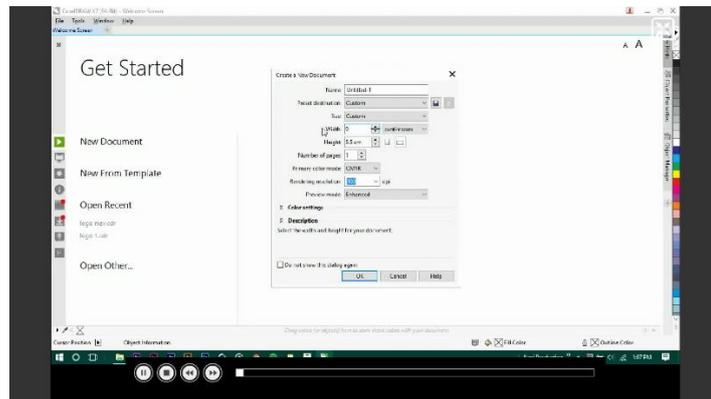
Pada Gambar 4.16 menampilkan tampilan awal tutorial kartu nama. Klik ikon play untuk memulai video tutorial.



Gambar 4. 17 Tutorial Label

Sumber : Dokumentasi Pribadi

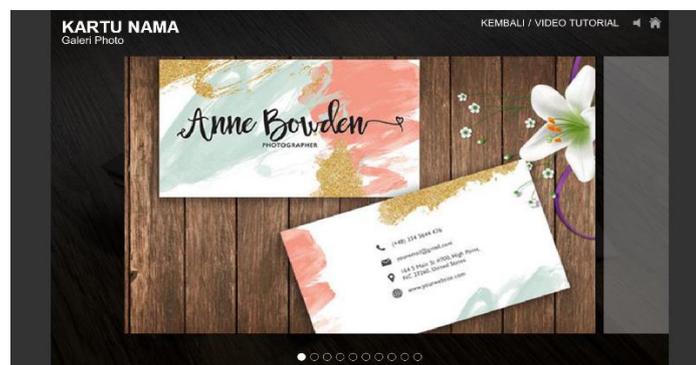
Pada Gambar 4.17 menampilkan tampilan awal tutorial label. Pada label terdapat dua video tutorial yaitu video tutorial label gantung atau *hang tag* dan label leher atau *Name Tag*. Klik ikon play untuk memulai video tutorial.



Gambar 4. 18 Tampilan Video Tutorial

Sumber : Dokumentasi Pribadi

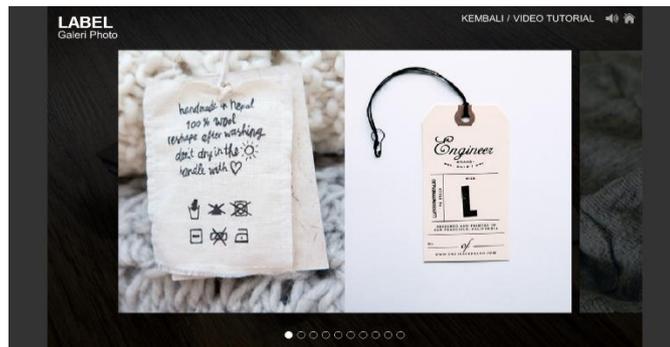
Pada Gambar 4.18 menyajikan tanyangan video tutorial dengan layar penuh (*fullscreen*). Jika ingin kembali ke video lainnya maka, klik ikon yang ada di pojok kanan atau klik ikon *next* di bagian bawah tampilan.



Gambar 4. 19 Galeri Kartu Nama

Sumber : Dokumentasi Pribadi

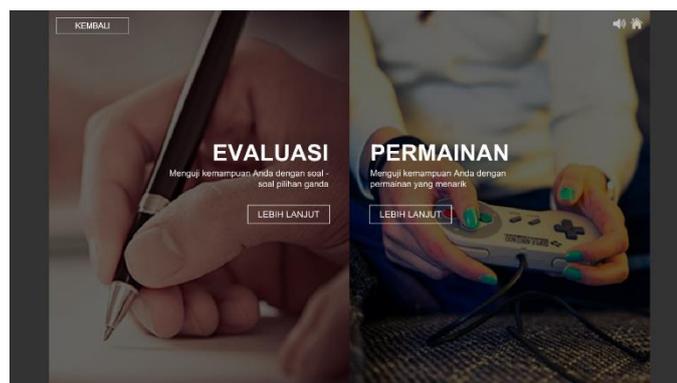
Pada Gambar 4.19 menampilkan beberapa galeri foto kartu nama. Jika ingin kembali ke pilihan lainnya klik KEMBALI dan jika ingin kembali melihat video klik VIDEO TUTORIAL, jika ingin ke menu utama klik ikon *home*.



Gambar 4. 20 Galeri Label

Sumber : Dokumentasi Pribadi

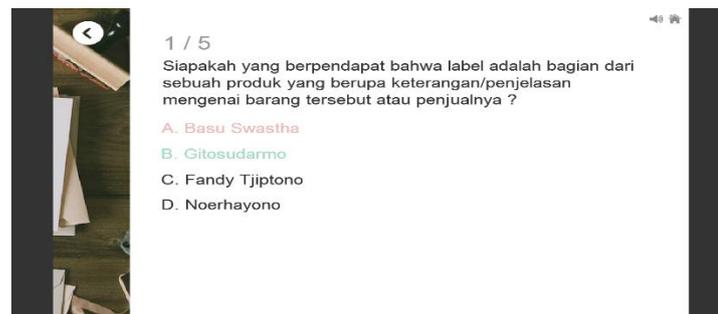
Pada Gambar 4.20 menampilkan beberapa galeri foto label. Jika ingin kembali ke pilihan lainnya klik KEMBALI dan jika ingin kembali melihat video klik VIDEO TUTORIAL, jika ingin ke menu utama klik ikon home.



Gambar 4. 21 Tampilan Menu Evaluasi dan Games

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.21 merupakan tampilan menu evaluasi dan games pada kartu nama dan label. Klik LEBIH LANJUT jika ingin melanjutkan evaluasi atau games. Klik KEMBALI jika ingin kembali ke menu sebelumnya dan klik ikon home jika ingin ke menu utama.



Gambar 4. 22 Tampilan Evaluasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.22 menyajikan evaluasi berupa pilihan ganda sebanyak 5 soal. Evaluasi ini ada pada kartu nama dan label. Cara memilih jawaban dengan meng-klik butir jawaban a, b, c, atau d yang menurutnya benar. Ketika meng klik pilihan yang benar maka soal akan berwarna tosca dan jika jawaban salah soal akan menunjukkan warna merah muda.



Gambar 4. 23 Skoring Evaluasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi

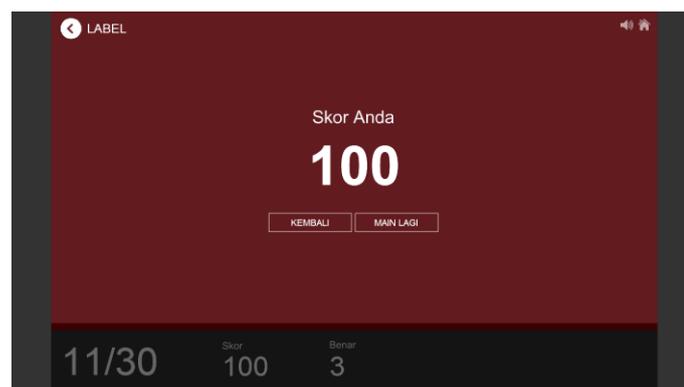
Pada Gambar 4.23 menunjukkan hasil nilai yang diperoleh setelah menjawab pertanyaan. Bila ingin mencoba menjawab pertanyaan kembali klik COBA LAGI.



Gambar 4. 24 Tampilan Games

Sumber : Dokumentasi Pribadi

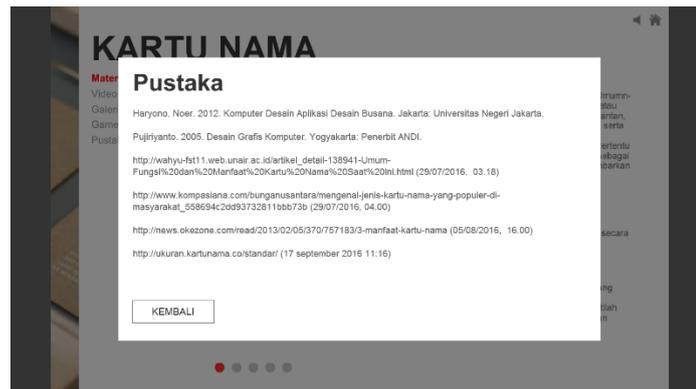
Pada Gambar 4.24 menampilkan permainan atau *games* baik pada kartu nama maupun pada label. Pada permainan ini, pengguna hanya perlu memilih jawaban dari dua pilihan yang diberikan. Ada 30 pertanyaan yang di acak dan pengguna memiliki waktu 30 detik untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setiap jawaban yang benar akan diakumulasi dan digunakan untuk menentukan skor permainan.



Gambar 4. 25 Skoring Games

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.25 menunjukkan hasil nilai yang diperoleh setelah berhasil menebak mana yang kartu nama atau label yang tepat sesuai perintah soal di games. Bila ingin mencoba bermain kembali klik MAIN LAGI jika ingin kembali ke menu sebelumnya klik KEMBALI dan jika ingin kembali ke menu utama klik ikon home.



Gambar 4. 26 Tampilan Pustaka

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada Gambar 4.26 terdapat tampilan pustaka. Dimana tampilan ini dapat di temui pada menu kartu nama, label dan di setiap materi yang ada di media interaktif ini. Untuk kembali ke menu sebelumnya klik KEMBALI.

4.3 Analisa Hasil Penelitian

Media pembelajaran CD interaktif kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain yang dibuat dengan menggunakan software *CorelDRAW X7* dan *Flash CS6*. Media tersebut menggabungkan beberapa komponen multimedia seperti layout, teks, gambar, audio, dan video. Berikut penjelasan tentang evaluasi media pembelajaran CD interaktif kartu nama dan label pada mata kuliah komputer

desain yang dilakukan terhadap 2 ahli media, 2 ahli materi dan mahasiswa sebagai pengguna.

4.3.1. Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Berdasarkan Ahli

Materi

Media pembelajaran CD Interaktif yang dibuat oleh peneliti di evaluasi berdasarkan kriteria penilaian multimedia yang ditinjau dari aspek pedagogic yang terdiri dari dua sub aspek, yaitu sub aspek pembelajaran dan sub aspek standar isi. Pengujian ini dilakukan oleh dua panelis ahli materi yaitu panelis 1 Mangesti Rahayu, S.Sn, selaku dosen Desain Mode Fakultas Seni Rupa Institut kesenian Jakarta dan panelis 2 Rahayu Purnama, M.Pd selaku dosen Tata Busana Universitas Negeri Jakarta. Berikut data yang diperoleh dari hasil penilaian dan wawancara dengan kedua panelis ahli materi.

Tabel 4. 1 Hasil Angket Dengan Ahli Materi

No. Soal	Aspek	Indikator	Panelis 1	Panelis 2
1.	Pembelajaran	b. Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi	3	4
		c. Penekanan pembelajaran	3	4
		c. Evaluasi	3	4
2.	Evaluasi	a. Kebenaran informasi	3	3
		b. Kebenaran gambar	3	3
		c. Kebenaran animasi	3	4

		d. Kesesuaian dengan silabus mata kuliah komputer desain.	3	3
		e. Tujuan pembelajaran	2	3

Dari hasil data diatas dapat dideskripsikan hasil dari penilaian kedua panelis ahli materi berdasarkan aspek pedagogik yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek standar isi. Pada aspek pembelajaran terdapat 5 indikator yang harus dinilai yaitu keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi, penekanan pembelajaran dan evaluasi. Sedangkan pada aspek standar isi terdapat tiga indikator yang harus dinilai yaitu kebenaran informasi, kebenaran gambar, kebenaran animasi, kesesuaian dengan silabus dan tujuan mata kuliah.

Hasil yang diperoleh dari dua panelis ahli materi ahli materi pada aspek pembelajaran yaitu pertama indikator keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi panelis 1 menyatakan cukup baik karena penjelasan materi sudah cukup jelas karena ada beberapa gambar yang masih kurang dalam memperjelas materi yang berbeda dengan panelis 2 yang menyatakan hasil yang sangat baik karena penjelasan materi sudah sangat jelas dengan adanya gambar yang semakin membantu dalam penjelasan materi. Pada indikator penekanan pembelajaran panelis 1 menyatakan hasil cukup baik karena sudah cukup ada penekanan pada informasi penting dan panelis 2 menyatakan sangat baik karena pemberian warna pada materi yang penting membuat informasi sangat jelas. Evaluasi panelis 1 menyatakan cukup baik karena sesuai dengan materi yang ada baik dan panelis 2 menyatakan sangat baik sudah sesuai dengan materi disilabus.

Hasil dari aspek pembelajaran pada indikator kebenaran informasi dan kebenaran gambar kedua panelis menyatakan nilai yang sama yaitu cukup baik. Pada indikator kebenaran animasi panelis 1 menyatakan hasil cukup baik dan panelis 2 menyatakan hasil sangat baik. Hasil dari indikator kebenaran gambar panelis pertama menjawab cukup baik dan panelis 2 menjawab cukup baik karena sesuai dengan objek asli. Hasil yang sama yaitu cukup baik yang diberikan kedua panelis pada indikator kesesuaian dengan silabus karena sesuai dengan isi silabus pada materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain dan pada indikator yang terakhir yaitu tujuan pembelajaran, panelis 1 menyatakan hasil kurang baik karena tujuan pembelajaran yang belum jelas, untuk siapa pengguna cd belum terlalu spesifik dan cukup baik hasil yang diberikan oleh panelis kedua karena sudah cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 4. 2 Skor Penilaian Ahli Materi

Sumber : Data diperoleh dan Diolah Oleh Peneliti

Aspek	No. Soal (Indikator)	Panelis 1	Panelis 2
1	a	3	4
	b	3	4
	c	3	4
2	a	3	3
	b	3	3
	c	3	4
	d	3	3
	e	2	3
Jumlah Soal = 8		23	28
		Jumlah Skor = 51	

Jumlah Skor Kriteria

= Bobot Nilai x Jumlah Soal x Jumlah Panelis

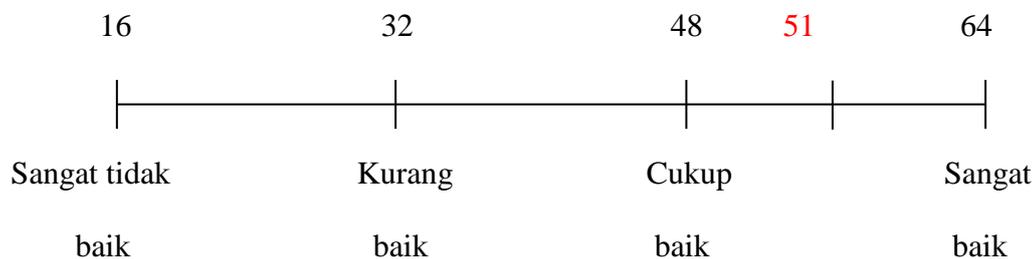
$$= 4 \times 8 \times 2 = 64$$

$$= 3 \times 8 \times 2 = 48$$

$$= 2 \times 8 \times 2 = 32$$

$$= 1 \times 8 \times 2 = 16$$

Jumlah skor hasil pengumpulan data adalah 51. Dengan demikian evaluasi media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain menurut 2 ahli materi yaitu $51 : 64 \times 100\% = 79,6\%$ dari kriteria yang ditetapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut.



Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi didapatkan total skor 51 sehingga termasuk kedalam kategori cukup baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil 79,6 % dari yang diharapkan sebanyak 100 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran cd interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain dalam segi materi sudah cukup baik.

Berikut beberapa cacatan yang dinyatakan oleh ahli dalam evaluasi pada media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain.

- Panelis pertama (Mangesti Rahayu, S.Sn, M.Pd) :

“ Perlunya perbaikan pada video interaktif agar video tidak pecah, lebih kreatif dalam pembuatan desain agar lebih menarik dan lebih masuk ke dalam materi kartu nama dan label pada bidang busana, tambahkan music agar pengguna tidak bosan serta sasaran dari pengguna CD interaktif ini harus lebih diperjelas. Selebihnya sudah cukup baik.”

- Panelis Kedua (Rahayu Purnama, M.Pd)

“Pemaparan yang ditampilkan dalam setiap video, photo dan slide show baik dan warna yang ditampilkan terang, jelas dapat terlihat dan dapat terbaca. Isi video baik dan menarik perhatian, terdapat games yang menarik dan sudah sesuai dengan silabus. Namun perlunya perbaiki kata-kata yang menggunakan Bahasa asing. Selebihnya oke”

4.3.2 Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif berdasarkan Ahli Media

Media pembelajaran CD Interaktif yang dibuat oleh peneliti di evaluasi berdasarkan kriteria penilaian multimedia yang ditinjau dari aspek media yang terdiri dari lima sub aspek, yaitu aspek *tehnical quality*, *useabillity*, aspek elemen media tekstual dan visual, aspek elemen media audio dan aspek interaktivitas. Pengujian ini dilakukan oleh dua panelis ahli media yaitu panelis 1 Cecep Kustandi, M.Pd, selaku dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas

Negeri Jakarta dan panelis 2 Ahmad Sadek selaku dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Berikut data yang diperoleh dari hasil penilaian dan wawancara dengan kedua panelis ahli materi.

Tabel 4. 3 Hasil Angket Dengan Ahli Media

Sumber : Data Dipeoleh dan Diolah Oleh Peneliti

No. Soal	Aspek	Indikator	Panelis 1	Panelis 2
1.	<i>Tehcnical Quality</i>	a. Portabilitas	4	3
		b. Instalasi	4	4
		c. Kelancaran pengoperasian	4	3
		d. Dokumentasi	3	3
2.	<i>Useability</i>	a. Konsistensi	4	3
3.	Elemen Media Tekstual dan Visual	a. Text	3	3
		b. Keselarasan warna teks dan <i>background</i>	4	4
		c. Ilustrasi (gambar, video, animasi)	4	4
4.	Elemen Media Audio	a. <i>Sound Effect</i>	3	3
5.	Interaktivitas	a. Interaktivitas	4	3

Dari hasil data diatas dapat dideskripsikan hasil dari penilaian kedua panelis ahli media berdasarkan aspek media yang terdiri dari lima aspek yaitu lima aspek, yaitu aspek *tehcnical quality*, *useability*, aspek elemen media *tekstual* dan visual,

aspek elemen media audio dan aspek interaktivitas. Pada aspek *technical quality* terdapat 4 indikator yang harus dinilai yaitu protabilitas, instalasi, kelancaran pengoperasian, dokumentasi. Pada aspek *useability* terdapat 1 indikator yang harus dinilai yaitu konsistensi. Pada aspek elemen media tekstual dan visual terdapat 3 indikator yaitu teks, keselarasan warna teks dan background dan ilustrasi (gambar, video dan animasi). Pada aspek elemen media audio terdapat 1 indikator yaitu *sound effect* . Terakhir adalah aspek interaktivitas terdapat 1 indikator yaitu interaktivitas.

Hasil yang diperoleh dari dua panelis pada penilaian aspek *Technical Quality* pada indikator protabilitas adalah panelis 1 sangat baik karena bisa digunakan di dua jenis sistem operasi dan panelis dua menyatakan cukup baik. Pada indikator instalasi kedua panelis menyatakan nilai yang sama yaitu sangat baik karena cd interaktif dapat berjalan dengan satu kali klik tanpa perlu install aplikasi . Pada indikator kelancaran pengoperasian panelis satu menyatakan sangat baik karena tidak menemukan *hang/crahs* dan panelis 2 menyatakan cukup baik. Sedangkan pada indikator dokumentasi, panelis baik panelis 1 maupun panelis dua keduanya menyatakan nilai yang cukup baik karena petunjuk penggunaan sudah cukup jelas.

Hasil dari aspek *Useability* oleh kedua panelis pada indikator konsistensi berbeda. Panelis 1 menyatakan nilai pada indikator konsistensi sangat baik karena konsistensi pada navigasi, bentuk tombol, warna dan fungsi pada setiap *screen* konsisten dan panelis 2 menyatakan nilai pada indikator konsistensi cukup baik

karena konsistensi pada bentuk tombol, warna dan fungsi sudah konsisten, namun pada navigasi masih ada yang tidak konsisten.

Aspek elemen media tekstual dan visual yang terdapat 3 indikator diantaranya indikator teks yang mendapatkan hasil cukup baik dari kedua panelis. Panelis pertama berpendapat cukup baik karena keterbacaan teks sudah jelas, ukuran huruf sudah sesuai, jenis huruf sesuai namun masih terlalu banyak teks dalam satu screen. Pada panelis kedua berpendapat cukup baik karena keterbacaan, jenis huruf sudah sesuai hanya saja ukuran huruf yang masih terlalu kecil. Indikator keselarasan warna dan teks *background* panelis 1 menyatakan sangat baik begitupun dengan panelis 2 menyatakan sangat baik, keduanya berpendapat keselarasan warna dan teks *background* sudah sesuai karena pemilihan warna yang tepat dan tidak sama antara *background* dan teks sehingga terbaca dengan jelas, sedangkan pada indikator ilustrasi (gambar, video dan animasi) panelis 1 dan panelis kedua menyatakan nilai yang sama yaitu sangat baik. Kedua panelis berpendapat kualitas ilustrasi baik dalam gambar, video dan animasi sudah sangat baik dari segi peletakan, ukuran dan warna.

Pada aspek elemen media audio yang hanya terapat satu indikator yaitu indikator *sound effect*, panelis 1 menyatakan nilai pada indikator *sound effect* cukup baik karena backsound tidak mengganggu dan panelis 2 menyatakan nilai pada indikator yang sama yaitu cukup baik karena suara tidak mengganggu.

Aspek interaktivitas adalah aspek terakhir pada instrument penilaian media. Dimana aspek ini memiliki satu indikator yaitu indikator interaktivitas. Pada

indikator interaktivitas hasil nilai yang dinyatakan kedua panelis berbeda. Panelis 1 menyatakan nilai indikator interaktivitas sangat baik karena pengguna mampu menggunakan sesuai dengan kehendak pengguna dengan baik dan pada panelis kedua menyatakan hasil penilaian indikator interaktivitas cukup baik karena pengguna cukup untuk menggunakan sesuai kehendak.

Tabel 4. 4 Skor Penilaian Ahli Media

Sumber : Hasil Data Didapat dan DIolah Oleh Peneliti

Aspek	No. Soal (Indikator)	Panelis 1	Panelis 2
1	a	4	3
	b	4	4
	c	4	3
	d	3	3
2	a	4	3
3	a	3	3
	b	4	4
	c	4	4
4	a	3	3
5	a	4	3
Jumlah soal = 10		37	33
Jumlah skor 70			

Jumlah Skor Kriterion

= Bobot Nilai x Jumlah Soal x Jumlah Panelis

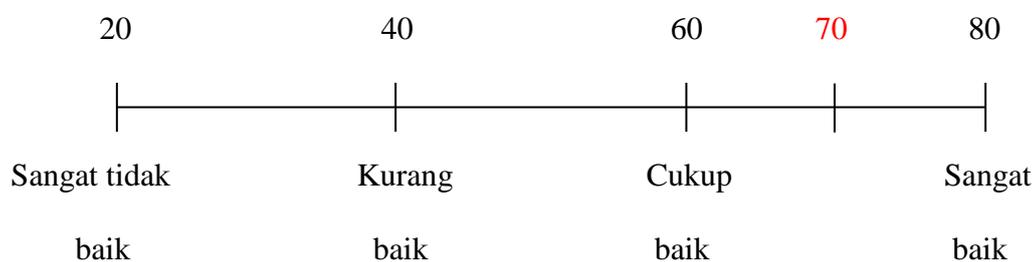
$$= 4 \times 10 \times 2 = 80$$

$$= 3 \times 10 \times 2 = 60$$

$$= 2 \times 10 \times 2 = 40$$

$$= 1 \times 8 \times 2 = 20$$

Jumlah skor hasil pengumpulan data adalah 70. Dengan demikian evaluasi media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain menurut 2 panelis ahli media yaitu $70 : 80 \times 100\% = 87,5\%$ dari kriteria yang ditetapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut.



Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media didapatkan total skor 70 sehingga termasuk kedalam kategori cukup baik karena bedara diantara nilai 60 cukup baik dan 80 sangat baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil 87,5 % dari yang diharapkan sebanyak 100 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran cd interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain dalam segi media sudah cukup baik.

Berikut beberapa cacatan yang dinyatakan oleh ahli dalam evaluasi pada media pembelajaran CD interaktif materikartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain.

- Panelis pertama (Cecep Kustandi, M.Pd)
“ Secara kualitas sudah bagus untuk digunakan dalam pembelajaran, yang perlu jadi catatan adalah tidak adanya pencantuman sasaran, pengemasan yang belum dalam bentuk cd, bannyaknya penulisan yang salah, jenis *font* yang terlalu kecil dan masih ada beberapa contoh materi yang kosong. Selebihnya oke dan sudah bagus.”
- Panelis kedua (Ahmad Sadek)
“ Ok, semua jenis bisa dipakai, saran perlu diperhatikan semua media cukup untuk dipergunakan dalam presentasi.”

4.3.3 Pendapat Mahasiswa Sebagai Pengguna Media Pembelajaran

Dalam menilai evaluasi media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain selain panelis ahli materi dan panelis ahli media mahasiswa juga berperan dalam penilaian, Karena mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran. Peneliti menggunakan kuisisioner yang terdiri dari 12 pertanyaan dengan pilihan 4, 3, 2, 1 dengan keterangan 4 sangat baik, 3 cukup baik, 2 kurang baik, 1 sangat tidak baik. Berikut data yang diperoleh dari pendapat mahasiswa sebagai pengguna terhadap evaluasi media pembelajaran CD interaktif berdasarkan indikator, sub indikator dan keseluruhan.

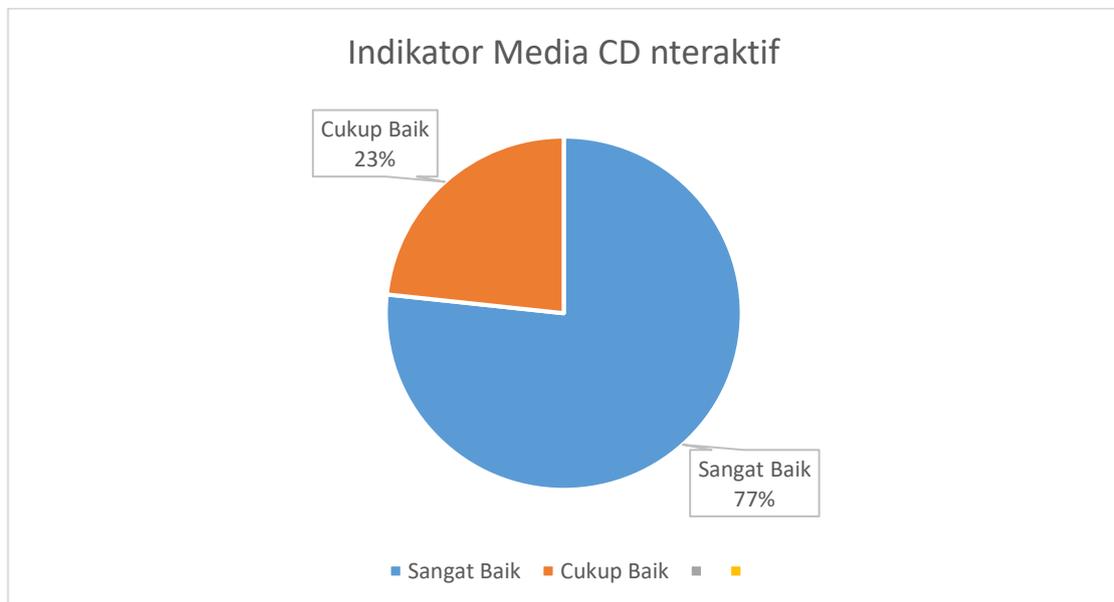
1) Penilaian Evaluasi Berdasarkan Indikator Media Pembelajaran CD Interaktif

Tabel 4. 5 Penilaian Media Pembelajaran CD Interaktif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	7	23.0	23.0	23.0
	Sangat Baik	23	77.0	77.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat penilaian mahasiswa terhadap indikator media CD Interaktif kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain dari 30 responden 7 orang atau 23% menjawab media pembelajaran ini cukup baik dan 23 orang atau 77% menjawab media pembelajaran ini sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil sub indikator pelengkap pembelajaran, penugasan materi, sesuai dengan tujuan mata kuliah dan Bahasa mudah dipahami. Secara keseluruhan hasil penilaian mahasiswa terhadap indikator media CD 77% dinyatakan sangat baik. Berikut penjelasan hasil penilaian pada tiap sub indikator Media Pembelajaran CD Interaktif.

Diagram 4. 1 Hasil penilaian Indikator Media CD Interaktif dalam Porsentase



2) Penilaian Evaluasi Berdasarkan Indikator Isi Materi

Tabel 4. 6 Penilaian Indikator Isi Materi

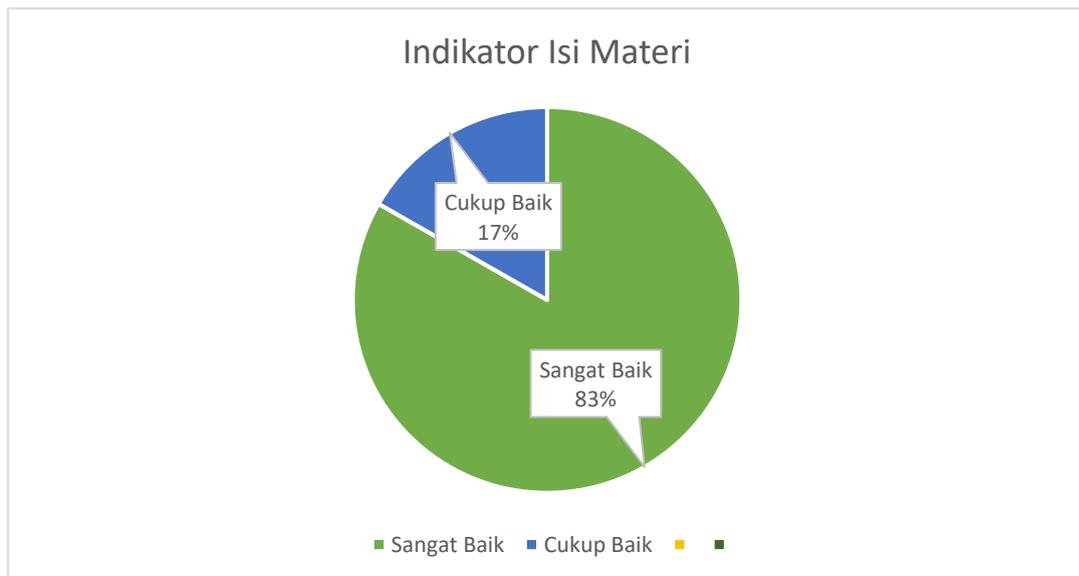
Indikator Isi Materi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Baik	5	17.0	17.0	17.0
Sangat Baik	23	83.0	83.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat hasil penilaian mahasiswa terhadap indikator isi materi 83.0% mahasiswa menjawab sangat baik hal ini dapat dilihat dari 30 responden yang diberikan kuisisioner, hanya 5 orang atau sekitar 17.0% menjawab cukup baik dan 25 orang atau sekitar 83.0 persen menjawab sangat baik.

Hal tersebut dilihat dari sub indikator kesesuaian isi materi, materi interaktif dan video, gambar yang mendukung isi materi. Berikut penjelasan penilaian pada setiap sub indikator.

Diagram 4. 2 Hasil Penilaian Indikator Isi Materi dalam Porsentase



3) Penilaian Evaluasi Berdasarkan Tampilan (*Layout*)

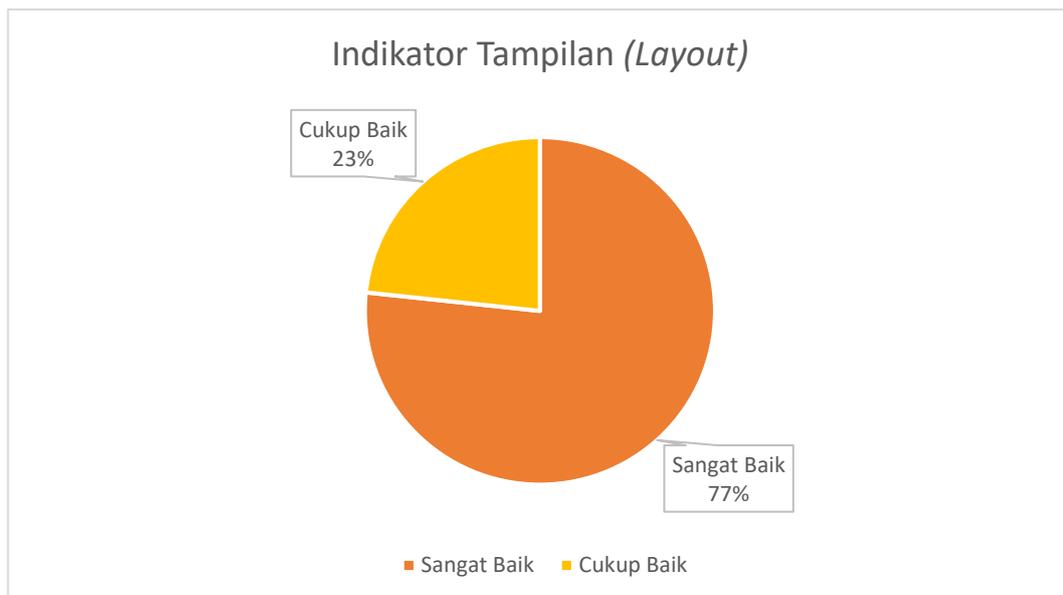
Tabel 4. 7 Penilaian Tampilan (*Layout*)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Baik	7	23.0	23.0	23.0
Sangat Baik	23	77.0	77.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.14 dapat dilihat penilaian mahasiswa sebagai pengguna terhadap indikator tampilan (*layout*) dan dari 30 responden yang diberikan

kuisisioner, 7 orang atau sekitar 23.0% pengguna menjawab bahwa indikator tampilan ini cukup baik dan 23 orang atau 77.0% pengguna yaitu mahasiswa menyatakan bahwa indikator tampilan ini sangat baik. Maka jika dilihat tabel diatas dapat disimpulkan bahwa indikator tampilan ini sudah sangat baik. Hal tersebut dilihat dari penilaian sub indikator navigasi, desain gambar, warna, suara dan pemutar musik serta desain tampilan dan hasil penilaian pengguna yaitu 77.0 % menjawab sangat baik. Berikut penjelasan tiap sub indikator pada indikator tampilan.

Diagram 4. 3 Hasil Penilaian Indikator Tampilan (*Layout*) dalam Porsentase



4) Hasil Keseluruhan Penilaian oleh Mahasiswa Sebagai Pengguna

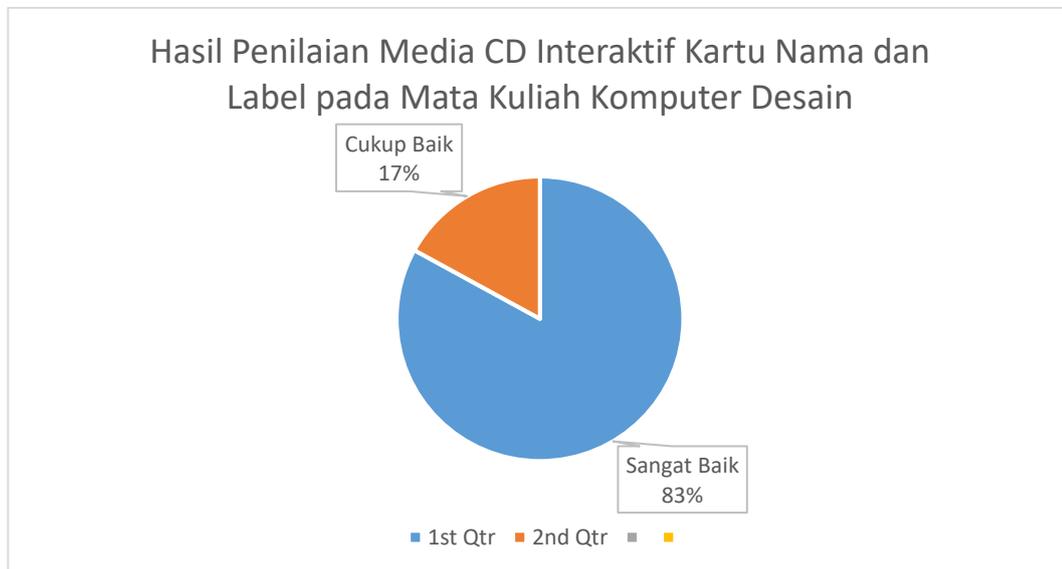
Tabel 4. 8 Keseluruhan Penilaian Oleh Mahasiswa

Total Keseluruhan Penilaian oleh Mahasiswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Baik	5	17.0	17.0	17.0
Sangat Baik	25	83.0	83.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.20 menunjukkan bahwa hasil keseluruhan penilaian oleh mahasiswa terhadap media pembelajaran CD interaktif adalah sangat baik yaitu 83.0% dari 100% yang diharapkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pembagian 30 kuisisioner yang diberikan kepada mahasiswa dan sebanyak 25 orang atau sekitar 83.3% menjawab sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain adalah sangat baik. Hal ini dilihat dari penilaian 3 indikator yaitu indikator media CD, indikator isi materi dan indikator tampilan (*layout*). Pada setiap indikator masing-masing memiliki sub indikator.

Diagram 4. 4 Hasil Penilaian Media CD Interaktif Kartu Nama dan label pada Mata Kuliah Komputer Desain



4.4 Pembahasan

Evaluasi media pembelajaran CD Interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain dapat diketahui melalui pengujian internal berdasarkan pendapat parah ahli dan pengujian eksternal berdasarkan hasil uji lapangan atau observasi pada mahasiswa sebagai pengguna media. Hasil penilaian diperoleh melalui kuisisioner dan proses wawancara terhadap dua panelis ahli materi dan dua panelis ahli media agar mendapatkan nilai dan pendapat mengenai pembuatan CD Interaktif. Pengujian eksternal adalah pengujian yang di peroleh dari mahasiswa sebagai pengguna CD Interaktif media pembelajaran materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain yang kemudian hasilnya untuk memperkuat hasil evaluasi dari media tersebut. mahasiswa mengisi kuisisioner berupa pernyataan yang terdiri dari 12 pertanyaan.

1) Materi

Menurut penilaian oleh kedua panelis ahli materi, media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain sudah dinyatakan baik untuk digunakan. Hal ini didukung dari hasil wawancara terhadap kedua panelis ahli materi tersebut. walaupun terdapat beberapa catatan untuk perbaikan dan lainnya. Namun media CD interaktif sudah bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian tersebut dihasilkan setelah melakukan tahanan validasi terhadap 2 panelis ahli materi. Media ini diuji kelayakannya berdasarkan aspek pedagogik yang terdapat dua indikator didalamnya. Indikator pertama adalah indikator pembelajaran dan indikator standar isi.

Berdasarkan hasil kuisioner penilaian ahli materi diperoleh skor 70, skor ini berada dititik cukup baik, dalam bentuk persentase mendapatkan hasil 87.9% dari yang diharapkan 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain dinyatakan cukup baik dan bisa digunakan sebagai alternatif sumber belajar dan media pembelajaran pendukung dalam perkuliahan komputer desain pada materi kartu nama dan label karena sudah memenuhi kriteria aspek pedagogik.

2) Media

Menurut penilaian kedua panelis ahli media, media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain sudah bagus dan sudah dinyatakan cukup baik dan layak digunakan sebagai sumber media pembelajaran baru dan sumber belajar. Hal ini didukung dengan hasil pernyataan mengenai media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label secara keseluruhan oleh dua panelis ahli media. setelah secara keseluruhan hasil media cukup baik, media sudah bisa *diburning* kemudian dilakukan pengemasan. Media ini sudah memenuhi penilaian berdasarkan aspek media yang dihasilkan setelah melakukan tahap validasi kepada dua panelis ahli media.

Berdasarkan hasil penilaian kuisioner hasil yang didapat adalah 70, skor ini berada di tengah tengah antara cukup baik dan sangat baik dalam prosentase mendapatkan hasil 87,5% dari yang diharapkan 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain dapat dikatakan cukup baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena sudah memenuhi aspek media.

3) Pengguna

Menurut penilaian mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran CD interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain

menyatakan hasil penilaian dari media pembelajaran CD interaktif adalah sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuisioner yang dibagikan kepada 30 mahasiswa dan dihitung berdasarkan 3 indikator dan 12 sub indikator. Pada indikator pertama adalah indikator media CD dan sub indikator dari media CD Interaktif adalah pelengkap pembelajaran, penugasan materi, sesuai dengan tujuan mata kuliah dan Bahasa mudah dipahami. Pada indikator kedua adalah indikator isi materi dimana sub indikator isi materi terdapat 3 sub yaitu kesesuaian isi materi, materi interaktif dan video, gambar dan animasi mendukung materi. Pada indikator ketiga adalah indikator tampilan (*layout*) memiliki 5 sub indikator yaitu, navigasi berurutan, desain gambar, warna layout, suara dan pemutar musik dan desain tampilan. Kemudian hasil dari semua indikator dihitung sebagai nilai keseluruhan.

Berdasarkan hasil penilaian yang didapat dari pengguna media CD interaktif 25 orang atau sekitar 83.0% menyatakan hasil sangat baik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa menurut pendapat mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran CD interaktif kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain adalah sangat baik.

4.5 Kelemahan Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan secara optimal mulai dari perancangan media hingga penilaian kelayakan dengan melakukan beberapa tahap uji validasi terhadap panelis ahli media, panelis ahli materi, dan mahasiswa, namun penelitian ini memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan penelitian tersebut yaitu sebagai

berikut:

1. Peneliti memakai jasa programmer dalam membuat media pembelajaran CD interaktif pada bagian proses pengerjaan *Adobe flash CS6*
2. Biaya yang dibutuhkan terbilang cukup mahal untuk membuat media pembelajaran CD interaktif.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana yang tidak menunjang pada perangkat pembelajaran.
4. Media pembelajaran CD interaktif ini dikemas dalam bentuk CD, sehingga hanya bisa diakses pada komputer dan laptop saja.
5. Waktu yang berdekatan dengan UAS dan libur pada saat memberikan angket ke mahasiswa mengakibatkan respon kurang baik.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran CD interaktif dibuat dengan menggunakan beberapa software yaitu *coreDRAW X7*, *Camtasia 8* dan *Adobe Flash CS6*. Dengan pemilihan background dan layout sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dalam media pembelajaran tersebut. Tampilan yang digunakan sederhana dengan berbagai macam kategori yang disajikan yaitu materi, tutorial video, galeri gambar, evaluasi dan games.

Penilaian Evaluasi CD Interaktif diperoleh dari 3 instrumen, instrument pertama berdasarkan aspek pedagogik yang kemudian dinilai oleh dua panelis ahli materi, instrument kedua berdasarkan aspek media yang memiliki yang kemudian dinilai oleh 2 ahli panelis media dan instrument ketiga berdasarkan gabungan kedua aspek, aspek media dan aspek pedagogik. Instrument ini dinilai oleh pengguna media CD interaktif yaitu mahasiswa tata busana yang pernah mengikuti mata kuliah komputer desain khususnya materi kartu nama dan label.

Dari hasil penilaian berdasarkan ahli materi yang dinilai dari aspek pedagogik yang terdiri dari dua sub aspek, yaitu sub pembelajaran dan sub aspek standar isi. Secara keseluruhan media pembelajaran CD Interaktif materi kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain dinyatakan sudah cukup baik.

Kesimpulan dari hasil penilaian media berdasarkan aspek media yang meliputi kualitas media, kemudahan dalam pengoperasian, kualitas elemen tekstual dan visual, kualitas elemen media audio dan interaktivitas adalah sudah cukup baik.

Berdasarkan penilaian dari hasil kuisisioner yang diberikan kepada 30 mahasiswa. Frekuensi data dari keseluruhan mahasiswa media pembelajaran sangat baik sebanyak 25 (83.3%) orang, yang menjawab cukup baik sebanyak 5 (16.7%) orang. Dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CD interaktif ini sudah dikatakan sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan, penilaian dari panelis ahli media dan ahli materi serta pendapat mahasiswa sebagai pengguna media CD Interaktif dapat dikatakan sudah cukup baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran penunjang pada atau sebagai referensi media pembelajaran kartu nama dan label pada mata kuliah komputer desain.

5.2 Implikasi

1. Pembuatan media pembelajaran CD Interaktif ini merupakan suatu pengembangan untuk media pembelajaran pada matakuliah komputer desain khususnya pada materi kartu nama dan label.
2. Media CD interaktif ini dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif, efisien dalam proses pembelajarannya karena proses pembelajaran sebelumnya masih menggunakan demonstrasi sebagai metode pembelajarannya.

3. Dengan adanya CD Interaktif ini peserta didik lebih bisa belajar mandiri dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan modul dalam pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan kartu nama dan label.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

5.3 Saran

1. Pada penelitian selanjutnya, untuk memperbaiki kekurangan pada video tutorial dan menambahkan pada materi serta dibuat lebih menarik dan lebih interaktif lagi.
2. Sebelum penggunaan media terlebih dahulu melihat tutorial penggunaan.
3. Media pembelajaran bisa berupa soft copy jika pengguna tidak memiliki fasilitas *CD-ROM*
4. Karena biaya yang dibutuhkan terbilang cukup mahal untuk membuat media pembelajaran CD interaktif maka dalam penelitian selanjutnya diharapkan dapat meminimalisir revisi dalam proses pembuatan sehingga dapat lebih meminimalisir biaya.
5. Karena media pembelajaran CD interaktif ini dikemas dalam bentuk CD, sehingga hanya bisa diakses pada komputer dan laptop saja maka untuk selanjutnya diharapkan dapat diakses di media online sehingga bisa diakses di handphone atau perangkat yang bisa terhubung ke jaringan internet .

6. Sebaiknya pada pemberian angket ke mahasiswa tidak pada waktu UAS dan libur, karena mengakibatkan respon yang kurang baik pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, D. A. 1991. *Managing Brand Equity: Capitalizing on the value of a brand name*. New York: Free Press.
- Achmad Munib .2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Adi, Arista P. 2014. *Menjadi Pembuatan Film Andal dengan Camtasia Studio 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Angelina, G., Machmudin, D. and Priyandoko, D. 2014. *analisis kelayakan multimedia interaktif biologi sma pada materi sel, jaringan tumbuhan, jaringan hewan, sistem gerak manusia, dan sistem peredaran darah*. Formica Education Online, 1(1).
- Arief S. Sadiman, dkk .2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Edisi Pertama. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Bambang Eka Purnama. 2002. *Diktat Multimedia I, Teknik Infomatika* Universitas Surakarta,
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Davis, S. M. 2000. *Brand Asset Management: driving profitable growth through your brand*. California : Jossey-Bass, Inc., Publishers.
- Wawan, I Gede. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Freddy Rangkyu. 2002. *The Power of Brands*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Haryono, Noer. 2012. *Komputer Desain Aplikasi Desain Busana*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel. 1982. *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*. New York: Jonh Wily and Sons.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Penerbit DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Knapp, Duane E. 2001. *The Brand Mindset*. Megraw Hill: Companies Inc.
- M. Suyamto, 2003. *Sistem Perangkat Keras*,
- Musyaffak, Ahmad. 2014. *Cara Aktif Membuat CD Interaktif*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Matondang, Z., 2009. Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), pp.87-97.
- Noor, J., 2011. *Metodologi penelitian*. Jakarta: Kencana.
- _____. 2015. *Mahir dalam 7 Hari CorelDRAW X7*. Yogyakarta: Penerbit ANDI; Madiun: MADCOMS.
- Pendidikan, B.S.N., 2006. *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: BSNP.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rusmono. 2014. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suartama, I. K. 2012. *Konsep Dasar Multimedia*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sanchcz and Canton, 2008, *Software Solutions for Engineers and .Scienfibs*, Julio Sanchez and Maria P. Canton, CRC Press New York, 2008
- Suyanto, M. (2009). *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- Zainul & Nasution. 2001, *Penilaian hasil Belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Zainul, A. 2001. *Alternative assessment*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Bambang Eka Purnama, *Proses Pembuatan Film*, Indonesian Jurnal on Computer Scoence - Speed 4 Volume 1 Nomor 1 Desember 2007, ISSN 1979 –9330
- http://wahyu-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-138941-Umum-Fungsi%20dan%20Manfaat%20Kartu%20Nama%20Saat%20Ini.html (29/07/2016, 03.18)
- http://www.pps.unud.ac.id/thesis/pdf_thesis/unud-413-bab3.pdf (14 september 2016, 22.00)
- <https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2012-1-00415-MN%20BAB%202.pdf> (25/08/2016, 18.50)
- http://www.kompasiana.com/bunganusantara/mengenal-jenis-kartu-nama-yang-populer-di-masyarakat_558694c2dd93732811bbb73b (29/07/2016, 04.00)
- http://www.pps.unud.ac.id/thesis/pdf_thesis/unud-413-bab3.pdf (14 september 2016, 22.00)
- <http://news.okezone.com/read/2013/02/05/370/757183/3-manfaat-kartu-nama> (05/08/2016, 16.00)
- <http://www.pendidikanekonomi.com/2012/11/pengertian-brand.html>
- <http://www.patenindonesia.co.id/merek/> (29/07/2016, 21.00)
- <http://ukuran.kartunama.co/standar/> (17 september 2016 11:16)

<http://digilib.unila.ac.id/4480/16/BAB%20II.pdf> (14 september 2016, 22.45)

<http://digilib.unila.ac.id/4480/16/BAB%20II.pdf> (14 september 2016, 22.45)

http://eprints.unsri.ac.id/712/1/Penggunaan_DLL.pdf (13 Januari 2017, 9.10)

<http://kbbi.co.id/arti-kata/konsisten> (13 Januari 2017, 9.20)

http://repo.pens.ac.id/970/1/paper_yoni_yang_bener.pdf

<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus.
Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 23 Desember 2016

Dosen Uji Validitas

Dra. Melly Prabawati, M. Pd
NIP : 196305211988032002



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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

Surat Permohonan Izin Uji Validitas Instrumen Kepada Dosen Ahli

Kepada Yth.
Dra. Melly Prabawati, M.Pd
Di Tempat

Dengan hormat
Sesuai dengan judul penelitian yang akan diajukan oleh mahasiswa Tata Busana Program Reguler, pada semester (105) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Pembimbing Materi/Metodologi, mohon kesediaan ibu untuk menjadi dosen validitas instrument penelitian pada mahasiswa tersebut.

Adapun Mahasiswanya yaitu :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih

Jakarta, 21 Desember 2016

Mengetahui

Dosen Pembimbing Metodologi

Esty Nurbaiti Arrsy, M.KM

NIP. 19740928 199903 2001

Dosen Pembimbing Materi

M. Noerharyono, M.Pd

NIP.19681031 200312 1 001



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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

Surat Permohonan Izin Uji Validitas Instrumen Kepada Dosen Ahli

Kepada Yth.
Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd
.....
Di Tempat

Dengan hormat

Sesuai dengan judul penelitian yang akan diajukan oleh mahasiswa Tata Busana Program Reguler, pada semester (105) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Pembimbing Materi/Metodologi, mohon kesediaan ibu untuk menjadi dosen validitas instrument penelitian pada mahasiswa tersebut.

Adapun Mahasiswanya yaitu :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih

Jakarta, 21 Desember 2016

Mengetahui

Dosen Pembimbing Metodologi

Esty Nurbaity Arrsy, M.KM

NIP. 19740928 199903 2001

Dosen Pembimbing Materi

M. Noerharyono, M.Pd

NIP.19681031 200312 1 001



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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 ID11/0732

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus.
Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 23 Desember 2016

Dosen Uji Validitas

Dra. Vivi Radiona, SP, M. Pd
NIP : 196209111988032001



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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 011/01792

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini kami selaku Dosen Pembimbing Materi dan Metodologi menyatakan bahwa bapak/ibu *Mangesti Rahayu* selaku *Prodi Desain Mode FSK Institut Kasawan Jakarta* telah bersedia melakukan wawancara dan uji panelis materi untuk keperluan skripsi sebagai Dosen Panelis Ahli Materi atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih

Hormat Kami,

Dosen Pembimbing Metodologi

Esty Nurbaity Arrsy, M.KM

NIP. 19740928 199903 2001

Dosen Pembimbing Materi

M. Noerharyono, M.Pd

NIP. 19681031 200312 1 001



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa Ibu *Mangesti Rahayu, S.Sn, M.Pd* selaku
Prodi Desain Mode FSR - IKJ Telah bersedia melakukan uji
panelis materi dan wawancara untuk keperluan skripsi sebagai Dosen Panelis Ahli
Materi atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya, Terimakasih.

Jakarta,

Kaprodi Pendidikan Tata Busana

Dr. Wesnina, M. Sn

NIP. 19631029 1988 2 001



Mangesti Rahayu, lahir di Jakarta pada tanggal 24 Desember 1983. Menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SDN Ciriung 06 pada tahun 1995, Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Cibinong lulus pada tahun 1998. Melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Cibinong dan lulus pada tahun 2001. Menempuh pendidikan Strata 1 (S1) di Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta, Program Studi Desain Mode dan Busana dan lulus pada tahun 2006. Melanjutkan Pendidikan Strata 2 (S2) Di Universitas Negeri Jakarta, Program Studi Pasca Sarjana Manajemen Pendidikan dan lulus pada tahun 2012.

Saat ini aktif mengajar di Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta Program Studi Desain Mode dan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Program Studi Desain Mode. Masih aktif berkarya dibidang seni rupa dan menjadi *freelancer designer*. Sebelum masuk ke dunia pendidikan, aktif bekerja sebagai desainer di beberapa perusahaan swasta.

Lembar Penilaian Ahli Materi

Nama : Mangesei Rahayu, S.Sn. M.Pol.
 Dosen : Prodi Desain Mode FSR - IKJ.
 Tanggal : Rabu, 28 Desember 2016.
 Judul : Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain
 Petunjuk : Berilah tanda ceklis (√) pada pilihan jawaban nomor 4, 3, 2, 1 yang sesuai

Keterangan

4 : Sangat Baik

2 : Kurang Baik

3 : Cukup Baik

1 : Sangat Tidak Baik

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Jawaban			
				4	3	2	1
1.	Pembelajaran	a. Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi	Kemudahan deskripsi dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya.		✓		
		b. Penekanan pembelajaran	Keberadaan penekanan informasi yang penting dengan diberi warna dan ornamen yang berbeda dengan informasi lainnya sehingga terlihat jelas berbeda.		✓		
		c. Evaluasi	Kesesuaian soal latihan dengan kompetensi dan indikator yang terdapat pada silabus.		✓		

2.	Standar Isi	a. Kebenaran informasi	Kebenaran informasi secara konsep, informasi tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi.		✓		
b. Kebenaran gambar		Kebenaran bentuk secara konsep, kebenaran dan kelengkapan keterangan gambar, serta kesesuaian warna dengan objek asli.		✓			
c. Kebenaran animasi		Kebenaran informasi, ilustrasi, dan simulasi serta kelengkapan informasi pada animasi.		✓			
d. Kesesuaian dengan silabus mata kuliah komputer desain.		Kesesuaian informasi dengan silabus yang berlaku.		✓			
e. Tujuan pembelajaran		Kesesuaian tujuan pembelajaran pada multimedia sesuai dengan silabus yang berlaku dan disampaikan dengan jelas.			✓		

1. Video Interaktif diperbaiki agar tidak pecah.
2. Sasaran pengguna harus lebih jelas.
3. Lebih Kreatif dalam pembuatan desain.
4. Bisa ditambahkan musik yang sesuai agar lebih menyenangkan.



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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
1711/00000

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen panelis atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan uji validasi materi untuk keperluan skripsi. Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,

Dosen Panelis


(.....Mangastika Rahayu, S.Sn.M.Pd.....)



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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 011/07/02

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini kami selaku Dosen Pembimbing Materi dan Metodologi menyatakan bahwa bapak/ibu Rahayu Purnama, M.Pd selaku.....

.....telah bersedia melakukan wawancara dan uji panelis materi untuk keperluan skripsi sebagai Dosen Panelis Ahli Materi atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih

Hormat Kami,

Dosen Pembimbing Metodologi

Esty Nurbaiti Arrsy, M.KM

NIP. 19740928 199903 2001

Dosen Pembimbing Materi

M. Noerharyono, M.Pd

NIP. 19681031 200312 1 001



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa Ibu Rahayu Purnama, M.Pd selaku
..... Telah bersedia melakukan uji
panelis materi dan wawancara untuk keperluan skripsi sebagai Dosen Panelis Ahli
Materi atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya, Terimakasih.

Jakarta,

Kaprodi Pendidikan Tata Busana

Dr. Wesnina, M. Sn

NIP. 19631029 1988 2 001

BIODATA
RAHAYU PURNAMA

Nama : Rahayu Purnama, M.Pd
Tempat dan Tanggal Lahir : Medan, 23 Juli 1986
Jenis Kelamin : **Perempuan**
Status Perkawinan : **Kawin**
Agama : Islam
Jabatan Akademik : Dosen
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Jakarta
Alamat : Jln. Rawamangun Muka Jakarta Timur
Telp./Hp : 081297888919
Alamat Rumah : Komp. Bahagia Permai Blok B1 no. 11A RT
002/RW17 Jakasampurna Bekasi Barat
Alamat e-mail : rahayu_purnama23@yahoo.com

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Program Pendidikan	Perguruan Tinggi	Jurusan/Program Studi
2008	Sarjana S1	UNJ	Tata Busana
2013	Sarjana S2	UNJ	Manajemen Pendidikan

LOMBA YANG PERNAH DIKUTI

Tahun	Nama Lomba Yang Diikuti	Yang Mengadakan	Tahun
1.	Finalis Palm Award	Mall Plaza Senayan	2006
2.	Juara 1 Lomba Design Barbie Bratz (Shortcourse 6 weeks)	Majalah Spice	2007
3.	Beasiswa Lassale International School of Design	Hadiah Lomba Design Barbie dari Majalah Spice	2007
4.	Finalis Lomba Rancang Batik	Majalah Prodo	2008
5.	Finalis Lomba Fashion Entrepreneur	APPMI	2011
6.	Finalis Lomba	Majalah Noor	2015

PENGALAMAN KERJA

Instansi	Jabatan	Lama
Universitas Negeri Jakarta	Dosen	2016 – sekarang
TVONE	Stylist	2008 – 2016
Universitas Negeri Jakarta	Asisten Dosen	2009 – sekarang
SMA Plus PGRI Cibinong	Guru Student Day Modeling	2007 - 2011

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam *Curriculum Vitae* ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Jakarta, September 2016

Yang Menyatakan,

Rahayu Purnama, M.Pd

Lembar Penilaian Ahli Materi

Nama : RAHAYU PURNAMA, M.Pd
 Dosen :
 Tanggal : 27 DESEMBER 2016
 Judul : Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain
 Petunjuk : Berilah tanda ceklis (√) pada pilihan jawaban nomor 4, 3, 2, 1 yang sesuai

Keterangan

4 : Sangat Baik

2 : Kurang Baik

3 : Cukup Baik

1 : Sangat Tidak Baik

No.	Aspek	Indikator	Deskripsi	Jawaban			
				4	3	2	1
1.	Pembelajaran	a. Keselarasan ilustrasi visual dan deskripsi	Kemudahan deskripsi dipahami dengan adanya ilustrasi visual (gambar/animasi) dan sebaliknya.	√			
		b. Penekanan pembelajaran	Keberadaan penekanan informasi yang penting dengan diberi warna dan ornamen yang berbeda dengan informasi lainnya sehingga terlihat jelas berbeda.	√			
		c. Evaluasi	Kesesuaian soal latihan dengan kompetensi dan indikator yang terdapat pada silabus.	√			

2.	Standar Isi	a. Kebenaran informasi	Kebenaran informasi secara konsep, informasi tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi.		✓		
b. Kebenaran gambar		Kebenaran bentuk secara konsep, kebenaran dan kelengkapan keterangan gambar, serta kesesuaian warna dengan objek asli.		✓			
c. Kebenaran animasi		Kebenaran informasi, ilustrasi, dan simulasi serta kelengkapan informasi pada animasi.	✓				
d. Kesesuaian dengan silabus mata kuliah komputer desain.		Kesesuaian informasi dengan silabus yang berlaku.		✓			
e. Tujuan pembelajaran		Kesesuaian tujuan pembelajaran pada multimedia sesuai dengan silabus yang berlaku dan disampaikan dengan jelas.		✓			

Catatan :

1. Pemaparan yang ditampilkan dalam setiap video, photo dan slide show baik.
2. Warna yang ditampilkan jelas, terang, dapat terlihat dan dapat terbaca.
3. Perbaiki kata-kata yang menggunakan bahasa asing.
4. Isi slide dan video baik dan menarik perhatian.
5. Terdapat games edukasi yang menarik, ~~dan~~ dan dapat memperjelas maksud dari label dan hashtag.
6. Sesuai dengan silabus.



(Rahayu Purnama, M.Pd).



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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
1744 10000

SURAT PERNYATAAN

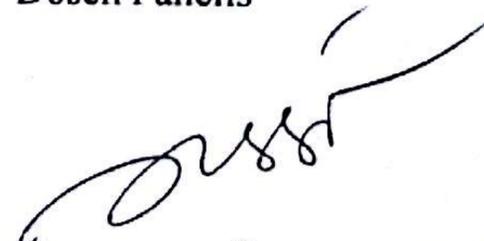
Dengan ini saya selaku dosen panelis atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan uji validasi materi untuk keperluan skripsi. Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,

Dosen Panelis


(Rahayu Purnama, M.Pd.)



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/SS-17/2011

**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 011/01782

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini kami selaku Dosen Pembimbing Materi dan Metodologi menyatakan bahwa bapak.....*Shamsul Solih* selaku.....*Dosen Prodi: Teknik*

Pendidikan.....telah bersedia melakukan wawancara dan uji panelis media untuk keperluan skripsi sebagai Dosen Panelis Ahli Media atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih

Dosen Pembimbing Metodologi

Esty Nurbaiti Arrsy, M.KM

NIP. 19740928 199903 2001

Hormat Kami,

Dosen Pembimbing Materi

M. Noerharyono, M.Pd

NIP. 19681031 200312 1 001



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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, 47804808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id



Certificate

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa Ibu Ahmad Sadek.....selaku
TP FIP UNJ..... Telah bersedia melakukan uji
panelis media dan wawancara untuk keperluan skripsi sebagai Dosen Panelis Ahli
Materi atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya, Terimakasih.

Jakarta,

Kaprodi Pendidikan Tata Busana

Dr. Wesnina, M. Sn

NIP. 19631029 1988 2 001



AHKMAD SADEK, lahir 1 Agustus 1954 Kuala Tungkal Jambi. Merupakan putra pertama dari pasangan Hasan (Alm) dengan Zubaidah (Almh), sejak usia sekolah rakyat 1969 sering diajak ibu mengunjungi sanak famili di ujung pedalaman Sumatera, yang perjalanannya menempuh satu hari baru sampai dengan perahu kecil. Keindahan alam yang dilewati, laut biru, hutan bakau dan kehidupan di kampung. Lama-kelamaan menumbuhkan ingin mengabadikan alam tersebut dalam foto yang dikemudian hari menjadi hobi tak terbendung, pada saat SMP Negeri 1 Kuala Tungkal 1971, namun tidak lupa sore harinya masuk madrasah Darul Ikhsan pada kota yang sama.

Menginjak dewasa hijrah ke Jakarta masuk SMA Negeri 30 Jakarta Pusat 1975, merasa belum puas dalam belajar meneruskan kuliah di IKIP Jakarta selesai tahun 1982, selama kuliah masuk jurusan Civics Hukum lalu pindah ke jurusan Teknologi Pendidikan 1979, bersama teman-teman mendirikan Kelompok Mahasiswa Peminat Fotografi (KMPF) IKIP Jakarta 1980 dan menjadi ketua pertama.

Diterima jadi PNS 1984 pada program studi yang sama sebagai Dosen, selanjutnya masuk S2 TP Pascasarjana IKIP Jakarta dan baru selesai tahun 2011. Sebelumnya telah lulus S1 program studi IPA SD di IKIP Padang 1995.

Pernah Freelance/Wartawan Lepas pada majalah Tempo 1984 sampai 1991, pengalaman sebagai Human Panitia ICMI 1995 ikut penataran PAU-UT 1986, menjadi penatar media pembelajaran di STPDN Jatinangor 2004.

Memberikan materi Dasar Fotografi pada Pesantren Gontor Putra Ponorogo 2001, serta pondok Gontor Putri 2011 Mantingan Ngawi.

Menikah pada tahun 1994 dengan Hj. Hasnah, S.Ag, dan dikaruniai dua orang anak yang pertama bernama Iffah Karimah masih bersekolah di Pesantren Gontor Putri Mantingan Ngawi, yang kedua Muhammad Ratal yang masih bersekolah di SMP Negeri 184 Jakarta Timur.

2.	<i>Useability</i>	a. Konsistensi	Konsistensi posisi navigasi, bentuk navigasi, dan bentuk tombol serta warna dan fungsi pada setiap screen.		✓		
3.	Elemen Media Tekstual dan Visual	a. Teks	Keterbacaan teks pada multimedia yaitu ukuran huruf, jenis huruf menarik serta tidak terdapat banyak kalimat pada satu screen.		✓		
b. Keselarasan warna teks dan background		Ketepatan pemilihan warna teks dan background. Warna teks tidak sama dengan background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas.		✓			
c. Ilustrasi (gambar, video, animasi)		Kualitas ilustrasi (gambar, video, dan animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, warna, dan pencahayaan.		✓			
4.	Elemen Media Audio	a. Sound Effect	Ketepatan jenis sound effect yang digunakan, sehingga tidak mengganggu konsentrasi.		✓		
5.	Interaktivitas	a. Interaktivitas	Kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan dan kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna.		✓		

Catatan:

of some fine for jobs, some
part of publication. Some more
work with jobs in present =

Jobs, 27 Aug 2016



Albert Sade



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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

SURAT PERNYATAAN

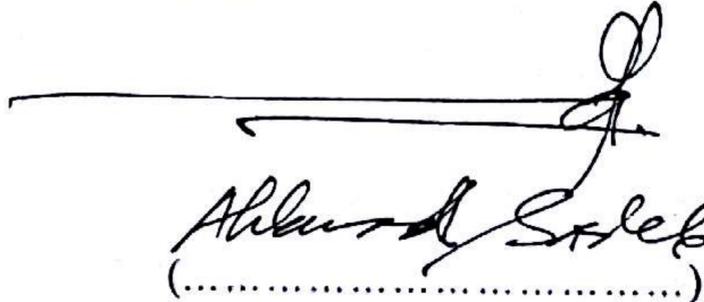
Dengan ini saya selaku dosen panelis atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan uji validasi materi untuk keperluan skripsi. Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 27 Desember 2018

Dosen Panelis


(.....)



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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 011/01792

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini kami selaku Dosen Pembimbing Materi dan Metodologi menyatakan bahwa bapak Cecap Kustandi, Mpd selaku Dosen Ahli Media Teknologi Pendidikan telah bersedia melakukan wawancara dan uji panelis media untuk keperluan skripsi sebagai Dosen Panelis Ahli Media atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

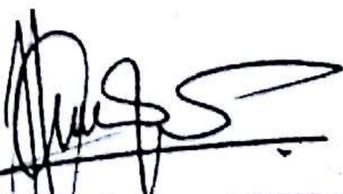
No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih

Hormat Kami,

Dosen Pembimbing Metodologi

Dosen Pembimbing Materi


Esty Nurbaiti Arrsy, M.KM


M. Noerharyono, M.Pd

NIP. 19740928 199903 2001

NIP. 19681031 200312 1 001



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/85-17/2011

**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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa Ibu Cecap Kustandi, M.Pd. selaku
Dosen Media Prodi Teknologi Pendidikan Telah bersedia melakukan uji
panelis media dan wawancara untuk keperluan skripsi sebagai Dosen Panelis Ahli
Materi atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya, Terimakasih.

Jakarta,

Kaprodi Pendidikan Tata Busana

Dr. Wesnina, M. Sn

NIP. 19631029 1988 2 001

**BIODATA
CECEP KUSTANDI**

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	:	Cecep Kustandi, M.Pd.	L
2	Jabatan Fungsional	:	Lektor/IIIC	
3	Jabatan Struktural	:	-	
4	NIP	:	198105132008121008	
5	NIDN	:	0013058105	
6	Tempat dan Tanggal Lahir	:	Bandung, 13 Mei 1981	
7	Alamat Rumah	:	Jalan Cibogo Atas No 65 RT 01/03 Bandung Jalan Kayujati IV No 26A Rawamangun	
8	Nomor Telepon/Faks/HP	:	081564878877-021-4716166	
9	Alamat Kantor	:	Jalan Rawamangun Muka, Gedung Daksinapati FIP Lantai II	
10	Nomor Telepon/Faks	:	021-47867162	
11	Alamat e-mail	:	cecepkustandi@yahoo.com	
12	Lulusan yang Telah Dihilangkan	:	S-1 = 56 Orang; S-2 = - Orang; S-3 = - Orang	
13	Mata Kuliah yang Diampu	:	1. Pengembangan Media Sederhana	
			2. Pengembangan Media Video	
			3. Manajemen Sistem Informasi	
			4. Komputer Grafis	
			5. Pengantar Teknologi Pendidikan	
			6. Landasan Teknologi Pendidikan	
			7. Pengembangan Pusat Sumber Belajar	
			8. Pengembangan Kurikulum	
			9. Teori Belajar dan Pembelajaran	
			10. Pembelajaran Berbasis Komputer	

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	1999-2004	2005-2008	2014-sekarang

2.	<i>Useability</i>	a. Konsistensi	Konsistensi posisi navigasi, bentuk navigasi, dan bentuk tombol serta warna dan fungsi pada setiap screen.	✓			
3.	Elemen Media Tekstual dan Visual	a. Teks	Keterbacaan teks pada multimedia yaitu ukuran huruf, jenis huruf menarik serta tidak terdapat banyak kalimat pada satu screen.		✓		
b. Keselarasan warna teks dan background		Ketepatan pemilihan warna teks dan background. Warna teks tidak sama dengan background dan tidak menggunakan banyak warna sehingga teks terbaca dengan jelas.	✓				
c. Ilustrasi (gambar, video, animasi)		Kualitas ilustrasi (gambar, video, dan animasi) baik dalam segi peletakan, ukuran, warna, dan pencahayaan.	✓				
4.	Elemen Media Audio	a. Sound Effect	Ketepatan jenis sound effect yang digunakan, sehingga tidak mengganggu konsentrasi.		✓		
5.	Interaktivitas	a. Interaktivitas	Kemampuan memberikan feedback dari program untuk setiap perlakuan dan kemampuan program dapat dikontrol sesuai dengan kehendak pengguna.	✓			

Catatan :

Secara kualitas sudah bagus untuk digunakan dalam pembelajaran, yang perlu dijadikan catatan :

1. Pencantuman Sasaran tidak ada
2. Pengemasan belum dalam bentuk CD / DVD
3. Penulisan masih banyak yang salah
4. Beberapa materi masih ada contoh yang kosong
5. Jenis font yang terlalu kecil



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2011

**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, Fax/mile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id



Certificate

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen panelis atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No reg	Judul Skripsi
1	R. Mega Widjayanti (5525111972)	Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan uji validasi materi untuk keperluan skripsi. Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,

Dosen Panelis

(Cecep Icastandi, M.Pd.)

Lembar Observasi

Nama : *Alfina*

Angkatan : *2015*

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada pilihan jawaban nomor 4, 3, 2, 1 yang sesuai

Keterangan

4 : Sangat Baik

2 : Kurang Baik

3 : Cukup Baik

1 : Sangat Tidak Baik

No.	Indikator	Sub Indikator	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Media pembelajaran CD interaktif	a. Perlengkapan pembelajaran		✓		
		b. Penguasaan materi	✓			
		c. Sesuai dengan tujuan mata kuliah	✓			
		d. Bahasa mudah dipahami	✓			
2.	Isi materi	a. Kesesuaian materi	✓			
		b. Materi interaktif	✓			
		c. Video dan gambar mendukung isi materi	✓			
3.	Tampilan (layout)	a. Navigasi berurutan/sistematis	✓			
		b. Desain gambar	✓			
		c. Warna layout		✓		
		d. Suara dan pemutar musik	✓			
		e. Desain tampilan		✓		

TABEL OUTPUT SPSS PERHITUNGAN MAHASISWA

Indikator Media CD

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	7	23.0	23.0	23.0
	Sangat Baik	23	77.0	77.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Indikator Isi Materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	5	17.0	17.0	17.0
	Sangat Baik	23	83.0	83.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Indikator Tampilan (*layout*)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	7	23.0	23.0	23.0
	Sangat Baik	23	77.0	77.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

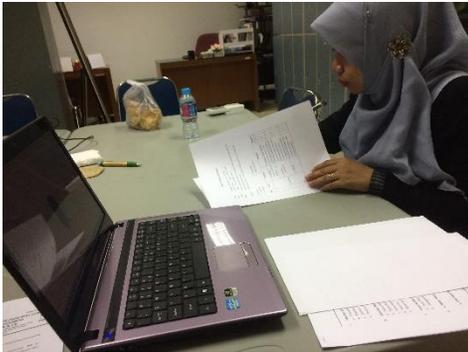
Total Keseluruhan Penilaian oleh Mahasiswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	5	17.0	17.0	17.0
	Sangat Baik	25	83.0	83.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

DOKUMENTASI PENULIS



Pengujian ahli materi dengan Ibu Rahayu



Pengujian ahli materi dengan Ibu Mangesti



Pengujian ahli media dengan Pak Cecep



Pengujian ahli materi dengan Pak Sadek

DOKUMENTASI MAHASISWA



RIWAYAT HIDUP PENULIS



R. Mega Widjayanti lahir di Banten, 29 September 1992. Penulis merupakan anak pertama dari 7 bersaudara pasangan Bapak R. Pandji Pudja Sakti dan Ibu Yati Rohayati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Jl. Gunuk 1 No. 28B RT 001/03 Pejaten Timur, Pasar Minggu, Jakarta Selatan.

Penulis menyelesaikan pendidikan taman kanak-kanak di TK Al- Hikhmah Cipeucang, Banten pada tahun 1998. Pendidikan sekolah dasar di SD Negeri Palanyar 2 pada tahun 2004. Pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Saketi pada tahun 2007. Pendidikan sekolah menengah atas di SMA Bunda Kandung pada tahun 2010. Penulis terdaftar sebagai mahasiswi Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta melalui jalur SNMPTN pada tahun 2011 sampai dengan sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswi Program S1 Pendidikan Tata Busana.