PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BENTUK TUBUH WANITA PADA MATA KULIAH DESAIN BUSANA I

NINDA TIARA PRADANA

5525122952

Skripsi Ditulis untuk Memenuhi Persyaratan dalam Mendapatkan

Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA 2012

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Nama Dosen/Jabatan	**Tanda Tangan**	**Tanggal**
Dosen Pembimbing Materi		
Dra. Melly Prabawati, M.Pd NIP. 19630521.198803.2.002	.....	14 - 02 - 17
Dosen Pembimbing Metodologi		
Esty Nurbaity A, S.Pd, M.K.M NIP. 19740928.199903.2.001	.....	14 - 02 - 17

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Nama Dosen/Jabatan	**Tanda Tangan**	**Tanggal**
Ketua		
Dra. Harsuyanti RL. M. HUM NIP. 19580209.198210.2.001	.....	13-02-17
Sekretaris		
Dra. Eneng Lutfia Zahra, M.PD NIP.19640325.198903.2.003	.....	13-02-17
Dosen Ahli		
Cholilawati, S.PD, M.Pd NIP. 19760905.200812.2.002	.....	13-02-17

Tanggal Lulus :

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 dengan bimbingan dari dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta,6 Februari 2017

Penulis

Ninda Tiara Pradana

5525122952

ABSTRAK

NINDA TIARA PRADANA. Penilaian Media Pembelajaran Materi Bentuk Tubuh Wanita pada Mata Kuliah Desain Busana 1. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1. Penelitian dilakukan pada Program Studi Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Metode penelitian yang digunakan yaitu Pre-Experimental (One shot case study). Peneliti membuat media pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran yang menggabungkan komponen multimedia seperti layout, teks, audio, gambar, dan video /animasi dengan menggunakan *software*, yaitu Macromedia Flash.

Penelitian ini menggunakan pengujian internal expert review (pendapat ahli dan praktisi) terdiri dari uji kualitas media (2 dosen ahli materi dan 2 dosen ahli media) dan pendapat mahasiswa sebagai pengguna dilakukan terhadap 30 mahasiswa. Penilaian ahli media berdasarkan aspek komponen multimedia media pembelajaran materi bentuk tubuh wanita sudah sangat baik berdasarkan indikator gambar dan dinyatakan sudah baik berdasarkan indikator layout, teks, audio, dan video/animasi. Penilaian ahli materi berdasarkan aspek kriteria media pembelajaran yang baik media pembelajaran materi bentuk tubuh wanita sudah sangat baik berdasarkan indikator kesesuaian, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan. Mahasiswa selaku pendapat dari pengguna dengan indikator tertinggi, yaitu indikator kemudahan dan indikator video/animasi. Sedangkan indikator terendah pada indikator layout.

Hasil penelitian penilaian media pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 menunjukan bahwa media pembelajaran ini sudah baik untuk digunakan sebagai alternatif sumber belajar.

Kata kunci : penilaian, media pembelajaran, cd, materi bentuk tubuh wanita, mata kuliah desain buasana 1

ABSTRACT

NINDA TIARA PRADANA. Assessment of Learning Media Material Women Body Shapes in Subject Fashion Design 1. Jakarta: Fashion Design Study Program, Faculty of Engineering, Jakarta State University 2017.

This research aimed to obtain and analyze data of assessment of learning media material women body shapes_in subject fashion design 1. This research was conducted at Fashion Design Study Program, Faculty of Engineering, Jakarta State University.

This research using Pre-Experimental (One shot case study) method. Researcher created a learning media into CD learning that including various media components: layout, text, audio, images, and animation made by using Macromedia Flash.

This research using internal testing expert review (media experts and lecturers opinions) and external testing field evaluation (field evaluation). Internal testing expert view consisted by (2 media experts and 2 lecturers). External field evaluation consisted by 30 students that has been took Fashion Design 1 subject as users. Results of expert assessment for media based on aspect of media components indicated excellent based on indicators images and indicated good based on indicators layout, text, audio, and video/animation. Assessment was also made by lecturer as material expert based on aspects of criteria of learning media indicated excellent based on indicators relevance, convenience, attractiveness, and usefulness. Student's opinion as users obtaind results with high indicators, convenience and video/animation. And low indicator, its layout.

Research's result for assessment of learning media material women body shapes in subject fashion design 1 has shown that CD learning media is good to use for learning source alternative. This results obtained by media experts and lecturer's assessments and in addition with student's opinions as CD learning media material women fashion style users.

Keywords : assessment, learning media, CD learning, women fashion style, fashion design 1

DAFTAR ISI

JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

HALAMAN PERNYATAAN..... iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL.....xii

DAFTAR GRAFIK.....xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 5

1.3 Batasan Masalah.....5

1.4 Rumusan Masalah 6

1.5 Tujuan Penelitian 6

1.6 Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Teori.....7

2.1.1 Definisi Penilaian.....7

2.1.2 Media Pembelajaran 9

2.1.3 CD Pembelajaran 31

2.1.4 Mata Kuliah Desain Busana I 33

2.1.5 Materi Bentuk Tubuh Wanita 36

2.2 Kerangka Berpikir.....74

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasional Penelitian.....77

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 77

3.3 Metode Penelitian 77

3.4 Variabel 78

3.5 Definisi Konsep Penelitian 79

3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian 80

3.7 Subjek Penelitian 80

3.8 Instrumen Penelitian 81

3.9 Teknik Pengumpulan 86

3.10 Teknik Analisa Data 87

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian 88

4.1.1 Deskripsi Pembuatan Media CD Pembelajaran.....88

4.1.2Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media CD Pembelajaran 89

4.2 Analisis Hasil Penelitian 97

4.3 Pembahasan 119

4.4 Kelemahan Penelitian 122

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....123

5.2 Implikasi.....125

5.3 Saran.....125

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gb. 2.1 Tipografi *Courier, Arial, Times New Roman* 26

Gb. 2.2 *Font Serif* dan *Sans Serif* 26

Gb. 2.3 Panduan untuk Menentukan Bentuk Tubuh Wanita 39

Gb. 2.4 Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V 40

Gb. 2.5 Bentuk Tubuh Segitiga/Pir/A 41

Gb. 2.6 Bentuk Tubuh Bulat/Oval/Apel 42

Gb. 2.7 Bentuk Tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I 44

Gb. 2.8 Bentuk Tubuh Jam Pasir/Proporsional/X 45

Gb. 2.9 Berpayudara besar 46

Gb. 2.10 Berpayudara Kecil 47

Gb. 2.11 Berpanggul Lebar 48

Gb. 2.12 Pinggang Lurus/ Perut Dengan Lemak Berlebih 48

Gb. 2.13 Berpaha Besar 49

Gb. 2.14 Garis Leher Perahu 50

Gb. 2.15 Garis Leher Kamisol 50

Gb. 2.16 Garis Leher Kardigan 50

Gb. 2.17 Garis Leher Cowl 51

Gb. 2.18 Garis Leher Crew 51

Gb. 2.19 Garis Leher Raglan 51

Gb. 2.20 Garis Leher Scoop 52

Gb. 2.21 Garis Leher Persegi 52

Gb. 2.22 Garis Leher Surplice 52

Gb. 2.23 Garis Leher Bentuk Hati 53

Gb. 2.24 Garis Leher Turtle 53

Gb. 2.25 Garis Leher V 53

Gb. 2.26 Torso Pendek 54

Gb. 2.27 Berpayudara Besar 54

Gb. 2.28 Torso Panjang 55

Gb. 2.29 Berpayudara Kecil 55

Gb. 2.30 Bentuk Tubuh Jam Pasir 56

Gb. 2.31Bentuk Tubuh Persegi 56

Gb. 2.32 Bentuk tubuh x dan panjang 57

Gb. 2.33 Bentuk Tubuh Segitiga 57

Gb. 2.34 Bentuk Tubuh Bundar dan Oval 58

Gb. 2.35 Dada Berisi 59

Gb. 2.36 Tubuh Mungil 59

Gb. 2.37 Bentuk Tubuh Segitiga 60

Gb. 2.38 Bentuk Tubuh Persegi 60

Gb. 2.39 Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik 61

Gb. 2.40 Bentuk Tubuh Oval Dan Bulat 61

Gb. 2.41 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V 62

Gb. 2.42 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V yang perlu dihindari 63

Gb. 2.43 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga/Pir/A 64

Gb. 2.44 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga/Pir/A yang perlu dihindari 65
Gb. 2.45 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Bulat/Oval/Apel 66
Gb. 2.46 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Bulat/Oval/Apel yang perlu dihindari 67
Gb. 2.47 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I 69
Gb. 2.48 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I yang perlu dihindari 70
Gb. 2.49 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Jam Pasir/Proporsional/X 71
Gb. 2.50 Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Jam Pasir/Proporsional/X yang perlu dihindari.....72
Gb. 4.1 Opening.....89
Gb. 4.2 Tampilan Awal.....90
Gb. 4.3 Home Screen.....90
Gb. 4.4 Silabus.....91
Gb. 4.5 Menu Materi.....91
Gb. 4.6 Definisi Bentuk Tubuh Wanita 92
Gb. 4.7 Macam-macam Bentuk Tubuh Wanita.....92
Gb. 4.8 Pemilihan Busana Berdasarkan Ukuran Bagian Tubuh 93
Gb. 4.9 Pemilihan Busana Bedasarkan Bentuk Tubuh Wanita 93
Gb. 4.10 Video Bentuk Tubuh Wanita 94
Gb. 4.11 Contoh Video 94
Gb. 4.12 Pembukaan Evaluasi.....95

Gb. 4.13 Tampilan Evaluasi 1 95

Gb. 4.14 Tampilan Evaluasi 2 95

Gb. 4.15 Hasil Penilaian.....96

Gb. 4.16 Profil 96

Gb. 4.17 Pustaka 97

Gb 4.18 Penilaian Layout.....

Gb 4.19 Penilaian Teks .....

Gb 4.20 Penilaian Gambar .....

Gb 4.21 Penilaian Video/Animasi .....

Gb 4.22 Penilaian Kesesuaian/Relevansi .....

Gb 4.23 Penilaian Kemudahan .....

Gb 4.24 Penilaian Kemenarikan .....

Gb 4.25 Penilaian Kemanfaatan .....

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Ahli Media 82

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi 83

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Pendapat Mahasiswa 84

Table 4.1 Hasil Dan Skor Penilaian Dengan Ahli Media 98

Table 4.2 Hasil Dan Skor Penilaian Dengan Ahli Materi 105

Table 4.3 Kesesuaian atau relevansi 110

Table 4.4 Kemudahan 111

Table 4.5 Kemenarikan 112

Table 4.6 Kemanfaatan 113

Table 4.7 Layout (Tampilan) 114

Table 4.8 Teks 115

Table 4.9 Gambar 116

Table 4.10 Audio 117

Table 4.11 Video/Animasi 118

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil keseluruhan kuesioner mahasiswa 121

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UU No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas,2003:7). Dalam proses pembelajaran terdapat dua unsur yang bertindak sebagai sarana serta alat yang sangat penting adalah metode dan media pembelajaran. Kompetensi guru harus disesuaikan dengan tantangan kemajuan Iptek dan masyarakat (Permadi, 2013:63). Jadi dalam rangka konsep dan prinsip teknologi pendidikan, media merupakan sumber belajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi lebih tepat dan akurat. Peserta didik dikondisikan agar tertarik untuk mengikuti prosedur penyampaian materi. Dengan menggunakan media berbasis teknologi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik (Sanjaya,2011:162).

Perkembangan IPTEKS semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Saat ini yang menjadi tren dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan multimedia. Karena multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar,

grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima.

Media CD pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam kategori multimedia yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*). Dikatakan multimedia karena pada media ini terdapat menu-menu yang dapat diklik atau dioperasikan oleh pengguna untuk menampilkan materi yang diinginkan. Dengan menggunakan CD Pembelajaran, mahasiswa bisa memahami materi dan mengulangi dalam proses pembelajaran pada materi.

Pada Program Studi Pendidikan Tata Busana merupakan salah satu program studi yang berada di Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Tujuan Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana adalah menghasilkan lulusan yang professional menjadi tenaga: (1) Guru SMK bidang *study* Tata Busana; (2) Guru keterampilan bidang busana MAN; (3) Guru mulok busana/SMP; (4) Instruktur BL; (5) Guru sekolah mode; (6) Peneliti bidang busana; (7) Bidang industri busana (Pedoman Akademik Fakultas Teknik,2012/2013:376).

Pada program studi pendidikan tata busana terdapat sejumlah mata kuliah teori dan praktek, salah satu mata kuliah praktek yaitu mata kuliah Desain Busana I. Mata kuliah desain busana I memiliki tujuan menciptakan desain busana, meliputi menjelaskan konsep dasar menciptakan busana, menerapkan teknik penyelesaian gambar; dan menerapkan desain busana untuk berbagai tipe bentuk tubuh (Pedoman Akademik Fakultas Teknik,2012/2013:388). Beban mata kuliah Desain Busana I terdiri dari 2 sks, dengan jumlah pertemuan per semester 16 kali pertemuan @200 menit. Kompetensi yang diharapkan di capai pada mata kuliah ini adalah: Memahami

konsep dasar mencipta desain busana; Memahami perkembangan mode, pengaruh kehidupan mode & faktor penghambat mode; Menjelaskan pekerjaan dibidang mode; Membuat berbagai *styling* desain busana; Menganalisis hasil karya desain busana; Menerapkan unsur desain (siluet dan warna) pada rancangan desain busana; Menerapkan prinsip desain pada rancangan desain busana; Mengidentifikasi berbagai bentuk tubuh wanita; Mendesain busana untuk berbagai bentuk tubuh wanita. (Silabus mata kuliah desain busana I FT-UNJ). Oleh karena itu, sebagai mahasiswa tata busana harus mengetahui bagaimana cara mendesain busana berdasarkan bentuk tubuh wanita.

Materi bentuk tubuh wanita membutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu menampilkan materi yang berkaitan dengan teori seperti teks dan gambar serta animasi. Dengan adanya materi belajar tanpa variasi media pembelajaran dapat mengakibatkan kejenuhan pada mahasiswa. Hal ini dapat disebabkan karena media yang digunakan hanya sebatas *Overhead Projector* (OHP), maupun *Powerpoint*. Keadaan ini mengakibatkan rendahnya kesempatan dosen untuk berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mempertahankan dan meningkatkan proses belajar mahasiswa salah satu caranya adalah dengan media pembelajaran yang baru dan inovatif dalam penyampaian materi. Dengan kelebihan media yang dapat menyajikan peristiwa-peristiwa langka, memperlambat dan mempercepat gerakan objek yang terlalu kompleks, jelas akan memberi daya tarik tersendiri, menimbulkan minat dan hasrat ingin tahu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen mata kuliah Desain Busana I bahwa dalam mata kuliah desain busana I, salah satu kompetensi yang harus dicapai

yaitu mahasiswa dapat mendesain mode busana untuk bentuk tubuh wanita. Penyampaian media pembelajaran yang digunakan saat ini adalah *PowerPoint* yang ditampilkan pada LCD. Sehingga materi bentuk tubuh wanita yang cakupan materinya cukup luas dan membutuhkan waktu yang cukup banyak sebagai salah satu cara untuk menangani solusi tersebut, mahasiswa membutuhkan media pembelajaran dimana media tersebut dapat meningkatkan pemahaman materi, hal ini sesuai dengan hasil yang diberikan pada mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah desain busana 1, dimana keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala dan untuk mempermudah proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang tidak mengenal waktu dan tempat, dimana mahasiswa dapat mempelajari materi bentuk tubuh wanita dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya CD Pembelajaran diharapkan dapat memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi ajar tentang bentuk tubuh wanita dan peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mencoba untuk memanfaatkan sebuah media pembelajaran berupa CD dengan materi Bentuk Tubuh Wanita. pada mata pelajaran Desain Busana I Dimana penilaian media CD pembelajaran dengan melakukan uji kualitas berdasarkan aspek komponen multimedia yang penilaannya dilakukan oleh ahli media dan aspek kriteria media pembelajaran yang baik yang penilaiannya dilakukan oleh ahli materi serta pendapat mahasiswa terhadap media CD Pembelajaran. Diharapkan, mahasiswa mampu lebih jelas mempelajari dan lebih memahami materi Bentuk Tubuh Wanita. CD Pembelajaran ini akan menayangkan mengenai teori dan gambar-gambar Bentuk Tubuh Wanita. Peneliti berharap CD Pembelajaran ini mampu membangkitkan minat mahasiwa dan memotivasi belajar,

sehingga pengetahuan semakin luas, pemahaman semakin mendalam, dan mengoptimalkan hasil belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka timbul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah media CD pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1?
2. Bagaimanakah penilaian ahli materi pada media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita berdasarkan aspek kriteria media pembelajaran yang baik?
3. Bagaimanakah penilaian ahli media pada media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita berdasarkan aspek komponen multimedia?

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti akan meneliti mengenai penilaian media pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 berupa CD pada program studi pendidikan tata busana, dimana penilaiannya mencakup aspek komponen multimedia oleh ahli media, aspek kriteria media pembelajaran yang baik oleh ahli materi dan adapun dalam penggunaannya juga disertai data pendapat mahasiswa pendidikan tata busana yang telah mengikuti mata kuliah desain busana 1.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana hasil penilaian media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1?"

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian media pembelajaran pada materi bentuk tubuh wanita menggunakan CD pembelajaran sebagai sumber belajar bagi peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa, memudahkan dalam memahami materi mengenai bentuk tubuh wanita dan dapat menerapkan materi dengan baik pada pembuatan desain busana wanita.
2. Bagi Dosen, menjadi alternatif dalam melaksanakan strategi pmbelajaran yang efektif dan efisien.
3. Bagi Program Studi, sebagai bahan masukan berupa informasi tentang media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

BAB II

KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kerangka Teoritik

2.1.1 Penilaian

Istilah penilaian atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *evaluation*. Kedudukan penilaian sangat penting bagi penunaian tugas keberhasilan melaksanakan utamanya, yakni melaksanakan pembelajaran (Asep Jihad, 2012:53). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Evaluasi memiliki arti "penilaian" (2003:310). Yang secara luas memiliki pengertian sebagai suatu proses sistematis yang mengandung pengumpulan informasi, menganalisis dan menginterpretasi informasi tersebut untuk membuat keputusan-keputusan. Sedangkan menurut Achmad Sanusi dalam Anis Fauzi dan Rifyal (2009:102) Evaluasi adalah proses penilaian yang sistematis, mencakup pemberian nilai, atribut, apresiasi, dan pengenalan permasalahan serta pemberian solusi-solusi. Penilaian (*assesmen*) adalah suatu proses untuk mengetahui dan memutuskan, apakah proses dan hasil dari suatu program kegiatan telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang ingin dicapai (Eko Nurhaji Purnomo, 2012:62).

Menurut Suharsimi, penilaian adalah suatu usaha yang dilakukan dalam pengambilan keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik-buruk bersifat kualitatif, dalam pedoman penilaian Depdikbud dinyatakan bahwa tujuan penilaian

adalah untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, untuk perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar siswa serta sekaligus memberi umpan balik bagi perbaikan pelaksanan kegiatan belajar (Asep Jihad, 2012:63). Menilai adalah mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran subyektif dan bersifat kualitatif (Hamzah B. Uno, 2010:180). Penilaian merupakan bagian yang integral dalam proses mengajar (Nasution, 2008:38).

Edwind dan Gerald W. Brown mengatakan bahwa evaluasi pendidikan adalah sesuatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Maka evaluasi pendidikan itu sendiri adalah suatu tindakan atau kegiatan (yang dilaksanakan dengan maksud untuk) atau suatu proses (yang berlangsung dalam rangka) menentukan nilai dari segala sesuatu dalam dunia pendidikan (yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan atau yang terjadi dilapangan pendidikan). Sedangkan evaluasi media pengajaran yang dimaksudkan adalah untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan. (Cak Mad:143). Menurut Seels & Richey dalam Bambang Warsita (2008:54), Penilaian bahan (produk pembelajaran) merupakan evaluasi yang menaksir kebaikan atau manfaat isi yang menyangkut benda-benda fisik termasuk buku, pedoman kurikulum, film, pita rekaman, audio/radio, televisi dan produk pembelajaran lainnya.

Media apa pun yang dibuat, seperti kaset audio, film bingkai, film rangkai, transparansi OHP, film, video ataupun gambar, dan permainan/simulasi perlu dinilai terlebih dahulu sebelum dipakai secara luas. Penilaian (evaluasi) ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan

yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diingat dan dilakukan karena banyak orang beranggapan bahwa sekali membuat media, pasti seratus persen ditanggung baik (Sadiman dkk, 2014:181).

Berdasarkan definisi menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan suatu tindakan atau proses pengumpulan informasi, menganalisis dan menginterpretasi informasi yang bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan pembelajaran sebagai bahan acuan institusi dalam meningkatkan kualitas pendidikannya yang dapat dilakukan dengan menaksir kebaikan atau manfaat isi yang menyangkut benda-benda fisik termasuk buku, pedoman kurikulum, media pembelajaran. Dalam penelitian ini, penilaian ditujukan untuk menilai media pembelajaran yang dibuat berupa media CD pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Berikut ini beberapa definisi media menurut para ahli dalam Anis Fauzi dan Rifyal (2009:92-93), yaitu:

1. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

2. Briggs mengatakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Seperti halnya buku, film, kaset, film bingkai dan lain sebagainya.
3. Sadiman mengatakan aktivitas pembelajaran, media dapat di definisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.
4. Dan menurut Thoifuri, media pengajaran merupakan alat bantu pengajaran untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami dan upaya terampil dalam mempelajari bidang studi tertentu, baik media berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

Menurut Arif S. Sadiman dalam Samsudin (2008:108) kata media berasal dari kata ”medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media yang dimaksud harus menunjang tujuan proses belajar mengajar dan juga membantu proses berpikir siswa agar dapat dengan segera memahami informasi tersebut. Seorang guru harus terampil serta memahami terhadap fungsi dari pada media tersebut. Menurut Djamarah dalam Andriyansah dkk (2014;39). bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya ditegaskan oleh Daryanti (2010;4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dengan demikian maka pada dasarnya media dapat dikatakan juga sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

Kata pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction* yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Menurut Gagne dalam Wina Sanjaya (2008:207) mengajar atau *teaching* merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), di mana peran guru lebih ditekankan pada cara merancang atau mengaransemen berbagai sumber serta fasilitas yang tersedia untuk kemudian dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Syaiful Sagala (2013:61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.

Menurut Ausubel dalam H. Douglas Brown (2008:97-98) Pembelajaran bermakna terjadi dalam diri manusia melalui proses yang bermakna, yakni dengan mempertalikan peristiwa atau hal baru dengan konsep kognitif atau dalil-dalil yang sudah ada dalam benak seseorang. Pembelajaran bermakna atau penambatan (*consumption*) bisa pula diterangkan sebagai proses menghubungkan dan menggabungkan materi baru pada hal-hal yang sudah mapan, yang ada dalam struktur kognitif. Ketika materi baru memasuki bidang kognitif, ia berinteraksi dan digabungkan secara semestinya ke dalam sebuah sistem konseptual yang lebih luas.

Fakta bahwa materi tersebut benar-benar bisa digabungkan adalah dengan memungkinkannya untuk dikaitkan dengan elemen-elemen stabil dalam struktur kognitif yang menyebabkan kebermaknaan. Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (La Iru dan La Ode Safiun Arihi, 2012:1-2). Hal tersebut juga sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berperan secara aktif (Andi Prastowo, 2013:57).

Pembelajaran (*Instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dengan pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Bambang Warsita, 2008:85).

Bruce well mengungkapkan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran. *Pertama*, proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. *Kedua*, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari, maka ada tiga tipe pengetahuan yang masing-masing memerlukan situasi berbeda dalam mempelajarinya, yaitu pengetahuan fisik, sosial, dan logika. *Ketiga*, dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial (Andi Prastowo, 2013:58).

Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2009:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Gagne dan Briggs dalam Rostina Sundayana (2013:5) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya motivasi belajar pada diri peserta didik.

2.1.2.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti fotografi, video *tape*, disket komputer, *compact disk*, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi, bisa kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong, kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses tunai atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransporasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulis pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu, misalnya rekaman video, file komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011:12)

2.1.2.2 Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran bukan hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, melainkan media itu sendiri juga dapat memerankan fungsi sebagai penyampai pesan belajar. Media belajar merupakan salah satu penunjang dalam pendidikan yang bertujuan, antara lain: (1) untuk mengurangi komunikasi yang verbalistik, (2) memberikan dan memperjelas informasi, (3) membangkitkan minat dan perhatian, (4) mempermudah pengertian pada sasaran, (5) meningkatkan motivasi dan menunjang kebutuhan peserta (Retnaningsi Burham, 2008:66). Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh oleh siswa dapat melalui proses

pembuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang dipelajari oleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman contohnya hanya mngandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa (Wina Sanjaya, 2010:199-200).

Fungsi media pembelajaran bagi pengajar dalam Sanaky dalam Rostina Sundayana (2013:10) :

1. Memberikan pedomaan, arah untuk mencapai tujuan.
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
3. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
4. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran.
6. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
7. Meningkatkan kualitas pelajaran.

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar mengajar.
3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajaran untuk belajar.

4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematika sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar.
5. Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
7. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran

Adapun Sanaky dalam Rostina Sundayana (2013:9) menyebut media pembelajaran untuk merangsang siswa dalam belajar dengan cara:

1. Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek langkah.
2. Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya.
3. Membuat konsep abstrak ke konsep konkrit.
4. Memberi kesamaan presepsi.
5. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
6. Menyajikan ulang informasi secara konsusten.
7. Memberikan suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki nilai praktis. *Pertama*, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. *Kedua*, media dapat mengatasi batas ruang kelas. *Ketiga*, media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara

peserta dengan lingkungan. *Keempat*, media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. *Kelima*, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat. *Keenam*, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik. *Ketujuh*, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. *Kedelapan*, media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa. *Kesembilan*, media dapat membangkitkan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak (Wina Sanjaya, 2009:171-172)

2.1.2.4 Ragam Jenis Media Pembelajaran

Menurut Rayandra Asyhar (2011:44) terdapat empat jenis media, yaitu:

a. Media visual, yaitu media yang digunakan hanya mengandalkan indera pengelihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan pengelihatannya. 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. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata, dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah

dalam bentuk bunyi-bunyian, music bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder*, dan radio.

c. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.

d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera pengelihatan dan pendengaran melalui teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan Informasi. Vaughan menjelaskan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif (Iwan Binanto, 2010:2)

Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegitan. Media CD Pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang termasuk dalam kategori multimedia yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*). Dikatakan multimedia karena pada media ini terdapat menu-menu yang dapat diklik atau dioperasikan oleh pengguna untuk menampilkan materi yang diinginkan. Dengan menggunakan CD Pembelajaran mahasiswa diharapkan bisa memahami materi dan mengulangi dalam proses pembelajaran pada materi.

2.1.2.4.1 Multimedia Pembelajaran

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). 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)**.** Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli (Wahono, 2007; dan Zeembry,2008) diantaranya:

1. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik,*sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono,2007)
2. Multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Adobe Flash

Adobe Flash atau Macromedia Flash merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini. Saat membuka situs atau halaman internet tertentu biasanya terdapat animasi objek grafis yang bergerak dari besar menjadi kecil, dari terang menjadi redup, dari bentuk satu menjadi bentuk lain, dan masih banyak lagi yang lain. Adapun animasi-animasi objek grafis tersebut dapat dikerjakan menggunakan Macromedia Flash.

Macromedia Flash juga mengenalkan bagaimana membuat movie clip, animasi frame, animasi tween motion, serta perintah section script-nya, adapun beberapa kemampuan Macromedia Flash lainnya adalah sebagai berikut :

a. Dapat membuat animasi gerak (motion tween), perubahan bentuk (shape tween), dan perubahan serta transparasi warna (colour effect tween)

b. Dapat membuat animasi masking (efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan animasi motion guide (animasi mengikuti jalur)

c. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek lain.

d. Dapat membuat animasi logo, animasi form, presentasi multimedia, game, kuis interaktif, simulasi/visualisasi.

e. Dapat dikonversi dan di publish ke dalam beberapa tipe, seperti : *.swf, *.html, *.gif, *.jpg, *.png, *.exe, dan *.mov (Rayandra Asyhar, 2011:187)

Suatu software akan berguna apabila sangat membantu dan memudahkan dalam mengerjakan suatu hal, juga banyak manfaatnya dibandingkan kekurangannya. Software flash saat ini banyak dijumpai, yang paling terkenal dan popular adalah Macromedia Flash dan Adobe Flash pluglin dan software nya sudah tidak bisa diragukan lagi (teknologi.kompasina.com). Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya (www.wikipedia.co.id).

2. Fungsi Multimedia

Fungsi multimedia pembelajaran antara lain:

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

3. Kriteria Media Pembelajaran

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

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

Multimedia dalam kamus informasi dan teknologi karangan Dudi Misky (2005:180) mendefinisikan multimedia sebagai salah satu sistem dokumen yang kombinasikan teks, grafik, suara, film, dan media lain. Adapun elemen-elemen yang ada pada suatu multimedia adalah sebagai berikut:

a. Layout

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

1. Keseimbangan (Balance), adalah pembagian sama berat secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada 2 pendekatan untuk menciptakan keseimbangan. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (formal balance). Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris (informal balance), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi lain sehingga terasa imbang. Tidak hanya dengan ukuran, penyampaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, value, dan bidang dengan memperhitungan bobot visualnya.
2. Tekanan, informasi yang penting untuk disampaikan ke peserta didik harus diberikan secara mencolok melalui elemen yang kuat. Penekenan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara yakni, penggunaan warna yang baik, ukuran foto dibuat besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain. Informasi awal pertama kali dapat membuat perhatian dari peserta didik.
3. Irama, adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan

variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran dan posisi. Penyusunan elemen-eleme visual dengan interval yang teratur dapat menciptakan kesan tenang dan statis. Pergantian ukuran, jarak, dan posisi elemen dapat menciptakan suasana riang, dinamis, dan tidak monoton. Repetisi dapat menciptakan kesatuan dan meningkatkan kenyamanan baca. Akan tetapi, pandangan yang terus menerus, tanpa ada variasi, menjadikan desain terasa monoton dan membosankan.

4. Kesatuan, layout dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara teks, warna dan elemen-elemen lain.

Meskipun demikian, kesederhanaan dari sebuah tampilan atau layout media sebaiknya tetap pada fungsinya. Jika informasi dalam suatu layout dikemukakan lebih maka tidak efektif karena hasilnya akan membingungkan peserta didik. (Rahmat Sutriyono,2010:87-97)

b. Teks

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

Words

Words

Words

Gambar 2.1 Tipografi *Courier, Arial, Times New Roman*

Sumber : Academic Press (online)

Faktor-faktor penting dalam pembuatan teks yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Pertama adalah jenis *font* yang digambarkan di atas, kata-kata di atas tidak terlihat sama dikarenakan perbedaan antara tipografi dan *font*. Tipografi merupakan karakter huruf memiliki tampilan yang sama. Contoh tipografi lainnya adalah *courier* dan *arial.* Ketika penggabungan antara gaya dan ukuran huruf maka dapat dikatakan *font* contohnya yaitu *Times New Roman* ukuran 10 point Tipografi dibagi menjadi dua kategori besar, yaitu *Serif* dan *Sans*. Dalam *Serif* terdapat dekorasi kecil pada ujung-ujung hurufnya sedangkan dalam sans tanpa dekorasi.

Serif Typeface

E

Sans Serif Typeface

E

Gambar 2.2 *Font Serif* dan *Sans Serif*

Sumber : Academic Press (online)

Karakter dari *Serif* ini contohnya terdapat pada *Times New Roman*, sedangkan *Sans Serif* contohnya terdapat pada *Arial*. Pada layar komputer, situasinya berbeda dari layar menyulitkan keterbacaan dari dekorasi huruf. Oleh karena itu, jenis *font Serif* sulit untuk dibaca di layar.

Jenis *font* yang digolongkan *Serif* yaitu, *Times New Roman, Bookman, Old Style.* Sedangkan, jenis *font Sans Serif* yaitu *Arial, Helvetica, Univers, Futura, dan Gill Sans.*

Kedua, yaitu *style* ketika membuat tampilan teks agar lebih jelas dapat mempergunakan *style* atau gaya pada teks. *Style* yang sering dipergunakan dalam sebuah teks yaitu *Bold, Italic,* dan *Underline. Bold* memberi kesan tebal dalam tulisan, *italic* membuat kemiringan tulisan dan *underline* muntuk menggarisbawahi tulisan.

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

Untuk dapat menarik peserta didik dengan menggunakan audio visual, maka font yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Baris teks tidak boleh melebihi 40-60 karakter.
2. Gunakan *font* yang sederhana.
3. Gunakan huruf yang sama untuk penekanannya dapat mengunakan *style Bold, italic* atau *underline.*
4. Penulisan *font* harus konsisten.

5. Ukuran *font* harus dapat dibaca. Gunakan point yang berbeda antara *headline* dan *body text*. Untuk headline dapat menggunakan 24 point, sedangkan untuk ukuran *body text* 12 point (Gaurav Bhatnager, dkk, 2002:138-141).

c. Gambar

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

1. Gambar harus memadai artinya pantas untuk pembelajaran, yaitu harus menampilkan gagasan, bagian informasi atau satu konsep jelas yang mendukung tujuan serta kebutuhan pengajar. Di samping itu, gambar hendaknya realistic dan hidup, pewarnaan yang bagus dan harus cukup besar sehingga rinciannya bisa diamati untuk dipelajari. Dalam hal pemilihan gambar, perlu memperhitungkan dengan tingkat usia peserta didik. Demikian pula dengan gambarnya harus sederhana dan gagasannya tidak kompleks. Jadi, banyak faktor yang perlu dipertimbangkan dalam membaca gambar. Misalnya kecerdasan, lingkungan, pengalaman sebelumnya, dan daya imajinasi.
2. Gambar-gambar itu harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu. Gambar-gambar yang memenuhi persyaratan mutu seni hendaknya memenuhi faktor-faktor yaitu, komposisi yang baik artinya gambar mempunyai pusat perhatian yang jelas sehinga memberikan keseimbangan kepada gambar secara

keseluruhan, pewarnaan afektif artinya gambar harus dipilih betul menurut kenyataan dan alamiah.

3. Gambar untuk tujuan pembelajaran harus cukup besar dan jelas. Gambar yang tajam dan kontras mempunyai kelebihan karena ketepatan dan rinciannya menggambarkan kenyataan secara lebih baik.
4. Validitas gambar, yaitu gambar-gambar yang merepresentatif dari bidang studi tertentu yang tertentu yang menampilkan pesan menurut ilmu, merupakan gambar-gambar yang tepat untuk maksud pembelajaran yang benar.
5. Memikat perhatian peserta didik, memikat pehatian peserta didik cenderung kepada hal-hal yang diminatinya yaitu terhadap benda-benda tidak asing dengan kehidupan mereka. Sehingga pesan atau informasi dari gambar yang bertujuan untuk disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik (Daryanto, 2012:113-114).

d. Audio

Audio berasal dari kata audible, yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Kemampuan mendengar telinga manusia berada pada daerah frekuensi antara 20-20.000Hz. Di luar itu manusia tidak mampu lagi mendengarnya. Kaitan audio sebagai media pembelajaran maka suara-suara ataupun bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara. Kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik (Daryanto, 2012:41). Dalam penyampaian pesan atau informasinya hendaknya disesuaikan dengan kemampuan mendengarkan peserta didik, dalam segi volume dan kejelasan pemberian informasi.

Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2006:45) mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan menggunakan audio meliputi:

1. Pemusatan perhatian.
2. Mengikuti pengarahan.
3. Melatih daya analitis.
4. Menentukan arti dari konteks.
5. Memilah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa audio merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu dalam memperjelas suatu pesan atau informasi yang berkaitan dengan audio-visual.

e. Video/Animasi

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non-cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat sampai di hadapan peserta didik secara langsung. Di samping itu, video menambah dan mendukung suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini merupakan karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada peserta didik, di samping suara yang menyertainya. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman

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

2.1.3 CD Pembelajaran

Compact Disc (CD) merupakan salah satu media yang sangat penting dalam pembelajaran keterampilan menyimak, karena benda ini dapat diisi dengan beberapa bentuk software sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh guru (Cak Mad:48).

Kelebian media VCD dan CD

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
2. Video dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
3. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
4. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
5. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
6. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran lebih realistis.
7. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
8. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan.

9. Semua peserta baik yang pandai maupun kurang pandai mampu belajar dari video.
10. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
11. Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi (Cak Mad:47).

Menurut Sholah Abdul Majid Al-‘araby, *compact disc* merupakan media yang sangat penting dalam pembelajaran keterampilan menyimak, karena benda ini dapat disi dengan beberapa bentuk software sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh guru. (Cak Mad :47-48)

CD (Compact Disk) merupakan sebuah kaset penyimpanan yang berdiameter 12 cm atau kurang, yang digunakan untuk merekam suara dalam bentuk digital, video, atau data dan dibaca oleh sistem optik laser (Martin Uren, 2013:50). CD mempunyai bentuk piringan bulat. Media optik pembaca CD pada computer yaitu CD Room. CD terbagi menjadi dua tipe yaitu CD-R dan CD-RW, dimana perbedaan antara keduanya yaitu sebagai berikut : CD-R hanya bisa digunakan untuk menyimpan data sekali saja dan tidak bisa dihapus maupun ditambah, sedangkan CD-RW dapat digunakan untuk menyimpan data berkali-kali dan dapat juga seperti flashdisk. Keuntungan menggunakan CD adalah harganya yang murah, mudah dibawa, dan kecepatan akses data lebih cepat disbanding disket. Namun disbanding harddisk kecepatannya lebih lambat (Lia Kuswayatno, dkk, 2008:56).

CD Pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman pada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangan

mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik menerima materi pembelajaran secara lebih mudah dan menarik

2.1.4 Mata Kuliah Desain Busana I

Desain busana adalah kumpulan informasi visual tentang suatu busana yang akan dibuat. Hal ini berkaitan dengan kesempatan penggunaan, siapa penggunanya, berbagai elemen penyusun yang dibutuhkan., teknik pembuatan, persoalan pembiayaan hingga pada sistem pemasarannya. Busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit, yang dipakai atau disampirkan untuk menutupi tubuh seseorang. Dalam arti sempit, busana dapat diartikan sebagai bahan tekstil yang disampirkan atau dijahit terlebih dahulu, dan dipakai untuk penutup tubuh seseorang yang langsung menutupi kulit atau pun tidak langsung menutup kulit. Pengertian busana dalam arti luas adalah semua benda yang digunakan mulai dari kepala sampai dengan ujung kaki yang menampilkan keindahan. Memilih busana yang tepat memerlukan pengetahuan dan ketelitian. Yaitu pengetahuan mengenai bagaimana berbusana yang serasi sesuai dengan bentuk tubuh seseorang serta kepribadiannya. Mulai dari memilih model, warna dan corak, tekstur, yang sesuai dengan pemakai (Porrie Muliawan, 2015:3).

Namun berbeda dengan Riyanto (2003:1) dalam bukunya berjudul Desain Busana mengatakan bahwa “Desain dapat diartikan rancangan sesuatu yang dapat

diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba". Serangkan pengertian desain busana sendiri diartikan sebagai suatu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan untuk garis, bentuk, siluet, ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana. Dalam buku Teori Busana, Riyanto (2003:3) juga memaparkan pengertian busana, dimana dalam arti luas busana merupakan semua yang dipakai oleh manusia dari kepala hingga ujung kaki yang menampilkan keindahan.

Desain busana merupakan salah satu mata kuliah keahlian bidang studi yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Beban mata kuliah terdiri dari 2 sks, dengan jumlah pertemuan per semester 16 kali pertemuan @200 menit. Mata Kuliah Desain Busana memiliki tujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar mencipta desain busana dan keterampilan dalam mencipta desain busana yang memiliki daya kreasi, daya fungsi, daya jual dan daya pakai untuk berbagai kebutuhan masyarakat. Kompetensi yang diharapkan di capai pada mata kulah ini adalah:

1. Memahami konsep dasar mencipta desain busana,
2. Memahami perkembangan mode, pengaruh kehidupan mode & faktor penghambat mode
3. Menjelaskan pekerjaan dibidang mode
4. Membuat berbagai styling desain busana
5. Menganalisis hasil karya desain busana

6. Menerapkan unsur desain (siluet dan warna) pada rancangan desain busana
7. Menerapkan prinsip desain pada rancangan desain busana
8. Mengidentifikasi berbagai type/kepribadan dan bentuk tubuh wanita.
9. Mendesain busana untuk berbagai type/kepribadian dan bentuk tubuh wanita.
10. Mengidentifikasi berbagai gaya busana wanita.
11. Mendesain busana dengan berbagai gaya busana.
12. Memahami berbagai sumber inspirasi dalam menciptakan desain busana.
13. Menjelaskan proses mencipta desain busana.
14. Menuliskan konsep desain busana (gambaran ide yang akan diwujudkan)
15. Mencipta desain busana dengan berbagai sumber inspirasi.
16. Memahami berbagai teknik penyajian gambar desain busana.
17. Menyajikan karya desain busana dengan berbagai teknik penyajian. (silabus mata kuliah desain busana 1 FT-UNJ)

2.1.5 Materi Bentuk Tubuh Wanita

2.1.5.1 Pengertian Bentuk Tubuh Wanita

Sekarang ini, pakaian bagi manusia bukan semata-mata sebagai pelindung tubuh dari sengatan cuaca, melainkan juga untuk menempatkan citra diri dihadapan orang lain. Jika berpakaian secara tepat sesuai dengan karakter, maka dimata orang lain akan memiliki citra sesuai dengan apa yang inginkan. Jika tidak tepat, akan tampak sebagai orang lain yang asing dan ganjil. Itu sebabnya ada orang yang tampak

lebih menarik dalam balutan pakaiannya, ada yang justru sebaliknya. Orang yang selalu tampil pas dengan pakaiannya adalah orang yang paham betul bentuk tubuh dan kebutuhannya. Mereka hanya membeli pakaian yang diperlukan dan pas dengan bentuk tubuh. Sebaliknya, mereka yang tidak memahami bentuk tubuh sendiri umumnya selalu tampak ganjil dalam setiap penampilan. Biasanya mereka membeli pakaian karena dorongan impulsif, mengikuti arus, dan demi menjaga gengsi. Hanya seperempat dari seluruh pakaian yang mereka punyai terpakai dengan pas. Selebihnya, tak lebih dari sekadar penutup tubuh. (Gayatri, 2011:328-329). Menurut Lauren Messiah, Elemen bergaya yang paling penting dan sering diabaikan adalah berbusana tepat berdasarkan tipe tubuh. Ini juga menjadi cukup menantang bagi kebanyakan wanita (LaurenMessiah.com).

Definisi dari Bentuk Tubuh menurut kamus ekabahasa resmi Bahasa Indonesia definisi dari Bentuk Tubuh adalah (1) bangun tubuh; perawakan; (2) imbangan bentuk tubuh ternak dilihat dari perbandingan kepala, leher, badan, dan anggota tubuh Itulah definisi dari Bentuk Tubuh (http://edefinisi.com/tag/pengertian-bentuk-tubuh)

Identify Your Body Shape, the starting point to developing your own personal style is correctly identifying your body shape. Most stylish women do not have perfect bodies, but they have learned what to wear and what to avoid. They choose clothing that accentuates their assets and minimizes their less than-perfect areas. Once you determine your shape, you can begin to purchase clothing that has the correct cut and fit. The fears and anxieties you have about your body will start to fade when you

look great in the silhouettes that flatter and enhance your assets (Mengidentifikasi Bentuk Tubuh, titik awal untuk mengembangkan gaya pribadi dengan benar dalam mengidentifikasi bentuk tubuh. Kebanyakan wanita *stylish* tidak memiliki tubuh yang sempurna, tetapi mereka telah belajar apa yang harus dipakai dan apa yang harus dihindari. Mereka memilih pakaian yang menonjolkan aset mereka dan meminimalkan daerah yang kurang sempurna pada tubuh mereka. Setelah menentukan bentuk, dapat mulai untuk membeli pakaian yang memiliki potongan yang benar dan fit. Ketakutan dan kecemasan yang dimiliki tentang tubuh akan mulai memudar ketika tampak hebat dalam siluet yang menyanjung dan meningkatkan aset) (Lisa Ann Martin, 2010:84). Selanjutnya Lissa ann Martin (2010:91) menyatakan memadupadankan busana untuk berbagai bentuk tubuh adalah masalah pemahaman proporsi dan mengetahui bagaimana untuk membuat fokus mata pada aset tubuh dan jauh dari bagian yang harus dialihkan. Tujuan utama berbusana untuk berbagai tipe tubuh adalah untuk menampilkan kelebihan dan memindahkan fokus dari area bermasalah untuk membantu membuat tampilan lebih baik ketika memilih busana yang tepat untuk menampilkan bagian tubuh yang disukai dan kamuflase bagian tubuh yang tidak suka, untuk mulai merasa lebih percaya diri dengan busana dan bentuk tubuh.

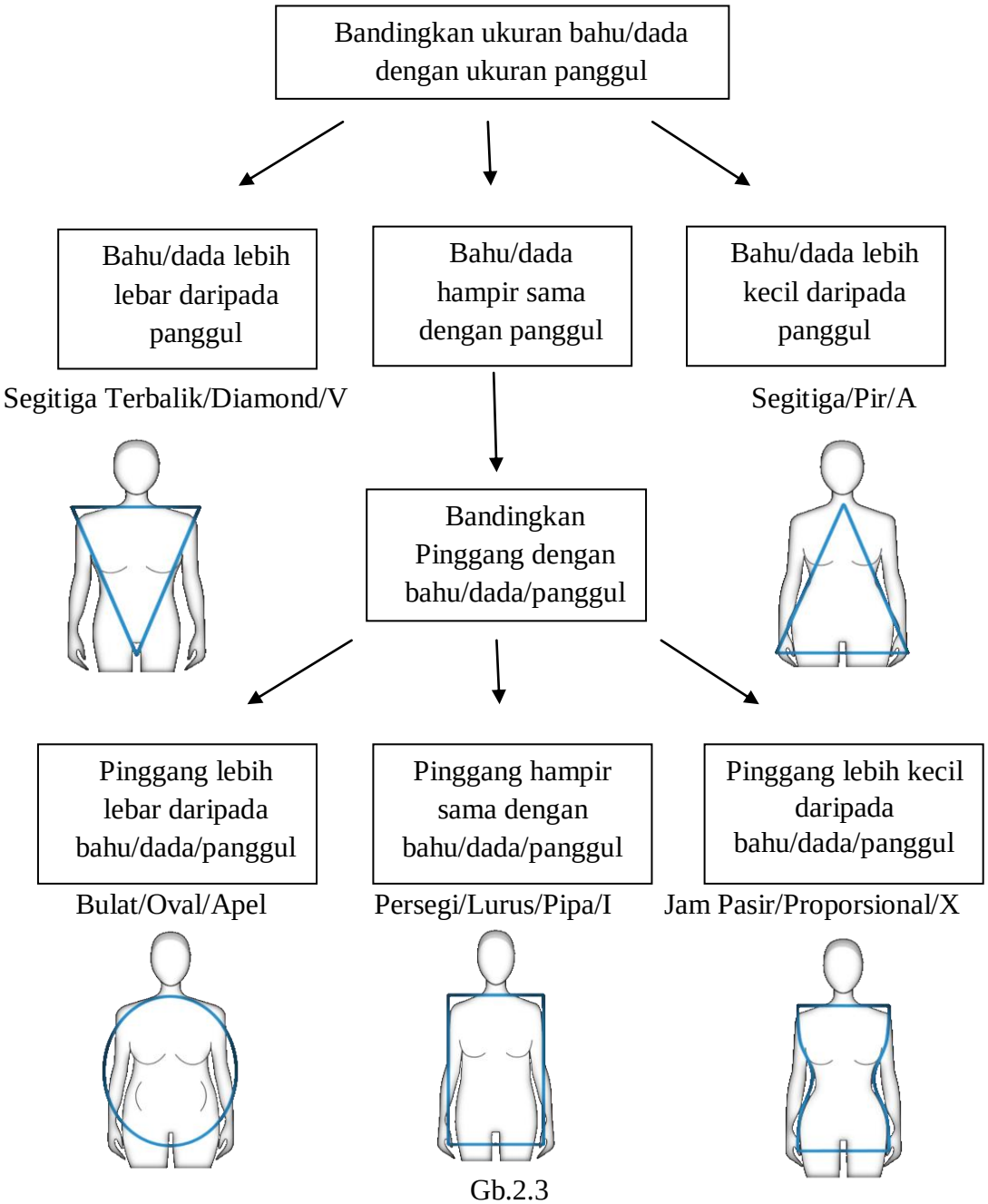
2.1.5.2 Macam-Macam Bentuk Tubuh Wanita

Setiap wanita memiliki kekurangan dan kelebihan pada tubuhnya. Ada beberapa titik penting dalam bentuk tubuh yaitu bahu, dada, pinggang, dan panggul (Arno Roca, 2012:9).

Panduan untuk Menentukan Bentuk Tubuh Wanita

Langkah 1 : Mengukur Bahu, Dada, Pinggang dan Panggul

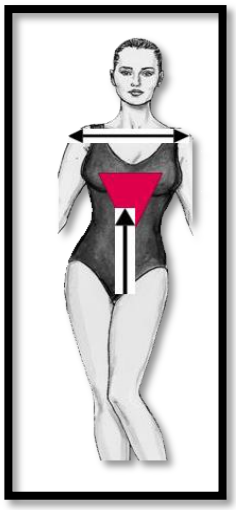
Langkah 2 : Ikuti cara berikut untuk menentukan tipe tubuh



Gb.2.3

Panduan untuk Menentukan Bentuk Tubuh Wanita

1. Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V



Gb.2.4

Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V

Wanita dengan bentuk tubuh ini memiliki bahu yang lebar, sedangkan pinggul terlihat lebih kecil. Bentuk tubuh ini biasanya terlihat lebih atletis, berwibawa, dan kaki biasanya terlihat kecil, bahu juga akan menjadi pusat perhatian karena pinggul terlihat lebih sempit.

Kelebihan : siluet atletis, bentuk kaki kurus.

Kekurangan : bahu terlalu besar, pinggang tidak terlihat, siluet kurang feminine.

a. Ciri-ciri Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V :

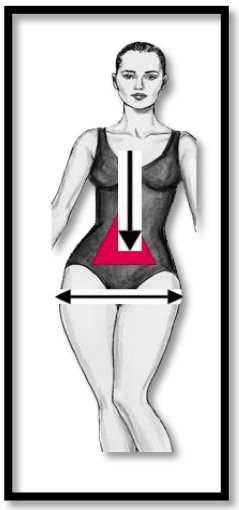
1. Besar di tubuh bagian atas dengan dada yang besar, bahu yang lebar, atau keduanya
2. Lingkar pinggul yang kecil
3. Lingkar pinggang yang lebih kecil dari pinggul
4. Biasanya memiliki kaki yang panjang dan ramping

5. Biasanya memiliki pinggul yang tidak berisi

b. Selebriti serupa : Jessica Simpson, Pamela Anderson, dan Christina Hendricks.

c. Tips : Memberikan volume pada bagian panggul, dan membuat ramping pada bagian bahu akan menampilkan bentuk terbaik tubuh dengan menyeimbangkan bagian badan atas.

2. Bentuk Tubuh Segitiga/Pir/A



Gb.2.5

Bentuk Tubuh Segitiga/Pir/A

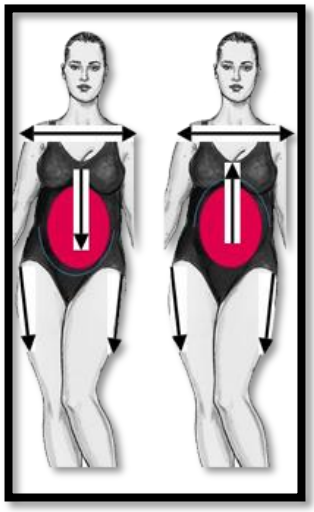
Bentuk tubuh ini biasanya memiliki bahu yang sempit dan pinggul yang besar. Tubuh segitiga adalah bentuk tubuh ideal seorang wanita karena berlawanan dari bentuk tubuh ideal seorang wanita karena berlawanan dari bentuk tubuh pria. Wanita dengan bentuk tubuh ini biasanya terlihat sangat feminin dan sering kali memberikan kesan perut lebih datar dan pinggul lebih berisi. Walaupun terkadang terlihat kurang proporsional, bisa mengakalinya dengan pakaian yang dipakai.

Kelebihan : Perut datar, pinggul berisi

Kekurangan : Kurang proporsional, siluet sama dengan bentuk kaki kuda atau kaki yang berat.

a. Ciri-ciri Bentuk Tubuh Segitiga/Pir/A :
   1. Dada dan bahu tidak terlalu lebar
   2. Lingkar pinggang tidak terlalu besar
   3. Lingkar pinggul lebih besar dan dada, bahu, dan pinggang.
   4. Paha cukup besar.
b. Selebriti serupa: Beyonce, Kim Kardashian, dan Jennifer Lopez.
c. Tips : Memakai busana yang dapat mengisi tubuh bagian atas. Sebaliknya, kemeja yang pas dapat menonjolkan setengah bagian bawah.

3. Bentuk Tubuh Bulat/Oval/Apel



Gb. 2.6

Bentuk Tubuh Bulat/Oval/Apel

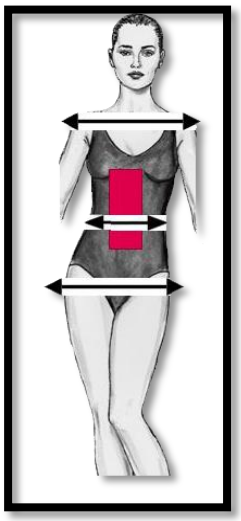
Wanita dengan bentuk tubuh bulat biasanya memiliki lemak berlebih pada perut serta memiliki siluet yang bundar dan pinggang yang tidak terlalu menonjol. Biasanya bentuk tubuh ini memiliki dada dan lengan yang berisi dan lemak berlebih. Aset terbaik adalah payudara yang berisi.

Kelebihan : dada berisi

Kekurangan : siluet bundar, lengan dan perut berlemak

a. Ciri-ciri Bentuk Tubuh Bulat/Oval/Apel :
    1. Secara keseluruhan, tubuh tampak bulat, terutama di bagian pinggang
    2. Garis pinggang sulit ditentukan
    3. Perut berukuran besar, posisi perut rendah (bentuk oval) atau tinggi (bentuk berlian)
    4. Kadang perut dan pinggang berlemak
    5. Lingkar pinggul besar
    6. Paha bagian atas besar
    7. Pantat dapat berbentuk penuh ataupun tidak berisi
b. Selebriti serupa: America Ferrera, Lena Dunham, dan Kelly Osborne.
c. Tips : Menampilkan leher , lengan dan kaki untuk membentuk tubuh lebih ramping. Menambahkan dengan jaket.

4. Bentuk Tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I



Gb.2.7

Bentuk Tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I

Ada dua bentuk tubuh persegi, yaitu persegi panjang dan pendek. Namun, keduanya memiliki bentuk tubuh yang terlihat panjang karena bahu, pinggang, dan panggul berbanding lurus. Bentuk tubuh persegi panjang biasanya terlihat lebih berwibawa, dan indah. Namun, kekurangannya adalah pinggang tampak lurus, sehingga bentuk tubuh tampak maskulin, besar dan terkesan berat. Sedangkan, bentuk tubuh persegi pendek memiliki badan yang terlihat kecil dan menyerupai peragawati. Namun, pinggang terlihat sempit, dada serta pinggul terlihat datar.

Kelebihan : kerangka tubuh kecil, terdefinisi seperti siluet peragawati

Kekurangan : pinggang tidak bersiluet, dada dan pinggul besar

a. Ciri-ciri Bentuk Tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I :

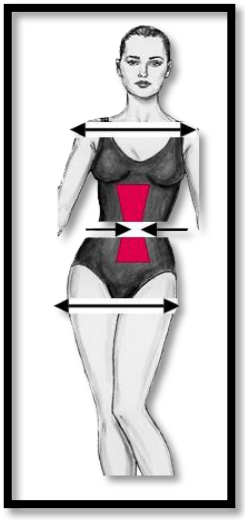
1. Lingkar dada dan lingkar pinggul sangat besar dan ukuran keduanya sama
2. Dada dapat pula berukuran kecil atau sedang

3. Lingkar pinggang kecil
4. Biasanya memiliki panjang tubuh yang proporsionaI atau kaki yang panjang
5. Biasanya memiliki pinggul yang tidak berisi
6. Lengan dan kaki berbentuk ramping.

b. Selebriti serupa: Kelly Ripa, Pink, Kate Hudson, dan kebanyakan model runway.

c. Tips : Bentuk tubuh yang mudah untuk berbusana. Buat lekukan dengan hemline asimetris atau bulat dan ruffles yang dapat membentuk tubuh agar tidak lurus.

5. Bentuk Tubuh Jam Pasir/Proporsional/X



Gb.2.8

Bentuk Tubuh Jam Pasir/Proporsional/X

Biasanya bagian dada dan panggul akan terlihat lebih tampak, dengan bentuk bahu yang lebih bundar dan pinggang kecil, akan terlihat memiliki bentuk tubuh yang lebih feminin.Karena dengan tampaknya dada dan panggul, bentuk tubuh akan terlihat lebih besar dari seharusnya. Pinggang terlihat sangat berbentuk dan siluet tubuh secara keseluruhan sangat feminin.

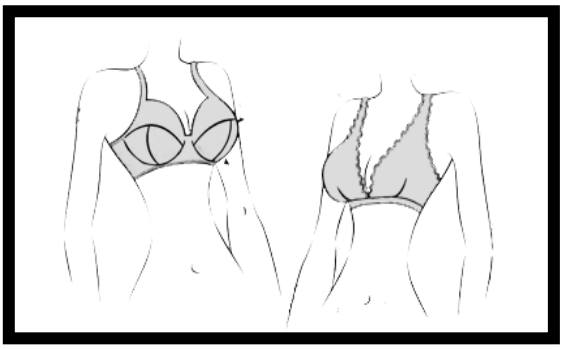
Kelebihan : Badan bundar, pinggang kecil, siluet tubuh, ber*volume*, sangat feminin.

Kekurangan : Siluet tubuh bisa terlalu besar, bahu turun.

a. Ciri-ciri Bentuk Tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I :
   1. Lingkar pinggang lebih kecil daripada lingkar dada dan pinggul
   2. Lebar pinggul dan pundak hampir sama
   3. Lingkar pinggul terbesar dan lingkar pinggang terkecil berjarak 13-26 cm
b. Selebriti serupa : Halle Berry, Scarlet Johansson, dan Marilyn Monroe.
c. Tips : Menampilkan lekuk dengan pakaian pas.

2.1.5.3 Pemilihan Busana Berdasarkan Ukuran Bagian Tubuh

1. Pemilihan Pakaian Dalam (Bra)



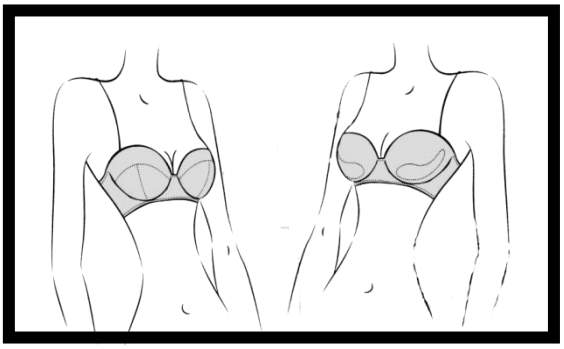
Gb.2.9

Berpayudara besar

Berpayudara besar, Pilih *bra* yang memiliki penyangga (*wire*) dan *full cup* agar dada terlihat penuh dan bulat. Tarik tali lebih kencang agar dada terangkat dan tidak terlihat turun. Kebanyakan wanita dengan payudara besar membiarkan tali lebih

longgar, hal ini merupakan kesalahan. Pilih ukuran yang tepat. Ukuran *bra* yang terlalu kecil akan membuat dada terlihat lebih bulat dari aslinya.

Sebaliknya, jika ingin sedikit menyembunyikan besarnya dada, bisa memakai bra renda tanpa kawat. Pastikan bra tidak memiliki busa sama sekali (busa tersebut akan memberikan kesan dada yang lebih besar).



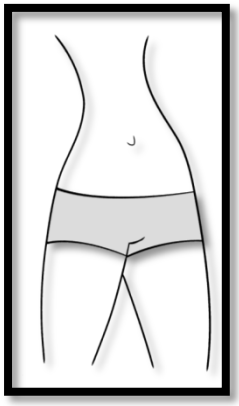
Gb.2.10

Berpayudara Kecil

Berpayudara Kecil, Tipe ini membutuhken penyangga yang baik. Untuk menambah kesan dada lebih besar, bisa memakai *push up bra* yang dapat memperindah sekaligus menyangga dada sehingga terlihat lebih penuh. Selain mengangkat dan mendekatkan posisi dada satu dengan yang lainnya karena kawat penyangga khusus, *push up bra* juga memiliki *padding* pada bagian *cup* yang terbuat dari busa atau sejenis *gel* atau *double push up* sehingga dada akan terlihat dua kali lebih penuh.

Jika kurang percaya diri, bisa mencoba *bra* yang memiliki sisipan berbentuk *gel* atau busa pada bagian *cup*. Biasanya *bra* model ini memiliki kantung pada bagian *cup* sehingga besarnya *padding* tersebut bisa disesuaikan pada kebutuhan.

1. **Pemilihan Pakaian Dalam (Celana Dalam)**

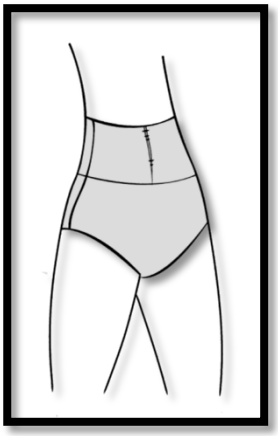


Gb.2.11

Berpanggul Lebar

Berpanggul Lebar, Untuk menyembunyikan panggul yang lebar, bisa mengenakan celana dalam tipe *shorty* dengan bagian pinggang yang rendah, celana dalam ini dapat menyamakan sekaligus menyamarkan bentuk panggul. Juga bisa mencoba tipe *boyshorts* yang merupakan potongan terbaik untuk menutupi lemak berlebih sekaligus membuatnya terlihat lebih seksi. Pastikan letak celana dalam ada dipinggang sehingga seluruh panggul akan tertutup dengan sempurna. Hindari *g-string* karena akan menekan bagian panggul sehingga lemak berlebih akan semakin tampak.

Berpanggul Sempit, Tipe jenis ini sangat beruntung karena semua jenis celana dalam akan pas, celana dalam yang terlihat lebih tipis seperti *g-string* yang dapat memperindah bentuk tubuh kecil dan memberi kesan bokong lebih penuh.

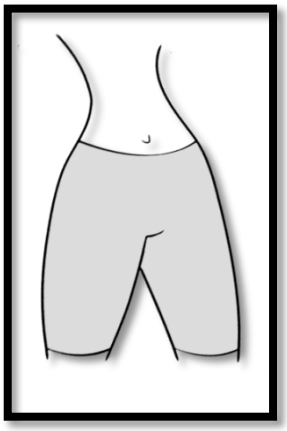


Gb.2.12

Pinggang Lurus/ Perut Dengan Lemak Berlebih

Pinggang Lurus/Perut Dengan Lemak Berlebih, Bagi yang memiliki lemak berlebih pada bagian perut dan tidak memiliki bentuk pada pinggang, dapat mengatasinya dengan memakai celana dalam dengan bagian atas yang tingginya melebihi pusar (*high waist*).

Celana dalam ini dapat menekan lemak berlebih sehingga tercipta kesan perut yang rata. Jika masih merasa terlihat besar, maka dapat memilih celana dalam high waist yang memiliki tulang dan dirancang untuk lebih menekan lagi sekaligus membentuk pinggang. Atau coba saja ukuran yang lebih kecil karena celana dalam ini memang seharusnya dapat menekan dengan maksimal. Namun, jika ingin yang sederhana jatuhkan pilihan tetap pada *boyshorts*.



Gb.2.13

Berpaha Besar

Berpaha Besar, Paha yang besar bukan berarti tidak dapat ditutupi. Dengan bantuan celana dalam yang menyerupai *bicycle pants*, paha akan terlihat lebih kecil dan kencang. Cari yang panjangnya hampir sampai ke lutut, ini sangat berguna agar cetakan garis tidak terlalu terlihat saat memakai celana panjang ataupun gaun yang tepat.

2. Pemilihan Garis Leher

Gb.2.14

Garis Leher Perahu

Garis Leher Perahu, Dengan potongan lebar dan lurus pada bagian leher yang bertemu di ujung bahu untuk menampilkan tulang selangka, kemeja ini menyeimbangi bagian panggul yang lebih besar.

Gb.2.15

Garis Leher Kamisol

Garis Leher Kamisol, Membentuk leher sendok atau *v-neck* untuk menampilkan bahu. kamisol dapat dikenakan pada berbagai bentuk tubuh apapun.

Gb.2.16

Garis Leher Kardigan

Garis Leher Kardigan, *Sweater* dengan kerah terbuka ke bawah dan memanjang pada bagian depan sehingga tidak menarik perhatian pada bagian atas tubuh. Pastikan untuk memilih kardigan ringan agar bentuk tubuh terlihat ramping.

Gb.2.17

Garis Leher Cowl

Garis Leher Cowl, Longgar, kain yang bertumpuk secara alami di depan, kemeja ini bisa berleher tinggi atau sedikit memperlihatkan leher.

Gb.2.18

Garis Leher Crew

Garis Leher Crew, Kampuh serong yang membentuk lingkaran di sekitar pangkal leher. Pastikan meruncing sedikit di bagian pinggang dan *flare* di bagian panggul untuk memberikan bentuk yang indah

Gb.2.19

Garis Leher Raglan

Garis Leher Raglan, Bertemu di atas bahu, jahitan lengan kemeja ini mencakup pangkal leher (seperti *jersey* bisbol putih dengan lengan berwarna), Mengurangi penekanan pada bahu.

Gb.2.20

Garis Leher Scoop

Garis Leher Scoop, Sebuah leher terbuka yang mendalam untuk membentuk setengah lingkaran sepanjang garis dada. Bentuknya yang luas dapat menampilkan bahu lebih berisi.

Gb.2.21

Garis Leher Persegi

Garis Leher Persegi, Garis leher ini membentuk persegi pada bagian bawah di sepanjang dada, memanjangkan bahu dan membentuk wajah.

Gb.2.22

Garis Leher Surplice

Garis Leher Surplice, Bagian depan membentuk V di garis dada. Pada bagian depan kemeja menggunakan pengikat sehingga dapat menyesuaikan dengan ukuran pinggang.

Gb.2.23

Garis Leher Bentuk Hati

Garis Leher Bentuk Hati, Bentuk leher terbuka merupakan berbentuk hati, dengan titik bawah jatuh di tengah dada dan melebarkan bahu.

Gb.2.24

Garis Leher Turtle

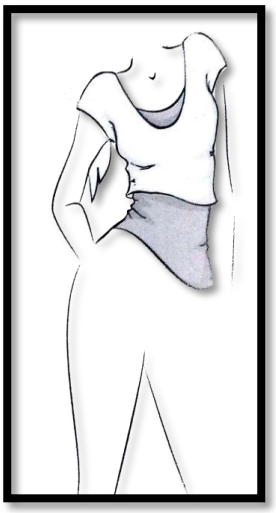
Garis Leher Turtle , Tinggi garis leher sampai di atas leher, membungkus lingkar di sekitar wajah . garis leher *turtle* pas digunakan pada semua tipe bentuk tubuh.

Gb.2.25

Garis Leher V

Garis Leher V, Menciptakan bentuk V di dada. Semua jenis tubuh dapat mengenakan garis leher ini.

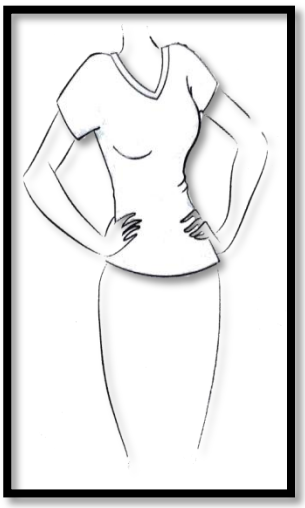
3. Pemilihan T-Shirt



Gb.2.26

Torso Pendek

Torso Pendek, Jika memiliki torso yang pendek, coba pilih kaus yang sedikit longgar dan bisa dipakai menumpuk (memakai dua sekaligus kaus yang lebih pendek dipakai diatas yang lebih panjang), berfungsi untuk memberikan efek torso yang lebih panjang dan perut yang lebih rata. Pastikan kaus yang didalam memiliki warna lebih gelap dari yang bagian luar. Jika melanggar ketentuan ini, maka pinggang dan pinggul akan terlihat lebih besar.

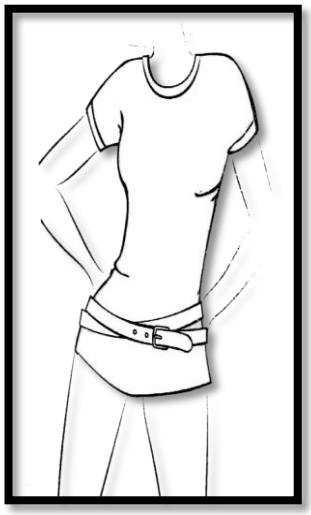


Gb.2.27

Berpayudara Besar

Berpayudara Besar, Untuk wanita dengan dada yang berisi sebaiknya berhenti menyembunyikannya di balik kaus yang besar. Ini akan membuar tubuh

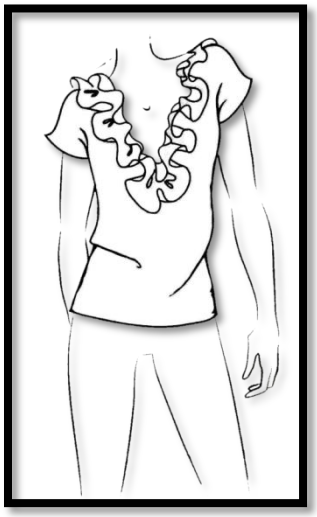
terlihat lebih besar lagi. Memakai kaus yang pas badan (tidak ketat) dan pastikan untuk menghindari kaus dengan potongan leher terlalu rendah yang memperlihatkan terlalu banyak belahan dada. Menunjukkan sedikit untuk imajinasi akan lebih seksi.



Gb.2.28

Torso Panjang

Torso Panjang, Untuk wanita dengan torso yang panjang, pilih kaus yang pas badan dan tambahkan aksesoris dengan ikat pinggang berwarna terang yang keren. Gaya ini membutuhkan kaus yang pas badan.



Gb.2.29

Berpayudara Kecil

Berpayudara Kecil, Wanita dengan dada kecil akan memiliki kebebasan dalam memilih kaus karena hampir semua bentuk dan potongan kaus akan terlihat keren. Tapi, jika ingin memberikan sedikit *volume* pada dada, coba pilih kaus dengan

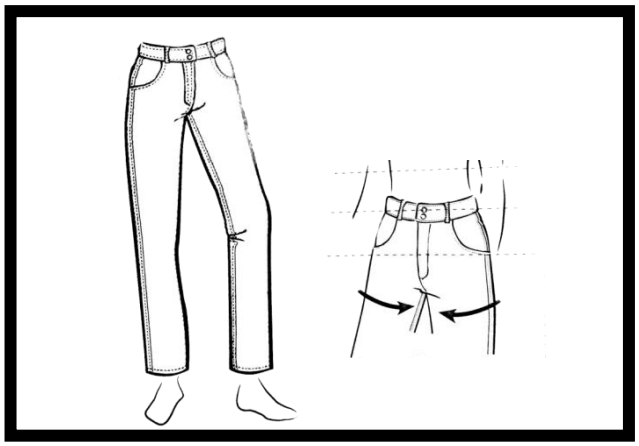
desain yang unik seperti penambahan detail seperti *ruffels*. Apapun detail pada kaus, pastikan letaknya di bagian tengah dada, jenis ini akan terlihat lebih keren pada wanita bertubuh mungil karena akan memberikan kesan dada yang lebih berisi.

4. Pemilihan Celana Jeans

Gb.2.30

Bentuk Tubuh Jam Pasir

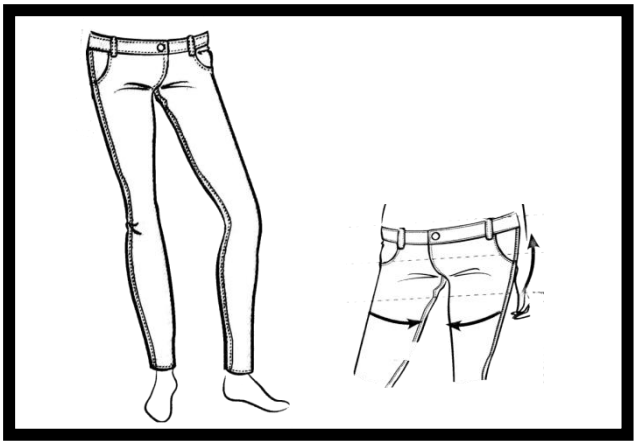
Bentuk Tubuh Jam Pasir, Coba pakai *High Waist Jeans* yang pas dan memiliki warna yang gelap, jeans ini akan membuat kaki terlihat lebih kecil dan panjang



Gb.2.31

Bentuk Tubuh Persegi

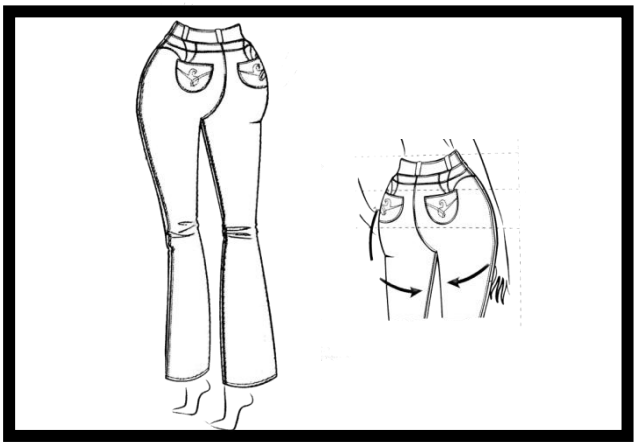
Bentuk Tubuh Persegi, *Skinny jeans* yang berbentuk lurus karena jenis ini yang paling mudah untuk diubah ukurannya. Hindari celana *jeans* yang digulung karena akan membuat terlihat pendek.



Gb.2.32

Bentuk tubuh x dan panjang

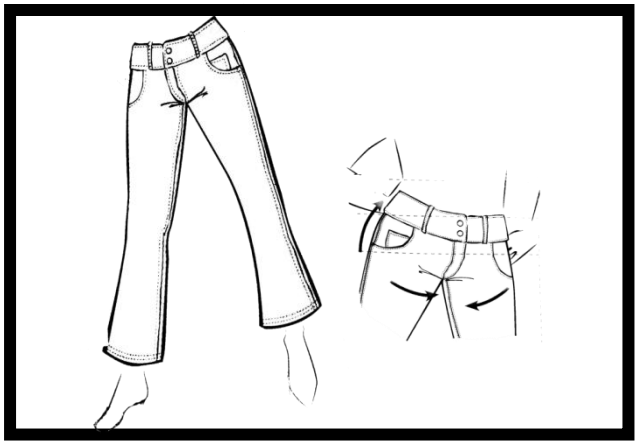
Bentuk Tubuh X dan Panjang, Celana *jeans* yang *slim* atau *skinny* sangat tepat. Pilih yang bahannya *stretch* agar dapat melekat sempurna sehingga kaki terlihat indah dan tidak kebesaran pada bagian pinggul serta bokong



Gb.2.33

Bentuk Tubuh Segitiga

Bentuk Tubuh Segitiga, Pilih jenis *Boot Cut* atau berpotongan lurus, asalkan bagian pinggang tidak rendah. Perhatikan letak bagian kantung berbentuk bundar. Jeans kaku atau yang tidak begitu *stretch* akan menahan bentuk tubuh



Gb.2.34

Bentuk Tubuh Bundar dan Oval

Bentuk Tubuh Bundar dan Oval, Pilih *jeans* yang *high waist*. Bagian paling penting untuk wanita dengan bentuk tubuh ini adalah letak jatuhnya pinggang celana ini. Letaknya harus tepat di bagian tengah. Tidak di bawah pinggul yang akan terlihat memiliki gumpalan lemak yang menonjol. Dengan adanya dua kancing, akan membantu membuat perut terlihat rata, untuk jenisnya, celana yang lurus dengan warna yang gelap, hindari penambahan detail atau dengan cucian yang *washout* karena akan mengganggu hasil akhir pada tubuh.

5. Pemilihan Gaun

Gb.2.35

Dada Berisi

Dada Berisi, Untuk bentuk tubuh ini, akan sangat mudah untuk terlihat lebih berisi dari seharusnya karena ukuran dada. Jadi, sebaiknya fokus pada detail di bawah dada atau leher berbentuk V. pilih gaun yang berbentuk lebar dan hindari gaun yang tidak dapat menyokong dada.

Gb.2.36

Tubuh Mungil

Tubuh Mungil, Proporsi adalah hal utama yang harus disesuaikan, jangan tampil berlebihan. Gunakan warna dan tekstur daripada yang ber*volume* dan pastikan memakai sepatu hak tinggi untuk menciptakan kesan tubuh yang lebih tinggi. Coba pilih gaun dengan efek *drape* pada bagian dada yang akan menambah *volume* dan

menciptakan efek dada yang lebih berisi. Perhatikan panjang gaun. Jika terlalu panjang akan membuat terlihat pendek.

Gb.2.37

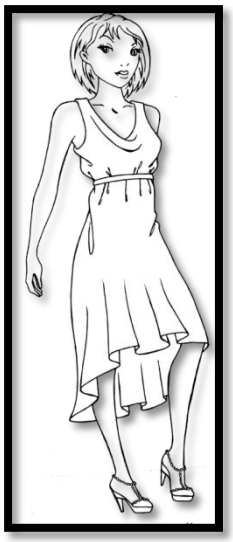
Bentuk Tubuh Segitiga

Bentuk Tubuh Segitiga, Pilih gaun yang melambai pada bagian bawah untuk menutupi area bermasalah. Berikan penekanan pada bagian pundak dan lengan yang sering sekali menjadi kelebihan bentuk tubuh semua wanita. Gaun dengan bentuk menyerupai tunik akan terlihat pas karena dapat menarik perhatian pada bagian atas tubuh sekaligus menyembunyikan bagian bawah tubuh. Padukan dengan *clutch* yang lebih pas untuk bentuk tubuh.

Gb.2.38

Bentuk Tubuh Persegi

Bentuk Tubuh Persegi, Trik yang tepat untuk bentuk tubuh ini adalah dengan memberikan efek lekuk tubuh yang feminine. Solusinya adalah leher haltter yang dapat membuat leher terlihat lebih panjang sekaligus memberikan perhatian lebih pada bentuk dada.



Gb.2.39

Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik

Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik, Inilah satu-satunya bentuk tubuh yang membutuhkan trik khusus untuk memberikan efek berisi pada bagian pinggul. Pakailah gaun dengan bagian bawah yang mengembang. Gaun dengan potongan asimetrikal juga bisa menarik perhatian jauh dari pinggul dengan menggunakan sepatu yang unik.

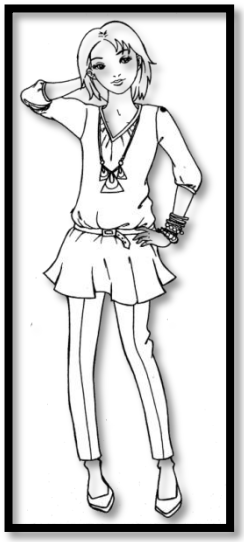
Gb.2.40

Bentuk Tubuh Oval Dan Bulat

Bentuk Tubuh Oval Dan Bulat, Bentuk tubuh bundar paling bagus memakai gaun yang pas badan. Pilih gaun dengan detail pada leher atau yang memiliki detail drape pada bagian atas untuk menjauhkan perhatian dari area perut. Gaun dengan garis empire sangat pas untuk yang memiliki lemak berlebih pada pinggang karena memberikan kesan tubuh yang lebih panjang dan menguruskan sekaligus menjauhkan perhatian dari bentuk pinggang. Gaun dengan bentuk A- line yang jatuhnya pas pada tubuh akan membuat terlihat lebih kurus karena tidak memotong bentuk tubuh.

2.1.5.3 Pemilihan Busana Berdasarkan Bentuk Tubuh Wanita

1. Bentuk Tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V



Gb.2.41
Pemilihan busana untuk bentuk tubuh
Segitiga Terbalik/Diamond/V

a. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V :

1) Bahan yang melayang
2) Atasan dengan lengan ¾
3) Atasan dan *dress* yang longgar pada bagian pinggang

4) Jika ingin memakai atasan bercorak, pilih yang berukuran kecil

5) Atasan dengan leher yang rendah atau sedang

6) Rok A *line*

7) Celana *boot cut*

Gb.2.42

Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V yang perlu dihindari

b. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga Terbalik/Diamond/V yang perlu dihindari:

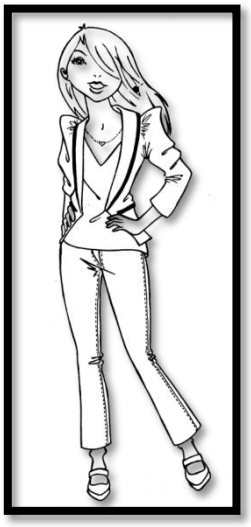
1) Atasan dengan leher tinggi

2) Bahan kaku dan tebal

3) Kerah yang besar atau lebar

4) Atasan yang memberi perhatian pada pundak

2. Bentuk Tubuh Segitiga/Pir/A



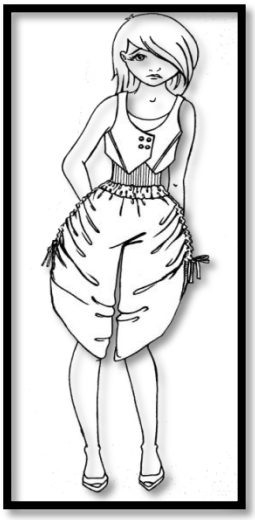
Gb.2.43

Pemilihan busana untuk bentuk tubuh

Segitiga/Pir/A

a. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga/Pir/A :

1) Pakaian atasan yang memiliki corak untuk menyeimbangkan bagian bawah yang lebih besar
2) Pilih jaket dengan bagian pundak yang tegas atau lebar
3) Pilih celana yang tidak memiliki kantung pada bagian kanan-kiri. Ini berfungsi agar kantung tidak menambah *volume* pada pinggul.
4) Pilih celana *low rise* dan *boot cut* untuk menyeimbangkan proporsi tubuh
5) Pilih atasan V *neck* karena atasan apa pun yang terbuka pada bagian dada tidak pernah berakibat buruk.
6) Rok A *line*
7) Celana Capri juga sangat bagus, asalkan jangan lebar pada bagian bawah



Gb.2.44

Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga/Pir/A yang perlu dihindari

b. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga/Pir/A yang perlu dihindari:

1) Bawahan yang memiliki *detail* pada bagian pinggang
2) Memakai *crop* jaket karena pinggul akan semakin terlihat besar
3) Memakai celana yang terlalu ketat karena akan semakin memperlihatkan tubuh yang kurang proporsional

Tips : Berpakaianlah sesuai dengan proporsi tubuh. Atasan panjang, jaket, rok dan gaun perlu dihindari pada tubuh pendek, sementara atasan berpotongan pendek dan rok pendek akan terlihat indah pada tubuh yang tinggi.

a. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga/Pir/A :

1) Kenakan atasan berdetail seperti *ruffles*, aplikasi bunga, dan *pleats* dengan tangan raglan
2) Pilih bawahan bermodel simple atau tidak banyak detail seperti rok lebar (*flare*). Celana *hipster* dapat dipilih karena modelnya menutupi bagian pinggul yang lebar
3) Rok model A *line* dapat menyamarkan bagian bawah tubuh yang besar

4) Sebaiknya pilihlah bawahan berwarna gelap untuk membuat tubuh terkesan lebih ramping

b. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Segitiga/Pir/A yang perlu dihindari:

1) Model yang tidak disarankan adalah model atasan kemben
2) Hindari celana pensil, rok kerut lebar, rok H *line*, rok balon dan rok bertumpuk-tumpuk karena akan terlihat semakin lebar
3) Hindari bawahan yang terlalu banyak detail

3. Bentuk Tubuh Bulat/Oval/Apel

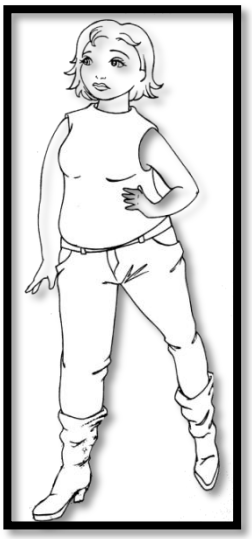
Gb.2.45

Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Bulat/Oval/Apel

a. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Bulat/Oval/Apel :

1) Cobalah memakai *padding* pada pundak. Mungkin terdengar sangat tahun 80an, tapi *padding* akan sangat membantu. Pilih yang tidak terlalu terlihat
2) Tidak memasukkan baju dalam celana atau rok karena akan menjadikan orang fokus pada bagian perut

3) Pilih baju yang sedikit longgar ataupun longgar pada bagian tubuh yang dirasa besar
4) Atasan V *neck* akan membuat perhatian lebih tertuju pada bagian dada dan leher, sangat baik untuk mengalihkan perhatian dari bagian tengah tubuh
5) Rok dengan bentuk lurus atau sedikit lebar.
6) Atasan dan bawahan dengan warna yang sama akan menciptakan kesan tubuh yang ideal
7) Bawahan yang melambai dan ringan



Gb.2.46

Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Bulat/Oval/Apel yang perlu dihindari

b. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Bulat/Oval/Apel yang perlu dihindari:
   1) *Turtle neck* sama sekali tidak boleh dipakai
   2) *Skinning jeans* akan memberikan kesan besar pada bagian perut, pinggang dan pinggul
   3) Pakaian ketat akan membuat kekurangan pada tubuh semakin terlhat
   4) Hindari bahan dengan corak besar
   5) Jangan memakai celana yang digulung

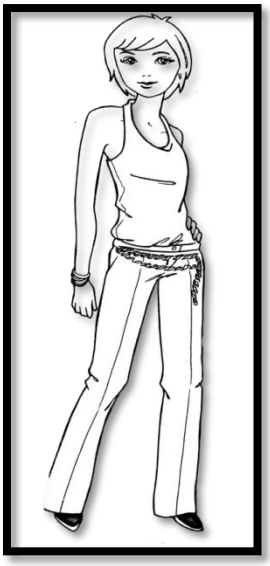
a. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Bulat/Oval/Apel:

1) Pilih celana lurus untuk menyeimbangkan bentuk tubuh bagian atas tubuh dipadu dengan *coat* panjang
2) Atasan dengan *empire line* cocok untuk digunakan karena dapat membuat tubuh anda terlihat jenjang
3) Rok model A *line*/rok dengan berdetail cocok untuk pemilik tubuh buah apel karna akan membantu mengalihkan perhatian dari bagian tubuh atas
4) Rok model H *line* juga cocok dikenakan karena dapat menyeimbangkan bagian tubuh atas dan bagian bawah

b. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Bulat/Oval/Apel yang perlu dihindari:

1) Hindari atasan yang penuh motif atau detail karena akan membuat bagian atas tubuh terlihat lebih besar
2) Celana *baggy* akan membuat kaki semakin terlihat kecil di bagian bawah
3) Rok mini (*mini skirt*) membuat bagian atas tubuh terlihat lebih besar
4) Hindari memilih model rok pensil (*pensil skirt*), Karena bagian bawah tubuh akan terlihat semakin kecil

4. Bentuk Tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I



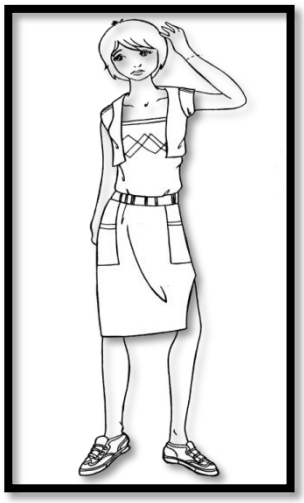
Gb.2.47

Pemilihan busana untuk bentuk tubuh

Persegi/Lurus/Pipa/I

a. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I:

1) Jika memiliki lengan yang kencang, pakai atasan atau *dress* tanpa lengan atau lengan pendek
2) Pakaian yang sedikit longgar
3) Jika bertubuh tinggi tidak ada salahnya untuk mencoba pakaian yang memiliki corak pada bagian tertentu, misalnya pada bagian pundak atau tangan.
4) Pakai *padding* untuk memberikan definisi pada pundak
5) Atasan dengan kerah medium atau tinggi
6) Rok A *line*
7) Celana panjang lurus atau sedikit melebar pada bagian bawah



Gb.2.48

Pemilihan busana untuk bentuk tubuh

Persegi/Lurus/Pipa/I yang perlu dihindari

b. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I yang perlu dihindari:

1) Pakaian ketat
2) Hindari atasan *strapless* karena akan terlihat semakin kotak
3) Rok pensil atau yang ketat
4) Atasan dengan leher rendah
5) Atasan yang kecil pada bagian pinggang
6) Celana *baggy*

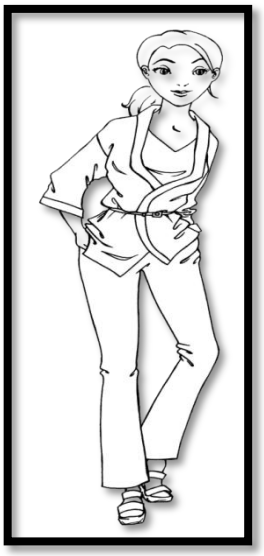
a. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I :

1) Pilih atasan bermotif dan berdetail seperti *pleats*, *ruffles* untuk memberi kesan tubuh lebih berisi
2) Kenakan *dress* dengan potongan di pinggang, padukan dengan *belt* besar
3) Rok yang ber*volume* atau *pleats*, *ruffles* akan membuat bagian bawah lebih terlihat besar
4) Rok balon juga dapat menjadi pilihan yang tepat

b. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Persegi/Lurus/Pipa/I yang perlu dihindari:

1) Jangan mengenakan busana yang terlalu ketat, karena akan mempertegas bentuk tubuh.
2) Hindari juga busana yang terlalu longgar maka akan membuat tubuh anda terlihat semakin kecil
3) Hindari model rok pensil (*pensil skirt*) karena akan membuat kaki terlihat semakin ramping

5. Bentuk Tubuh Jam Pasir/Proporsional/X



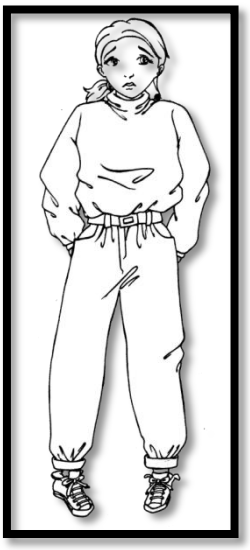
Gb.2.49

Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Jam Pasir/Proporsional/X

a. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Jam Pasir/Proporsional/X:

1) Pakaian ketat dan sedikit longgar
2) Pilih atasan dengan leher yang rendah atau medium
3) Pilih *dress* yang kecil pada bagian pinggang agar lekuk indah tubuh semakin terlihat

4) Celana lurus atau sedikit lebar pada bagian bawah, hal yang sama berlaku pada atasan
5) Pilih bahan yang lembut dan ringan
6) Pilih warna monokrom karena akan memberikan ilusi tubuh yang lebih kurus



Gb.2.50

Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Jam Pasir/Proporsional/X yang perlu dihindari

b. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Jam Pasir/Proporsional/X yang perlu dihindari:
   1) Bahan kaku dan tebal
   2) Celana *baggy*
   3) Atasan dengan leher tinggi kecuali payudara kecil
   4) Rok dengan belahan tinggi
   5) Celana yang mengecil pada bagian bawah

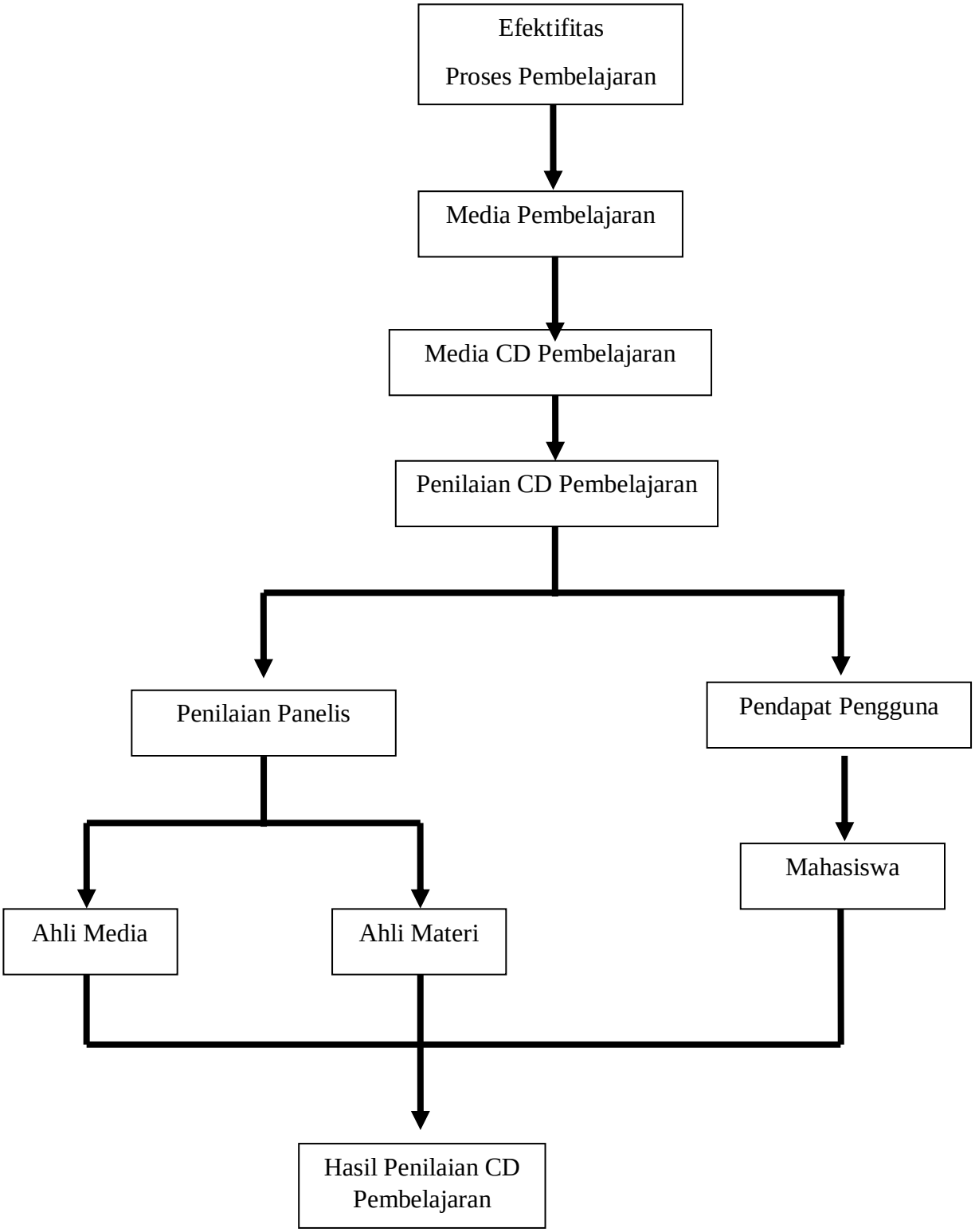
a. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Jam Pasir/Proporsional/X:
   1) Atasan berkerah V *neck* dapat menampilkan kesan tubuh lebih ramping.
   2) Mantel (*Coat*) dan ikat pinggang bisa menjadi pelengkap dalam berbusana

3) Kenakan rok A *line* midi dan celana berpipa lebar (*flare*) agar bagian bawah tubuh bisa seimbang.

b. Pemilihan busana untuk bentuk tubuh Jam Pasir/Proporsional/X yang perlu dihindari:

1) Mengenakan rok span yang menyempit dibagian bawah karena dapat memberi kesan pinggul bertambah besar
2) Hindari atasan dengan model *halter neck* karena akan membuat bahu dan tangan terlihat besar
3) Usahakan untuk menghindari model busana yang terlalu banyak detail seperti *ruffle*
4) Busana yang terlalu longgar akan membuat tubuh terlihat semakin besar.

2.2 Skema Kerangka Berpikir



Mata kuliah Desain busana I merupakan mata kuliah yang menuntut mahasiswa dalam hal kreatifitas dalam merancang busana. Mahasiswa program studi tata busana harus dapat merancang desain busana yang sesuai dengan berbagai bentuk tubuh wanita, dalam proses pembelajarannya, dosen harus dapat memfasilitasi mahasiswa untuk melakukan berbagai kegiatan pembelajaran sehingga mahasiswa dapat merancang sebuah desain busana. Oleh karena itu, dosen pengampu mata kuliah desain busana dituntut untuk dapat mengembangkan proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam efektifitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dapat membantu merangsang keaktifan proses pembelajaran.

Media pembelajaran saat ini sudah berbagai macam jenisnya. Dalam mengajar dosen perlu menggunakan media pembelajaran lain selain *Powerpoint*. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tepat untuk membantu proses pembelajaran.

Salah satu media yang cocok untuk mata kuliah Desain Busana I pada materi bentuk tubuh wanita yaitu CD Pembelajaran. CD Pembelajaran merupakan media dari salah satu hasil implementasi dari multimedia dimana hampir semua konten multimedia terdapat didalam satu keping CD yaitu berupa gambar, video, animasi, teks, dan audio yang berisi materi tertentu.

Penilaian media CD pembelajaran dengan melakukan uji kualitas berdasarkan aspek komponen multimedia yang penilaiannya dilakukan oleh ahli media dan aspek kriteria media pembelajaran yang penilaiannya dilakukan oleh ahli materi serta

pendapat mahasiswa terhadap media CD Pembelajaran. Diharapkan CD Pembelajaran ini dapat memenuhi kualitas media pembelajaran dan mahasiswa dapat memahami materi bentuk tubuh wanita.

Dalam penelitian ini, setelah pembuatan media pembelajaran selesai, langkah selanjutnya yang ditempuh adalah penilaian para ahli. Dalam hal ini media pembelajaran CD Pembelajaran ini dinilai oleh ahli media, ahli materi dan pendapat mahasiswa sebagai pengguna. Kepada ahli tersebut diberikan instrument untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dibuat menurut bidang dan pandangan keahliannya untuk menilai.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hasil penilaian media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 yang mencakup aspek komponen multimedia, meliputi layout, teks, gambar, audio, video/animasi dan aspek kriteria media pembelajaran, meliputi kesesuaian/relevansi dengan tujuan pembelajaran, kemudahan isi pembelajaran, kemenarikan media pembelajaran, dan kemanfaatan isi pembelajaran.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Lab Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober hingga Desember 2016.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pre-eksperimental. Desain pre-eksperimental dinamakan demikian karena mengikuti langkah-langkah dasar eksperimental, tetapi gagal dalam memasukkan kelompok kontrol. Dengan kata lain, kelompok tunggal sering diteliti, tetapi tidak ada

perbandingan dengan kelompok non perlakuan dibuat (Emzir, 2015:96). Rancangan Pra-eksperimental yang sederhana ini berguna untuk mendapatkan informasi awal terhadap pertanyaan pada penelitian (Syamsuddin, 2015:169). Dalam desain ini, peneliti hanya melihat dampak program tanpa membandingkan kondisi kelompok sasaran sebelum program diimplementasikan. Dalam penelitian ini peneliti tidak memiliki kelompok pembanding (Erwan A. Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti, 2011:86)

Bentuk pre-eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-shot case study. Paradigma dalam penelitian model ini dapat digambarkan sebagai berikut :

X O

X = Treatment (Variabel Independen)

O = Observasi (Variabel dependen)

Terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (Treatment adalah variable independen, dan hasil adalah sebagai variable dependen) (Sugiyono, 2015:74). Dalam penelitian ini peneliti memberi perlakuan berupa media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita setelah itu diobservasi hasilnya.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah ciri atau sifat suatu objek penelitian yang mempunyai variasi. Segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian (Amos Neolaka,

2014:60)**.** Pada penelitian ini variable yang diteliti yaitu penilaian media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana I.

3.5 Definisi Konsep Penelitian

Definisi konsep variabel penelitian ini yaitu :

1. Penilaian merupakan proses yang bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran berupa media CD pembelajaran.
2. Kualitas menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah tingkat baik buruknya sesuatu.
3. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Dalam kepingan CD yang berisi materi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
4. CD Pembelajaran adalah salah satu hasil implementasi dari multimedia dimana hampir semua konten multimedia terdapat didalam satu keping CD yaitu berupa gambar, video, animasi, teks, dan audio yang berisi materi tertentu.
5. Materi Bentuk tubuh wanita adalah salah satu syarat utama khususnya wanita, agar bisa memadupadankan jenis pakaian yang akan digunakan.
6. Desain busana I adalah mata kuliah desain busana memiliki tujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar mencipta desain

busana dan keterampilan dalam mencipta desain busana yang memiliki daya kreasi, daya fungsi, daya jual dan daya pakai untuk berbagai kebutuhan masyarakat.

3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan definisi konsep yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan bahwa penilaian media pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 adalah proses penilaian media CD pembelajaran berdasarkan aspek komponen multimedia, meliputi layout, teks, gambar, audio, video/animasi dan aspek kriteria media pembelajaran, meliputi kesesuaian/relevansi dengan tujuan pembelajaran, kemudahan isi pembelajaran, kemenarikan media pembelajaran, dan kemanfaatan isi pembelajaran.

3.7 Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang terdiri dari dua dosen yang berkaitan dengan mata kuliah desain busana 1 sebagai ahli materi, dua dosen sebagai ahli media serta 30 mahasiswa Tata Busana yang telah mengambil mata kuliah desain busana 1 untuk memberikan pendapat terhadap media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1.

3.8 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini yang diukur yaitu kualitas media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan yaitu kuisioner. Berdasarkan aspek penilaian menurut Mulyanta (2009), Kriteria media pembelajaran yang baik yaitu : Kesesuaian atau relevansi, Kemudahan, Kemenarikan, Kemanfaatan yang dinilai oleh ahli materi, sedangkan aspek komponen multimedia Dudy Misky (2005:180), yaitu Layout, Teks, Gambar, Audio dan Video/Animasi yang dinilai oleh ahli media. Pendapat mahasiswa dengan gabungan dari aspek kriteria media pembelajaran yang baik dan aspek komponen multimedia

Kisi-kisi instrumen media CD pembelajaran diukur menggunakan *Rating Scale* untuk para ahli dengan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Mengukur presepsi atau opini responden dalam tingkatan yang berskala kontinum. Pada *rating scale* data yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan secara kualitatif (Erwan A. Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti, 2011:63). Sedangkan untuk mahasiswa menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, presepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator/subindikator variabel. Selanjutnya indikator atau subindikator dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun butir-butir instrumen yang bisa berupa pertanyaan atau pernyataan. (Amos Neolaka, 2014:117).

Skala likert meminta kepada seseorang untuk merespons sederetan pertanyaan yang mengindikasikan seseorang tadi sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) untuk setiap pernyataan (lima skala). Jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Ahli Media

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Komponen Multimedia	Layout (Tampilan)	1. Keseimbangan desain layout	1	2
		2. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsur teks, warna, gambar dan audio)	2	
	Teks	1. Ketepatan pemilihan teks (bentuk huruf/tipografi dan ukuran huruf)	3	2
		2. Kejelasan/keterbacaan teks	4	
		3. Kesesuaian teks dengan suara dan gambar yang ditampilkan	5	
	Gambar	1. Kejelasan gambar materi	6	2
		2. Ketepatan gambar background dengan materi	7	
	Audio	1. Kejelasan audio (volume dan kejelasan pesan informasi)	8	2
		2. Ketepatan pemilihan audio untuk pengantar/ background materi	9	
	Video/Animasi	1. Kemenarikan animasi atau	10	2

		editing pada opening dan closing		
		2. Ketepatan durasi video	11	
		Jumlah	11	11

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kesesuaian / relevansi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2
		2. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam CD Pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	2	
	Kemudahan	1. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks (materi yang disajikan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna	3	2
		2. Kemudahan media dalam pengoperasiannya	4	
	Kemenarikan	1. Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)	5	2
		2. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi	6	

		(materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)		
	Kemanfaatan	1. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	7	2
		2. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (materi dapat membuat pengguna lebih mandiri dalam belajar)	8	
	Jumlah		8	8

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Pendapat Mahasiswa

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kesesuaian / relevansi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1	2
		2. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam CD Pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	2	
	Kemudahan	1. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks (materi yang disajikan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna	3	2
		2. Kemudahan media dalam	4	

		pengoperasiannya		
	Kemenarikan	1. Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)	5	2
		2. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	6	
	Kemanfaatan	1. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	7	2
		2. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (materi dapat membuat pengguna lebih mandiri dalam belajar)	8	
	Layout (Tampilan)	1. Keseimbangan desain layout	9	2
		2. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsur teks, warna, gambar dan audio)	10	
	Teks	1. Ketepatan pemilihan teks (bentuk huruf/tipografi dan ukuran huruf)	11	3
		2. Kejelasan/keterbacaan teks	12	

Komponen Multimedia		3. Kesesuaian teks dengan suara dan gambar yang ditampilkan	13	
	Gambar	1. Kejelasan gambar materi	14	2
		2. Ketepatan gambar background dengan materi	15	
	Audio	1. Kejelasan audio (volume dan kejelasan pesan informasi)	16	2
		2. Ketepatan pemilihan audio untuk pengantar/ background materi	17	
	Video/Animasi	1. Kemenarikan animasi atau editing pada opening dan closing	18	2
		2. Ketepatan durasi video	19	
		Jumlah	19	19

3.9 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner kepada empat panelis, yaitu dua ahli media dan dua ahli materi serta 30 pengguna. Kuisioner adalah alat pengumpul data yang berisi beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh responden (Suprapto,2013:75). Peneliti memberikan kuisioner kepada para panelis untuk memperoleh data mengenai penilaian media CD pembelajaran.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam proses pengumpulan data adalah:

1. merancang instrument tes
2. memperbanyak instrument tes sesuai dengan jumlah responden
3. mendistribusikan instrument kepada setiap responden
4. mengumpulkan instrument yang telah diisi responden
5. data yang terkumpul, kemudian ditabulasi dan dianalisis secara kuantitatif

Analisis kuantitatif, dipergunakan untuk memberikan gambaran tentang penilaian media CD pembelajaran yang hasilnya akan disajikan dalam bentuk deskriptif.

3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan pengolahan data secara statistik maupun nonstatistik untuk memperoleh hasil atau temuan penelitian (Amos Neolaka, 2014:173). Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiono, 2013:207).

Data statistik yang dianalisis yaitu hasil kuisioner dari para panelis berupa data interval yang dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan scoring setiap jawaban responden. Jumlah skor ideal dinyatakan dalam bentuk persen (%) dan penjelasan dapat digambarkan secara kontinum.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pembuatan Media CD Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menambah sumber belajar baru dalam materi pembelajaran bentu k tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1 maka dibuat suatu media pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk CD Pembelajaran. Materi bentuk tubuh wanita merupakan materi teori sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menampilkan materi secara lebih jelas sebagai acuan baru pada mata kuliah desain busana 1.

Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan beberapa *software* yaitu *Macromedia Flash* untuk mendesain tampilan animasi media CD Pembelajaran yang akan dibuat, *Adobe Photoshop CS5* untuk mengedit gambar agar terlihat lebih jelas, *Windows Movie Maker* untuk mengedit video dan memasukkan *subtitle*. Isi pada CD Pembelajaran ini didapat dari berbagai sumber seperti buku dan *e-book* untuk materi serta memanfaatkan internet sebagai sumber untuk video, backsound dan motion.

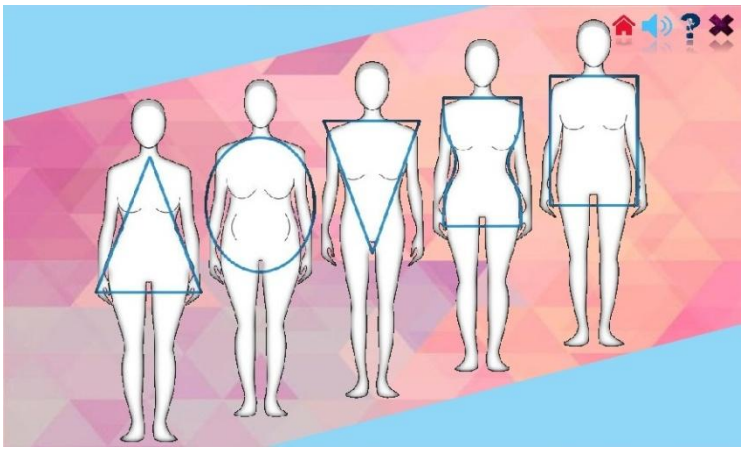
Proses awal dalam pembuatan media CD Pembelajaran ini yaitu menentukan tema, kerangka media (story board), menyiapkan materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1, dan setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan media CD Pembelajaran. Dalam proses pembuatan *layout* hingga memasukkan seluruh

komponen materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1, peneliti membuat sendiri media CD Pembelajaran dengan mengikuti panduan dari *youtube* diharapkan pengguna dapat dengan mudah menggunakan media CD pembelajaran yang dibuat.

4.1.2 Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media CD Pembelajaran

Media CD Pembelajaran ini memiliki tampilan yang sederhana. Warna tampilan ini merupakan perpaduan antara warna abu-abu dengan merah muda dengan paduan warna Abu-abu, putih dan merah muda pada setiap *slide*.

Media pembelajaran yang dibuat merupakan CD Pembelajaran berbasis komputer terdiri dari gabungan berbagai komponen yaitu: teks, layout, warna, suara, gambar, animasi dan video. Berikut gambar tampilan dari media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1.



Gb 4.1 *Opening*

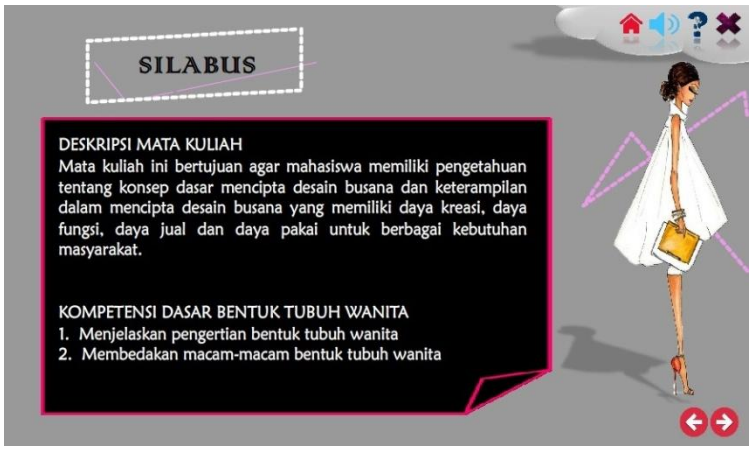
Pada Gb 4.1 menampilkan *motion* bergerak berupa berbagai tipe bentuk tubuh wanita sebelum memasuki media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1.

Gb 4.2 Tampilan Awal

Pada Gb 4.2 tampilan awal untuk memasuki CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1. Pada tampilan awal tersebut terdapat tombol Next, pengguna bisa meng-klik tombol Next untuk masuk ke dalam CD Pembelajaran.

Gb 4.3 *Home Screen*

Pada Gb 4.3 tampilan menu utama pada CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1 terdapat menu utama yaitu silabus, materi, video, evaluasi, profil dan pustaka yang dapat pengguna klik sesuai keperluan serta terdapat ikon menu utama, suara, petunjuk, dan keluar.

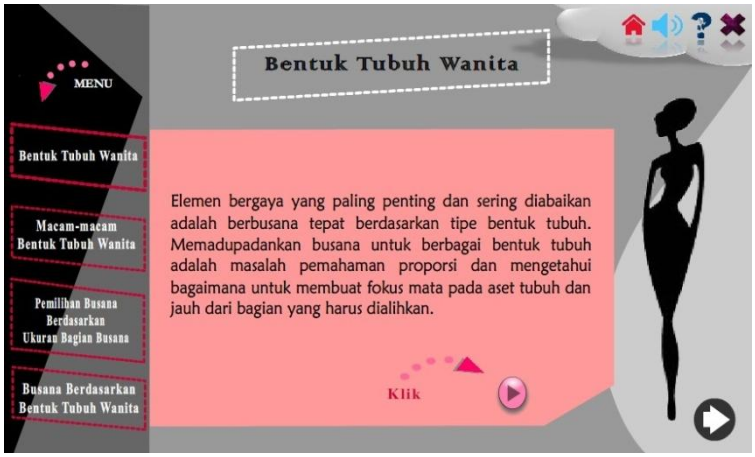


Gb 4.4 Silabus

Pada Gb 4.4 menunjukkan tampilan pada menu silabus dimana terdapat tujuan mata kuliah, kompetensi bentuk tubuh wanita. Pengguna dapat meng-klik ”Menu Utama” pada sudut kanan atas CD Pembelajaran untuk kembali ke menu utama.

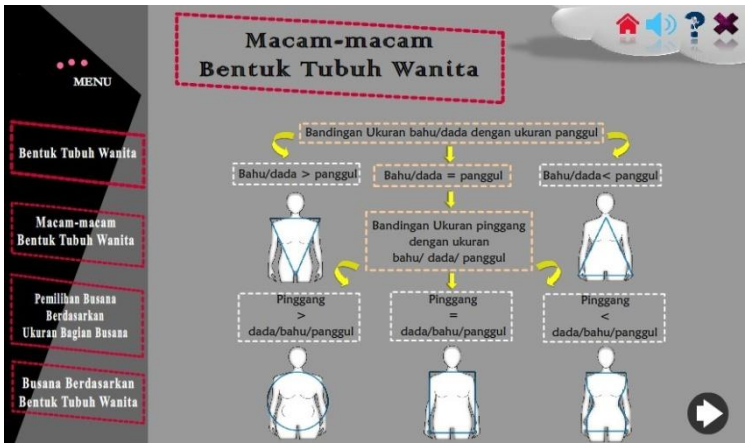
Gb 4.5 Menu Materi

Pada Gb 4.5 tampilan menu materi terdapat *submenu* berupa definisi bentuk tubuh wanita, macam-macam bentuk tubuh wanita, pemilihan busana berdasarkan ukuran bagian tubuh, pemilihan busana bedasarkan bentuk tubuh wanita. Jika meng-klik pilihan definisi bentuk tubuh wanita maka akan terlihat tampilan seperti gambar 4.6.



Gb 4.6 Definisi Bentuk Tubuh Wanita

Pada Gb 4.6 tampilan pada submenu definisi bentuk tubuh wanita untuk ke slide selanjutnya dapat meng-klik “Next” atau meng-klik “Menu Utama” untuk kembali ke menu utama.



Gb 4.7 Macam-macam Bentuk Tubuh Wanita

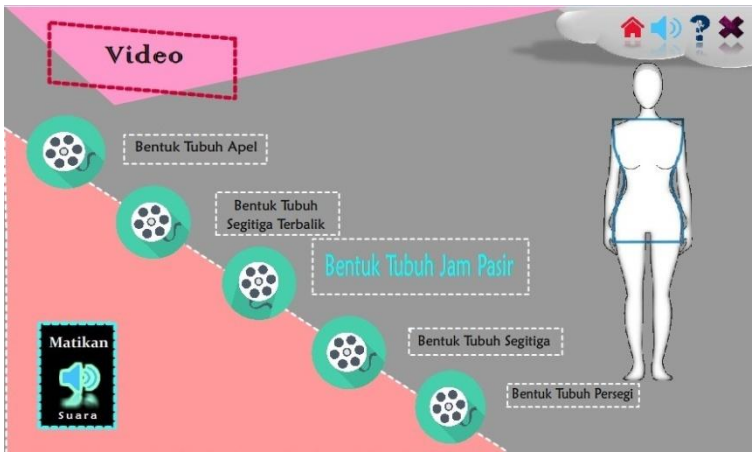
Pada Gb 4.7 tampilan slide untuk *submenu* macam-macam bentuk tubuh wanita. Untuk melihat materi selanjutnya dapat langsung meng-klik *submenu* materi yang tersedia di sisi kiri CD Pembelajaran.

Gb 4.8 Pemilihan Busana Berdasarkan Ukuran Bagian Tubuh

Pada Gb 4.8 tampilan slide untuk *submenu* pemilihan busana berdasarkan ukuran bagian tubuh. Untuk melihat materi selanjutnya dapat langsung meng-klik *submenu* materi yang tersedia di sisi kiri CD Pembelajaran.

Gb 4.9 Pemilihan Busana Bedasarkan Bentuk Tubuh Wanita

Pada Gb 4.9 tampilan slide untuk *submenu* pemilihan busana bedasarkan bentuk tubuh wanita. Untuk melihat materi selanjutnya dapat langsung meng-klik *submenu* materi yang tersedia di sisi kiri CD Pembelajaran.



Gb 4.10 Video Bentuk Tubuh Wanita

Pada Gb 4.10 tampilan slide untuk video bentuk tubuh wanita. Video terdiri dari lima bentuk tubuh wanita. Salah satunya seperti contoh pada Gb 4.11. Untuk melihat video terdapat petunjuk untuk mematikan "suara" terlebih dahulu sebelum membuka video dan untuk kembali ke "menu video" dengan menekan tombol merah pada sisi kanan slide.

Gb 4.11 Contoh Video

Gb 4.12 Pembukaan Evaluasi

Pada Gb 4.12 tampilan awal evaluasi yang memberikan petunjuk terdapat 10 soal pilihan ganda. Sebelum memasuki evaluasi, pengguna memasukkan nama pada kolom lalu klik tombol “mulai”.

Gb 4.13 Tampilan Evaluasi 1

Gb 4.14 Tampilan Evaluasi 1

Pada Gb 4.13 dan 4.12 tampilan salah satu soal evaluasi, pengguna meng-klik berdasarkan pilihan jawaban yang tersedia dan langsung diketahui hasil jawaban benar/salah dan meng-klik ikon panah untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya.

Gb 4.15 Hasil Penilaian

Pada Gb 4.15 menunjukan hasil nilai yang diperoleh setelah menjawab pertanyaan.

Gb 4.16 Profil

Pada Gb 4.16 tampilan isi profil setelah meng-klik profil pada menu utama. Menyajikan profil pembuat CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita yang dibantu oleh dosen pembimbing.

Gb 4.17 Pustaka

Pada gambar 4.17 menampilkan sumber-sumber yang menjadi referensi dalam media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1.

4.2 Analisis Hasil Peneltian

Media CD pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1 dibuat melalui beberapa software yaitu *Macromedia flash, Adobe Photoshop CS5,* dan *Windows Movie Maker*. Media tersebut menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar, suara dan video. Berikut akan dijelaskan penilaian dan pendapat media CD Pembelajaran yang dilakukan terhadap ahli media, ahli materi serta mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran.

4.2.1 Penilaian Media CD Pembelajaran Bedasarkan Ahli Media

CD Pembelajaran yang telah dibuat dinilai oleh dua orang ahli yang memiliki kompetensi dibidang media. Para ahli yaitu : Bapak Cecep Kustandi, M.Pd selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kompetensi dibidang media dan pembelajaran dan Bapak Drs. Akhmad Sadek, M.Pd selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner berupa angket tertutup sebanyak 11 pernyataan. Berikut adalah data yang diperoleh dari angket tertutup dengan kedua ahli media.

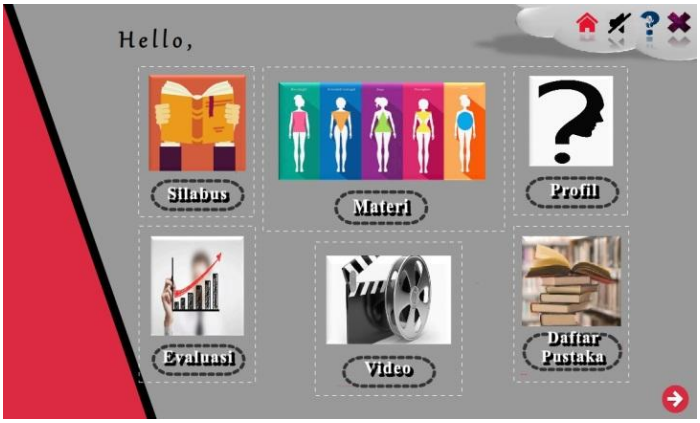
Table 4.1 Hasil dan Skor Penilaian Dengan Ahli Media

Aspek	**Indikator**	**Sub Indikator**	**Panelis 1**	**Panelis 2**
Komponen Multimedia	Layout (Tampilan)	1. Keseimbangan desain layout	3	3
		2. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsur teks, warna, gambar dan audio)	3	3
	Teks	1. Ketepatan pemilihan teks (bentuk huruf/tipografi dan ukuran huruf)	3	3
		2. Kejelasan/keterbacaan teks	3	4
		3. Kesesuaian teks dengan suara dan gambar yang ditampilkan	3	4
	Gambar	1. Kejelasan gambar materi	4	4

		2. Ketepatan gambar background dengan materi	3	3
	Audio	1. Kejelasan audio (volume dan kejelasan pesan informasi)	3	3
		2. Ketepatan pemilihan audio untuk pengantar/ background materi	4	3
	Video/Animasi	1. Kemenarikan animasi atau editing pada opening dan closing	3	3
		2. Ketepatan durasi video	4	3
Jumlah Item = 11			**36**	**36**
			Jumlah Skor = 72	

Para ahli media menilai media pembelajaran ini melalui aspek komponen multimedia. Dari hasil penilaian yang diberikan kepada 2 orang ahli media, pada indikator layout (tampilan) yaitu tampilan suatu media yang merupakan salah satu elemen utama dalam multimedia. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Tidak hanya dengan ukuran, penyampaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, value, dan bidang dengan memperhitungan bobot visualnya. Kesatuan layout dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara teks, warna dan elemen-elemen lain (Dudy Misky, 2005:180). Pada sub indikator keseimbangan desain layout, panelis 1 dan 2

menyatakan baik. Sub indikator selanjutnya yaitu kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsur teks, warna, gambar dan audio) menurut panelis 1 dan 2 menyatakan baik. Berdasarkan hasil penilaian pada indikator layout sudah terlihat seimbang desain layout dengan ukuran rata kanan-kiri layout sudah sesuai, garis kotak berwarna putih mempertegas keseimbangan ukuran rata kiri-kanan, warna abu-abu pada layout cukup baik, value perlu diatur agar warna layout dan teks tidak menyatu dan bidang layout yang luas menjadi lebih seimbang karna terdapat garis diagonal merah muda dan hitam pada sisi kiri layout sehingga layout tidak terlihat kosong dan tampilan layout sudah terdapat kesatuan antara teks pada setiap menu berjenis font dan ukuran yang sama, warna putih pada tiap teks menu dan gambar menu perlu diatur ukurannya agar menu pada layout memiliki ukuran yang sama.



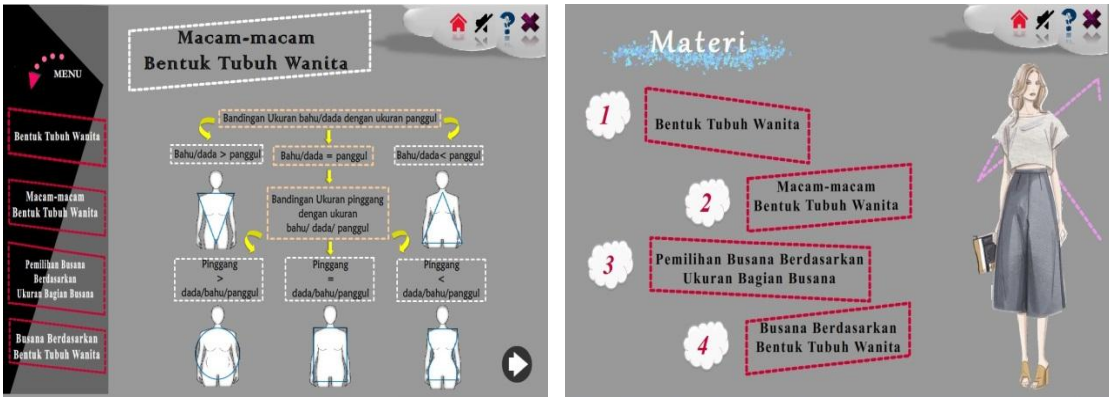
Gb 4.18 Penilaian Layout

Pada indikator teks yaitu bagian dari multimedia. Dalam penggunaannya selain sederhana teks harus digunakan secara efektif. Pembuatan multimedia, teks yang digunakan sebaiknya sesuai dengan suara dan gambar yang ditampilkan. Faktor-faktor penting dalam pembuatan teks yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Pertama adalah jenis *font* yang digunakan. Kedua, yaitu *style* ketika

membuat tampilan teks agar lebih jelas dapat mempergunakan *style* atau gaya pada teks. Ketiga, yaitu nilai keterbacaan ditentukan oleh besar kecilnya huruf. Huruf yang besar cenderung lebih mudah dibaca. Hal ini perlu diperhatikan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik (Dudy Misky, 2005:180). Sub indikator ketepatan pemilihan teks (bentuk huruf/tipografi dan ukuran huruf) menurut panelis 1 dan 2 menyatakan baik. Sub indikator selanjutnya yaitu kejelasaan/keterbacaan teks menurut panelis 1 baik, menurut panelis 2 sudah sangat baik. Dalam sub indikator kesesuaian teks dengan suara dan gambar yang ditampilkan menurut panelis 1 menyatakan baik sedangkan panelis 2 menyatakan /sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian pada indikator teks sudah terlihat ketepatan pemilihan teks berdasarkan bentuk huruf/tipografi *Maiandra* dimana bentuk huruf tidak sulit untuk dibaca dan ukuran huruf 22/40 dengan ukuran *headline* dengan *body text* yang berbeda. Kejelasan teks sudah jelas dan terbaca, meskipun masih terdapat teks yang tidak terbaca karena menggunakan warna kuning. Kesesuaian teks dengan suara dan gambar yang ditampilkan sudah sesuai karena teks sudah sesuai dengan gambar yang ditampilkan, meskipun tidak terdapat suara pesan informasi.

Gb 4.19 Penilaian Teks

Pada indikator gambar harus memadai untuk tujuan pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan ukuran yang cukup, validitas dan menarik (Dudy Misky, 2005:180). Sub indikator kejelasan gambar materi menurut panelis 1 dan 2 menyatakan sangat baik. Sub indikator selanjutnya yaitu ketepatan gambar background dengan materi menurut panelis 1 dan 2 menyatakan baik. Berdasarkan hasil penilaian pada indikator gambar sudah terlihat kejelasan gambar materi yang ditampilkan sudah sesuai berdasarkan tujuan pembelajaran, kualitas gambar, kejelasan ukuran, menarik dan gambar berasal dari buku materi. Ketepatan gambar background dengan materi sudah sesuai dengan gambar wanita *stylish* memegang buku.

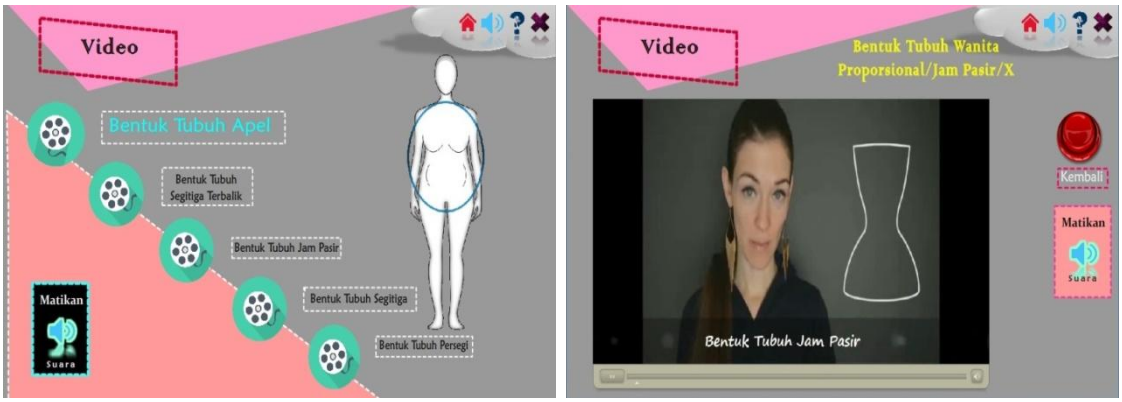


Gb 4.20 Penilaian Gambar

Pada indikator audio yaitu dalam penyampaian pesan atau informasinya hendaknya disesuaikan dengan kemampuan mendengarkan peserta didik, dalam segi *volume* dan kejelasan pemberian informasi (Dudy Misky, 2005:180). Sub indikator kejelasan audio (*volume* dan kejelasan pesan informasi) menurut panelis 1 dan 2 menyatakan baik. Sub indikator selanjutnya yaitu ketepatan pemilihan audio untuk pengantar/ background materi menurut panelis 1 menyatakan sangat baik dan panelis

2 menyatakan baik. Berdasarkan hasil penilaian pada indikator audio, kejelasan audio berdasarkan volume sudah tepat tidak terlalu rendah/tinggi dan suara terdengar dengan jelas hanya tidak terdapat pesan informasi. Ketepatan pemilihan audio untuk pengantar/background materi sudah sesuai dengan menggunakan instrument prancis dari musisi Yann Tiersen yang merupakan Negara yang identik dengan fashion.

Pada indikator video/Animasi yaitu program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi, terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis (Dudy Misky, 2005:180). Sub indikator kemenarikan animasi atau *editing* pada opening dan closing menurut panelis 1 dan 2 menyatakan baik. Sub indikator selanjutnya yaitu ketepatan durasi video menurut panelis 1 menyatakan sangat baik dan panelis 2 menyatakan baik. Berdasarkan hasil penilaian pada indikator video/animasi, kemenarikan animasi atau *editing* pada *opening* dan *closing* sudah menarik dengan ditampilkan lima bentuk tubuh wanita dalam video tersebut menjelaskan kelebihan/kekurangan bentuk tubuh wanita, contoh selebriti, saran berbusana sesuai bentuk tubuh wanita serta tersedia *subtitle* pada tiap video sehingga memudahkan pengguna dalam memahami materi bentuk tubuh wanita. Ketepatan durasi video sudah tepat pada setiap video lima bentuk tubuh wanita.



Gb 4.21 Penilaian Video/Animasi

<u>Jumlah Skor Kriterium</u>

Kategori	= Bobot Nilai x Nilai Soal x Jumlah Panelis
Sangat Baik (SB)	= 4 x 11 x 2 = 88
Baik (B)	= 3 x 11 x 2 = 66
Kurang Baik (KB)	= 2 x 11 x 2 = 44
Sangat Tidak Baik (STB)	= 1 x 11 x 2 = 22

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 72. Dengan demikian Penilaian Media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1 menurut 2 ahli media yaitu 72 : 88 = 81,81% dari kriteria yang ditetapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut :

Bedasarkan hasil angket pada aspek kriteria media pembelajaran yang baik didapatkan skor 72, sehingga lebih mendekati Baik (B) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 81,81% dari yang diharapkan (100%), diasumsikan keseluruhan aspek komponen multimedia tersebut telah dapat dijadikan media pembelajaran alternative yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dimana walaupun tidak sempurna, tetapi dapat dijadikan referensi mahasiswa untuk belajar. Proses pembelajaran dapat dilakukan dirumah, dikelas tanpa harus menunggu dosen.

4.2.2 Penilaian Media CD Pembelajaran Bedasarkan Ahli Materi

Media CD Pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti dinilai oleh dua ahli materi, yaitu : Bapak M.Noerharyono M.Pd dan Ibu Rahayu Purnama M.Pd selaku dosen desain busana pada Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta. Kedua ahli materi telah menilai isi materi pada CD pembelajaran. Penilaian didasari oleh kriteria penilaian dalam aspek kriteria media pembelajaran yang baik meliputi 4 hal, yaitu kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan (Mulyanta, 2009:3-4). Penilaian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner berupa angket tertutup sebanyak 8 pernyataan. Berikut adalah data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan kedua panelis ahli materi.

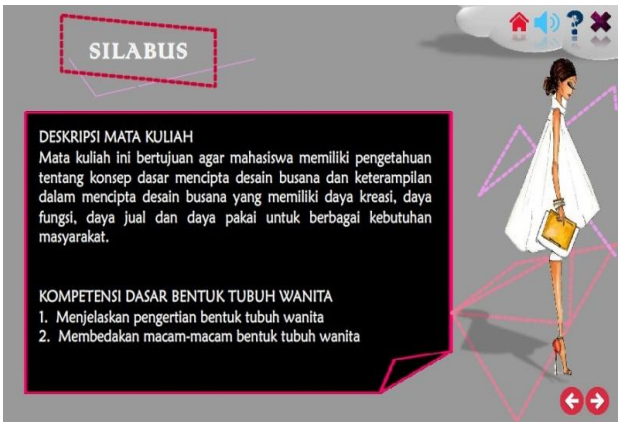
Table 4.2 Hasil dan Skor Penilaian Dengan Ahli Materi

Aspek	**Indikator**	**Sub Indikator**	**Panelis 1**	**Panelis 2**
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kesesuaian / relevansi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4	4
		2. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam CD Pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	3	4
	Kemudahan	1. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks (materi yang disajikan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna	4	3
		2. Kemudahan media dalam pengoperasiannya	4	4
	Kemenarikan	1. Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)	4	4
		2. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	4	3
	Kemanfaatan	1. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	4	4

		2. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (materi dapat membuat pengguna lebih mandiri dalam belajar)	3	4
Jumlah Item = 8			**30**	**30**
			Jumlah Skor = 60	

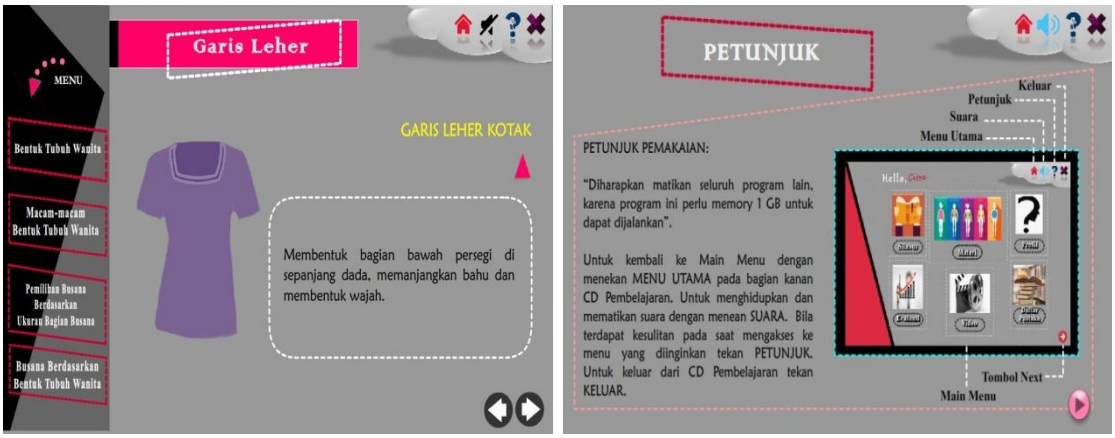
Dari hasil angket tertutup yang di berikan kepada dua orang panelis ahli materi, diketahui untuk aspek kriteria media pembelajaran yang baik pada indikator kesesuaian atau relevansi dalam buku (Mulyanta, 2009:3) kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, mendukung program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik peserta didik. Sub indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, panelis 1 dan 2 menyatakan sangat baik. Sub indikator selanjutnya kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam CD Pembelajaran (materi sesuai dengan metode) yaitu menurut panelis 1 baik, sedangkan panelis 2 menyatakan sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kesesuaian/relevansi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sudah sesuai berdasarkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ditampilkan pada media pembelajaran tertera dalam indikator silabus mata kuliah desain busana 1 dan telah sesuai dengan karakteristik peserta

didik, yaitu mahasiswa tata busana yang telah dan sedang mempelajari mata kuliah desain busana 1.



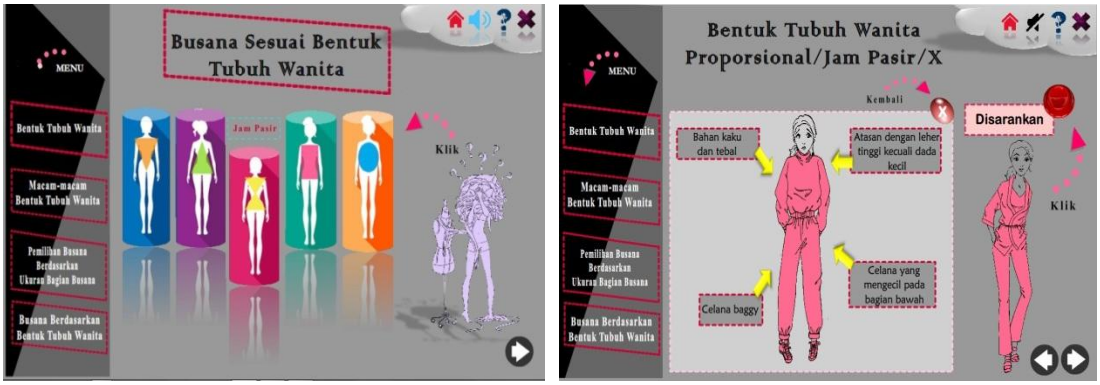
Gb 4.22 Penilaian Kesesuaian/Relevansi

Pada indikator kemudahan dalam buku (Mulyanta,2009:3) kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya. Sub indikator tentang kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks (materi yang disajikan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna menurut panelis 1 sangat baik. Sub indikator selanjutnya kemudahan media dalam pengoperasiannya menurut panelis 1 dan 2 menyatakan sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kemudahan, materi yang disajikan telah secara jelas, sistematis/bertahap dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media sudah mudah dalam pengoperasiannya dengan adanya tombol prev-next dan tanda panah klik serta terdapat petunjuk penggunaan.



Gb 4.23 Penilaian Kemudahan

Pada indikator kemenarikan dalam buku (Mulyanta,2009:3) kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 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 mendapat mengunggah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Sub indikator tentang kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif) menurut panelis 1 dan panelis 2 menyatakan sangat baik. Sub indikator selanjutnya kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna) menurut panelis 1 sangat baik dan panelis 2 menyatakan baik. Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kemenarikan, materi yang disajikan sudah menarik dan kreatif karena terdapat animasi dan materi yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna dengan proses pembelajaran yang lebih variatif.



Gb 4.24 Penilaian Kemenarikan

Pada indikator kemanfaatan dalam buku (Mulyanta,2009:3) kriteria media pembembelajaran yang baik idealnya meliputi kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia. Sub indikator tentang kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna) menurut panelis 1 dan panelis 2 menyatakan sangat baik. Sub indikator selanjutnya kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (materi dapat membuat pengguna lebih mandiri dalam belajar) menurut panelis 1 baik dan panelis 2 menyatakan sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kemanfaatan, materi yang disampaikan bermanfaat guna memudahkan peserta didik dalam mendesain busana berdasarkan bentuk tubuh wanita dan dapat menambah wawasan bagi pengguna serta materi dapat dilihat berulangkali sehingga pengguna dapat lebih memahami materi yang disajikan dengan materi yang disajikan tidak hanya menjelaskan lima bentuk tubuh wanita tetapi juga dijelaskan pemilihan busana berdasarkan ukuran bentuk tubuh dan pemilihan busana berdasarkan bentuk tubuh wanita. Media pembelajaran ini dapat

membantu peserta didik belajar lebih mandiri, tetapi mahasiswa tetap perlu memperluas wawasan.

Gb 4.25 Penilaian Kemanfaatan

<u>Jumlah Skor Kriterium</u>

Kategori	= Bobot Nilai x Nilai Soal x Jumlah Panelis
Sangat Baik (SB)	= 4 x 8 x 2 = 64
Baik (B)	= 3 x 8 x 2 = 48
Kurang Baik (KB)	= 2 x 8 x 2 = 32
Sangat Tidak Baik (STB)	= 1 x 8 x 2 = 16

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 60. Dengan demikian Penilaian Media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah Desain Busana 1 Menurut dua ahli materi berdasarkan aspek kriteria media pembelajaran yang baik yaitu 60 : 64 = 93,75 % diasumsikan telah memenuhi kriteria kesesuaian materi. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut :

Bedasarkan hasil angket pada aspek kriteria media pembelajaran yang baik didapatkan skor 60, sehingga lebih mendekati Sangat Baik (SB) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 93,75 % dari yang diharapkan (100%), diasumsikan keseluruhan aspek criteria media pembelajaraan tersebut telah dapat dijadikan media pembelajaran alternative yang dapat digunakan ada proses pembelajaran.

4.2.3 Pendapat Pengguna Media CD Pembelajaran

Media CD pembelajaran yang dibuat ditunjukkan kepada mahasiswa untuk mengetahui pendapatnya sebagai target pengguna. Untuk mengetahui pendapat pengguna, peneliti menggunakan angket yang dibagikan kepada 30 mahasiswa tata busana Universitas Negeri Jakarta yang telah mengikuti mata kuliah desain busana 1 yang memiliki 2 aspek yaitu aspek kriteria media pembelajaran yang baik dan komponen multimedia. Berikut adalah pemaparan yang akan dibahas berdasarkan indikator dan sub indikator yang digunakan :

Table 4.3 Kesesuaian atau relevansi

Kesesuaian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan table 4.3 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dari 30 responden yang diberikan angket, 5 (16,7%) responden menjawab media CD Pembelajaran ini baik dan 25 (83,3%) responden menjawab sangat baik. berdasarkan prosentase yang ada, menurut mahasiswa selaku pengguna CD Pembelajaran, kesesuaian atau relevansi tujuan pembelajaran sudah sangat baik karena materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditampilkan pada media pembelajaran dan tertera dalam indikator silabus mata kuliah desain busana 1. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran, meliputi kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, mendukung program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik peserta didik (Mulyanta, 2009).

Table 4.4 Kemudahan

Kemudahan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	2	6.7	6.7	6.7
	Sangat Baik	28	93.3	93.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan table 4.4 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dari 30 responden yang diberikan angket, 2 (6,7%) responden menjawab media CD Pembelajaran ini baik dan 28 (93,3%) responden menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, menurut mahasiswa selaku pengguna CD Pembelajaran, kemudahan isi pembelajaran pada media pembelajaran ini sudah sangat baik karena materi yang ditampilkan sudah secara detail dalam media CD Pembelajaan serta mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh mahasiswa. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran, meliputi kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya (Mulyanta, 2009)

Table 4.5 Kemenarikan

Kemenarikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	4	13.3	13.3	13.3
	Sangat Baik	26	86.7	86.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan table 4.5 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dari 30 responden yang diberikan angket, 4 (13,3%) responden menjawab media CD Pembelajaran ini baik dan 26 (86,7%) responden menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, menurut mahasiswa selaku pengguna CD Pembelajaran, kemenarikan media pembelajaran ini sudah sangat baik karena terdapat animasi dan materi yang menarik serta dapat meningkatkan motivasi dengan proses pembelajaran yang lebih variatif. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran, meliputi 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 mendapat mengunggah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut (Mulyanta, 2009).

Table 4.6 Kemanfaatan

Kemanfaatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan table 4.6 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dari 30 responden yang diberikan angket, 5 (16,7%) responden menjawab media CD Pembelajaran ini baik dan 25 (83,3%) responden menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, menurut mahasiswa selaku pengguna CD Pembelajaran, kemanfaatan isi dari media pembelajaran ini sudah sangat baik karena dapat menambah wawasan bagi peserta didik dan materi dapat dilihat berulangkali sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi bentuk tubuh wanita dan membantu mahasiswa untuk belajar lebih mandiri. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran, meliputi kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia (Mulyanta, 2009).

Table 4.7 Layout (Tampilan)

Layout

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	8	26.7	26.7	26.7
	Sangat Baik	22	73.3	73.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan table 4.7 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dari 30 responden yang diberikan angket, 8 (26,7%) responden menjawab media CD Pembelajaran ini baik dan 22 (73,3%) responden menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, menurut mahasiswa selaku pengguna CD Pembelajaran, layout dari media pembelajaran ini sudah sangat baik karena warna netral pada layout berbeda dengan warna menu tampilan yang menggunakan warna-warna terang/kontras dengan layout sehingga tampilan atau layout media tetap pada fungsinya. Hal ini sesuai dengan komponen multimedia, meliputi tampilan atau layout media sebaiknya tetap pada fungsinya. Jika informasi dalam suatu layout dikemukakan lebih maka tidak efektif karena hasilnya akan membingungkan peserta didik. (Rahmat Sutriyono,2010:87-97).

Table 4.8 Teks

Teks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan table 4.8 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media CDPembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dari 30 responden yang diberikan angket, 5 (16,7%) responden menjawab media CD Pembelajaran ini baik dan 25 (83,3%) responden menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, menurut mahasiswa selaku pengguna CD Pembelajaran, teks dari media pembelajaran ini sudah sangat baik karena huruf yang digunakan pada teks mudah untuk dibaca/dipaham dan warna teks kontras dengan layout, ukuran headline dan body text berbeda sehingga kejelasan dari teks mudah untuk dipahami. Hal ini sesuai dengan komponen multimedia, meliputi teks adalah teks yaitu bagian dari multimedia. Dalam penggunaannya selain sederhana teks harus digunakan secara efektif. Pembuatan multimedia, teks yang digunakan sebaiknya sesuai dengan suara dan gambar yang ditampilkan. Faktor-faktor penting dalam pembuatan teks yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Pertama adalah jenis *font* yang digunakan. Kedua, yaitu *style* ketika membuat tampilan teks agar lebih jelas dapat mempergunakan *style* atau gaya pada teks. Ketiga, yaitu nilai keterbacaan ditentukan oleh besar kecilnya huruf. Huruf yang besar cenderung lebih mudah

dibaca. Hal ini perlu diperhatikan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik (Dudy Misky, 2005:180).

Table 4.9 Gambar

Gambar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan table 4.9 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media CDPembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dari 30 responden yang diberikan angket, 5 (16,7%) responden menjawab media CD Pembelajaran ini baik dan 25 (83,3%) responden menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, menurut mahasiswa selaku pengguna CD Pembelajaran, gambar dari media pembelajaran ini sudah sangat baik karena gambar sudah cukup jelas tidak terlalu kecil atau terlalu besar serta gambar terfokus pada bagian gambar yang ingin difokuskan misalnya pada gambar gaun, lebih menggambarkan gaunnya bukan secara keseluruhan sehingga pengguna dapat terpusat pada gambar gaun yang ditampilkan. Hal ini sesuai dengan komponen multimedia, meliputi gambar untuk tujuan pembelajaran harus cukup besar dan jelas. Gambar yang tajam dan kontras mempunyai kelebihan karena ketepatan dan rinciannya menggambarkan kenyataan secara lebih baik (Dudy Misky, 2005:180).

Table 4.10 Audio

Audio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	7	23.3	23.3	23.3
	Sangat Baik	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan table 4.10 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dari 30 responden yang diberikan angket, 7 (23,3%) responden menjawab media CD Pembelajaran ini baik dan 23 (76,7%) responden menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, menurut mahasiswa selaku pengguna CD Pembelajaran, audio dari media pembelajaran ini sudah sangat baik karena audio yang digunakan tidak mengganggu pendengaran/berisik pada saat media pembelajaran ditampilkan dan pemilihan audio sudah sesuai berdasarkan tema busana. Hal ini sesuai dengan komponen multimedia, meliputi audio dalam penyampaian pesan atau informasinya hendaknya disesuaikan dengan kemampuan mendengarkan peserta didik, dalam segi volume dan kejelasan pemberian informasi (Dudy Misky, 2005:180).

Table 4.11 Video/Animasi

Video dan Animasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	2	6.7	6.7	6.7
	Sangat Baik	28	93.3	93.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan table 4.11 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media CDPembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dari 30 responden yang diberikan angket, 2 (6,7%) responden menjawab media CD Pembelajaran ini baik dan 28 (93,0%) responden menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, menurut mahasiswa selaku pengguna CD Pembelajaran, video/animasi dari media pembelajaran ini sudah sangat baik karena tersedia video berdasarkan lima bentuk tubuh wanita dalam video tersebut menjelaskan kelebihan/kekurangan bentuk tubuh wanita, contoh selebriti, saran berbusana sesuai bentuk tubuh wanita serta tersedia *subtitle* pada tiap video sehingga memudahkan pengguna dalam memahami materi bentuk tubuh wanita. Sedangkan, animasi berada pada saat membuka menu video. Pada saat menyentuh submenu video akan terlihat gambar sesuai video bentuk tubuh wanita yang ingin ditampilkan. Hal ini sesuai dengan komponen multimedia, meliputi video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi, terutama efektif untuk

membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan video (Daryanto, 2012:86-88).

4.3 Pembahasan

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses pembelajaran. Penilaian media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 dinyatakan baik/tidak untuk dijadikan media pembelajaran. Hasil di dapat dari penilaian 2 panelis ahli media dan 2 panelis ahli materi. Penilaian ini juga diperkuat dengan adanya pendapat mahasiswa sebagai pengguna yang diminta untuk mengisi angket tentang penilaian media pembelajaran.

Penilaian menurut ahli media berdasarkan indikator layout, teks, gambar, audio dan animasi secara keseluruhan hasil yang di dapat adalah baik. Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli media didapatkan total skor 72 berada pada kategori baik dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 81,81% dari yang diharapkan (100%). Penilaian indikator tertinggi berdasarkan aspek komponen multimedia , yaitu indikator gambar pada sub indikator kejelasan gambar materi sudah sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 ini dalam segi media sudah baik dan

dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah desain busana 1 berdasarkan skor penilaian ahli media yaitu 81,81%.

Penilaian menurut panelis ahli materi berdasarkan indikator kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan adalah sangat baik. Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli materi didapatkan skor 60 dari 2 panelis sehingga berada pada kategori mendekati sangat baik dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 93,75 % dari yang diharapkan (100%). Penilaian indikator tertinggi berdasarkan aspek kriteria media pembelajaran, yaitu sub indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kemudahan media dalam pengoperasiannya, kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif), dan kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna). Tidak terdapat ahli materi yang menilai rendah, hanya terdapat hasil penilaian sangat baik dan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 Ini dalam segi materi sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah desain busana 1 berdasarkan skor penilaian ahli materi 93,75 %.

Hasil kuesioner mahasiswa berdasarkan keseluruhan Indikator

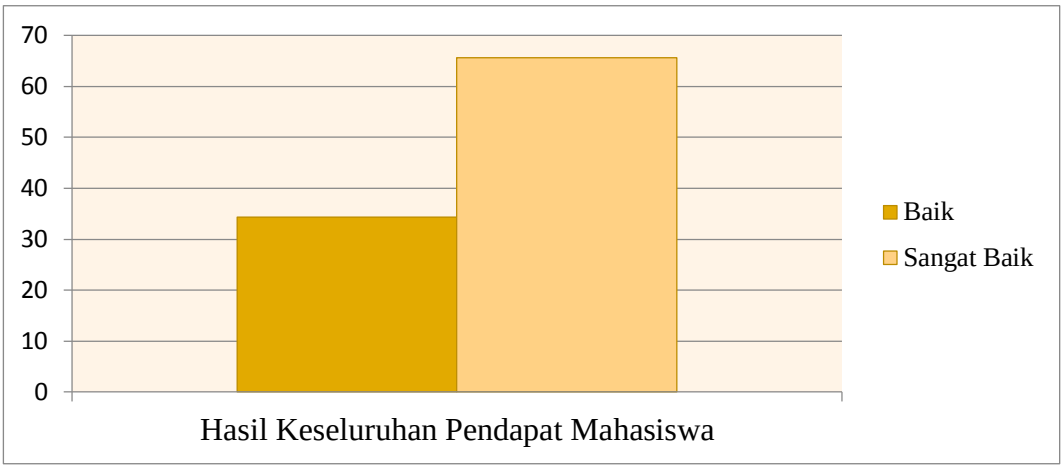


Diagram 4.1 Hasil keseluruhan kuesioner mahasiswa

Pada Diagram 4.1 merupakan hasil pendapat secara keseluruhan mengenai penilaian media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 oleh mahasiswa sebagai pengguna, indikator tertinggi berdasarkan aspek kriteria media pembelajaran dan komponen multimedia, yaitu indikator kemudahan dan indikator video/animasi. Sedangkan indikator terendah pada indikator layout. Frekuensi data dari keseluruhan mahasiswa menjawab media pembelajaran sangat baik sebanyak 374 (65,6%), dan yang menjawab baik sebanyak 196 (34,4%). Berdasarkan prosentase yang diperlukan dapat disimpulkan bahwa media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 ini sudah dikatakan sangat baik dan dapat digunakan sebagai alternative sumber belajar dalam pembelajaran desain busana 1 khususnya materi bentuk tubuh wanita, baik dilihat dari indikator media, isi materi, maupun tampilan (layout).

4.4 Kelemahan Penelitian

Meskipun penelitian ini sudah dilakukan secara dari mulai penentuan tema hingga tahap penilaian media CD Pembelajaran yang dilakukan dua ahli materi dan dua ahli media serta 30 pendapat mahasiswa. Namun pada penelitian ini masih memiliki beberapa kelemahan dari penelitian ini yang disebabkan oleh adanya keterbatasan peneliti.. Kelemahan penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Keterbatasan kemampuan peneliti dalam membuat media CD Pembelajaran
2. Membutuhkan biaya dan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan CD Pembelajaran.
3. Media CD Pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD, sehingga hanya bisa diakses pada komputer dan laptop saja.
4. Waktu yang berdekatan dengan UAS dan libur pada saat memberikan angket.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian penilaian media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1 ini dibuat dengan proses awal yang dilakukan adalah menentukan tema dan kerangka media (storyboard), selanjutnya mengumpulkan dan menyusun materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1, dan pada proses terakhir yaitu pembuatan media CD Pembelajaran dengan isi teori pada media CD Pembelajaran mencakup definisi, macam-macam tipe bentik tubuh wanita dan video dengan menggunakan beberapa software yaitu Macromedia Flash, Adobe Photoshop CS5, Windows Movie Maker.

Menurut hasil penilaian panelis media berdasarkan indikator layout, teks, gambar, audio, dan video/animasi. Kesimpulan dari hasil penilaian ahli media secara keseluruhan media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada mata desain busana 1 sudah sangat baik berdasarkan indikator gambar dan dinyatakan sudah baik berdasarkan indikator layout, teks, gambar, audio, dan video/animasi.

Selanjutnya, menurut hasil penilaian panelis materi berdasarkan indikator kesesuaian, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan. Secara keseluruhan media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita pada desain busana 1 sudah

menerapkan syarat kriteria media pembelajaran sangat baik berdasarkan indikator kesesuaian, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan.

Sedangkan untuk mahasiswa selaku pendapat dari pengguna dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat untuk melengkapi kebutuhan materi yang akan disampaikan pada perkuliahan dari hasil keseluruhan pendapat mahasiswa yang diperoleh pada angket yang telah diberikan dengan indikator berupa kesesuaian, kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan, layout, teks, gambar, audio, dan animasi kepada mahasiswa pendidikan tata busana yang telah mengambil mata kuliah desain busana 1 Indikator tertinggi berdasarkan aspek kriteria media pembelajaran dan komponen multimedia, yaitu indikator kemudahan dan indikator video/animasi. Sedangkan indikator terendah pada indikator layout. Hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media CD Pembelajaran ini sudah dikatakan sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran baru dalam materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1.

Secara umum, berdasarkan hasil penilaian dari 2 ahli materi, 2 ahli media, dan pendapat pengguna (mahasiswa) dapat ditarik kesimpulan bahwa media CD Pembelajaran ini sudah dikatakan baik berdasarkan aspek yang telah ditentukan, tetapi media akan lebih baik lagi apabila dilakukan tahapan pengembangan selanjutnya dalam media ini.

5.2 Implikasi

1. Media CD Pembelajaran materi bentuk tubuh wanita merupakan suatu usaha untuk menambah referensi dan diharapkan menjadi alternative media pembelajaran baru dalam mata kuliah desain busana 1.
2. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang terdapat pada CD Pembelajaran serta menambah pengetahuan mahasiswa dalam materi bentuk tubuh wanita pada mata kuliah desain busana 1.
3. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mahasiswa untuk belajar mandiri yang dapat dilakukan diluar jam mata kuliah tersebut, sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan acuan untuk penelitian selanjutnya.

5.3 Saran

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

1. Pada penelitian selanjutnya, untuk memperbaiki kesalahan pada media dan menambahkan pada kekurangan-kekurangan teori.

2. Siapkan teori, gambar, dan video dengan kualitas yang baik serta jelas sumbernya.
3. Perhitungkan lama waktu pengerjaan CD Pembelajaran, sehingga sudah mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang.
4. Pada saat pembuatan CD Pembelajaran sebaiknya di export dengan HD agar gambar terlihat jelas.
5. Mahasiswa Tata Busana diharapkan mengembangkan produk media pembelajaran lainnya yang lebih menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Andriansyah, dkk. 2014. *Menjadi Tutor Terampil dan Profesional*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Arsyad, Azhar.2006.media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung persada (GP) Press Jakarta

Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI

Brown, H. Douglas. 2008. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikatseid

Burham, Retnaningsi. 2008. Peningkatan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional Indonesia. Jakarta: UNJ Press

Daryanto.2012.Model pembelajaran Inovatif. Yogyakarta:Gava Media

Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers

Fauzi, Anis; Rifyal Ahmad Lugowi. 2009. *Pembelajaran Mikro*. Jakarta: Diadit Media

Friedman, Howard S. & Miriam W.Schustack. 2006. *Kepribadian-Teori Klasik dan Riset Modern*. Jakarta: Erlangga

Gora, Winastwan S. 2005. *Membuat CD Multimedia Interaktif Untuk Bahan Ajar E-Learning.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Himawan, Mia, Syfa Siti Patimah. 2014. *Teknik Gampang Desain Busana dari Pola Hingga Jadi*. Jakarta: Prima

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press

Iru, La, La Ode Safiun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran.* Bantul: Multi Presindo

Jihad, Asep, Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Multi Pressindo

Kustandi, Cecep; Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran (Manual dan Digital)*. Bogor: Ghalia Indonesia

Lasito. 2015. *Membangun Pribadi Unggul & Kompetitif*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ

Mad, Cak. *Media Pembelajaran Bahasa Arab.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Misky, Dudi. 2005. Kamus Informasi dan teknologi. Jakarta : EDSA Mahkota.

Nasution, S. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Niken, Ariani, Deny Haryanto. 2010. *PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DI SEKOLAH Pedoman Pembelajaran Inspiratif,Konstruktif,Prospektif*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya

Pedoman Akademik Fakultas Teknik, 2012/2013 Universitas Negeri Jakarta

Permadi, Dadi, Daeng Arifin. 2013. *Panduan Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Nuansa Aulia

Pervin, Lawrence A, dkk. 2010. *In Psikologi Kepribadian Teori dan Penelitian eds. 9*. Jakarta: Kencana

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press

Purnomo, Eko Nurhaji. 2012. *Bukan Guru Asal Ngajar!*. Yogyakarta: Gava Media

Purwanto, Erwan Agus, Dyah Ratih Sulistyastuti. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava Media

Robbins, Stephen P, Coulter, Mary. 2010. *Manajemen*. Jakarta: Erlangga

Roca, Arno. 2012. *Fashion Ala Prancis*. Jakarta: Grasindo

Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press

Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olaharaga dan Kesehatan SMA/SMK*. Jakarta: Litera

Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

Sanjaya,W. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Silabus mata kuliah desain busana I FT-UNJ

Smaldino, Sharon E. dkk. 2011. *Instructional Technology and Media For Learning – Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana

Soemantri, T Sutjihati. 2006. *In Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refika Aditama

St Mulyanta dan Marlon Leong. 2009.Tutorial membangun multimedia interaktif media pembelajaran. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Sundayana, Rostina. 2013. Media Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta

Suprapto. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Pengetahuan Sosial.* Yogyakarta: CAPS

Supriyono, Rahmat.2010. Desain komunikasi visual teori dan aplikasi.Yogyakarta:ANDI

Syamsuddin. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Neolaka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Statistik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Uno, Hamzah B, Nina Lamatengo, Satria Koni. 2010. *Desain Pembelajaran*. Bandung: MQS Publishing

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Widhiastuti. 2011. *The Big Five Personality sebagai Penunjang Kinerja*. Jurnal Psikologi UNS

E-Book:

Arifah Riyanto. 2003. Desain Busana. Bandung: Apemda

Beatrix, Sofie. 2011. *Sweet Jump-Suit*. Lingua Kata

Gayatri. 2011. *Women Guide*. Jakarta: Gagas Media

Martin, Lisa Ann. 2010. *Inspired style Top Image Experts Reveal Strategies to Always Look and Be Your Best*. San Francisco, California: Power Dynamics Publishing

Muliawan, Porrie. 2013. *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: Libri

Ong, Christine Kiat Neo. 2011. *Kebaya Nyonya*. Jakarta: Penebar Plus

Yeyen, Fransiska Arie. 2012. *Mix and Match Busana Kerja*. Jakarta: Demedia

Website :

http://edefinisi.com/tag/pengertian-bentuk-tubuh

www.vemale.com

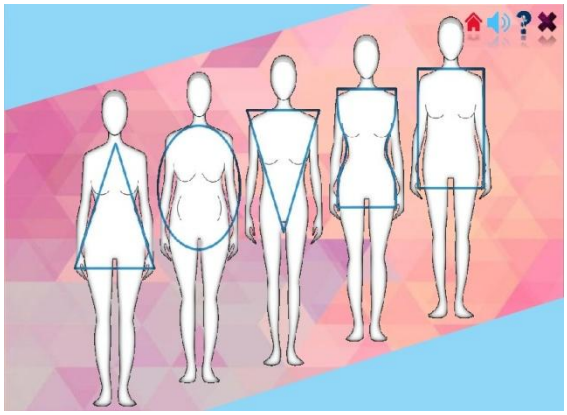
www.LaurenMessiah.com

www.lulalookbook.com

ptaylorclothing.com

LAMPIRAN GAMBAR TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BENTUK TUBUH WANITA

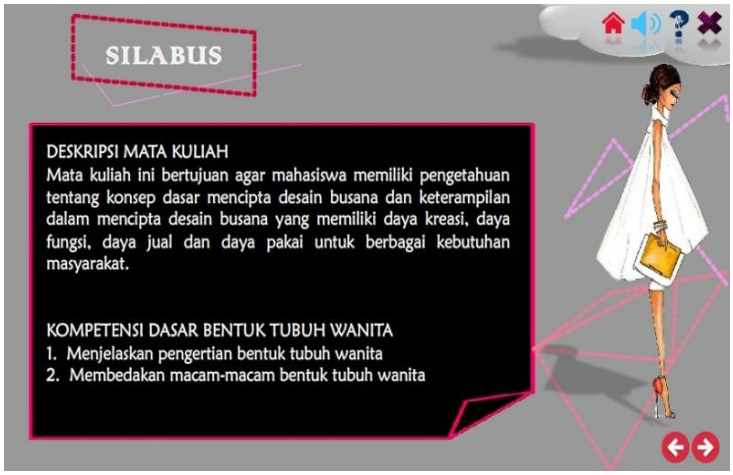
- Tampilan Intro (Sebelum masuk)



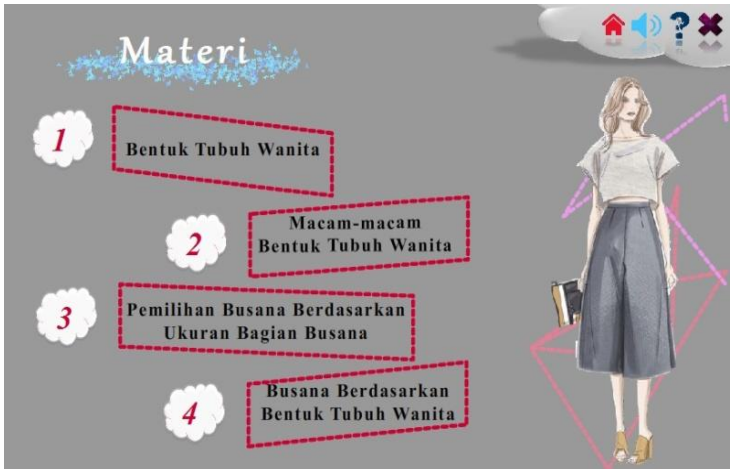
- Tampilan Selamat Datang

- Tampilan Menu Utama

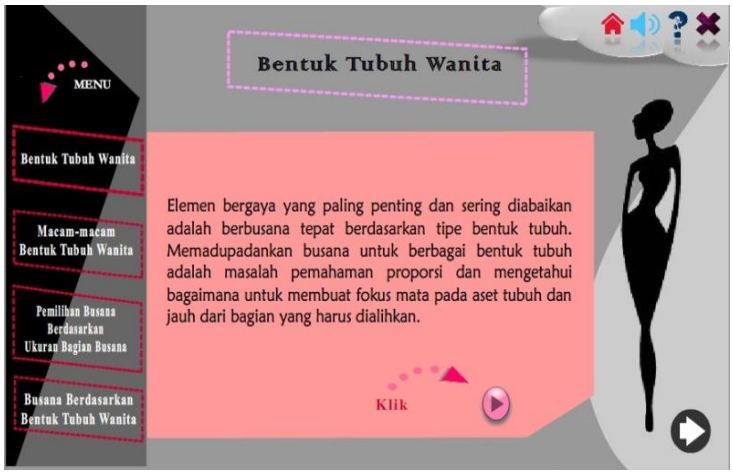
- Tampilan Menu Silabus



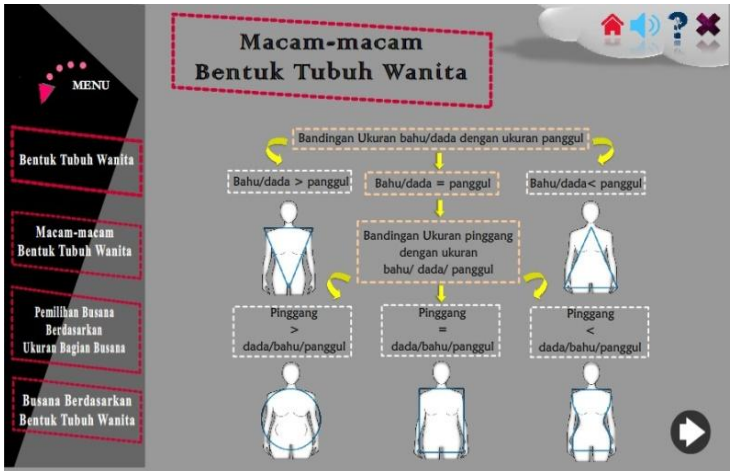
- Tampilan Menu Materi



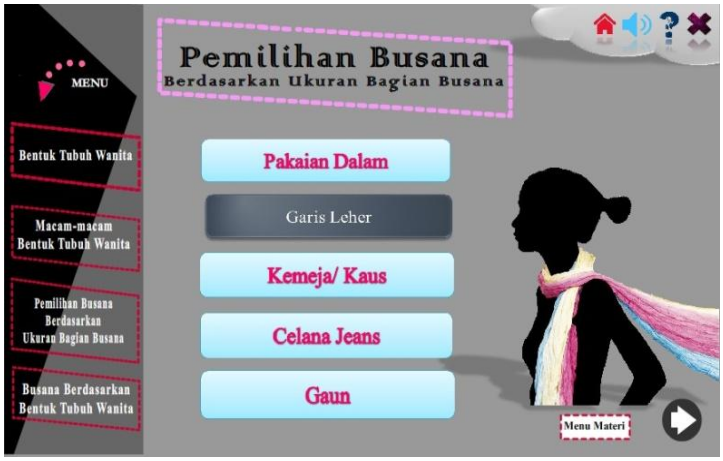
- Tampilan Sub Menu Bentuk Tubuh Wanita (Definisi)



- Tampilan Sub Menu Macam-Macam Bentuk Tubuh Wanita

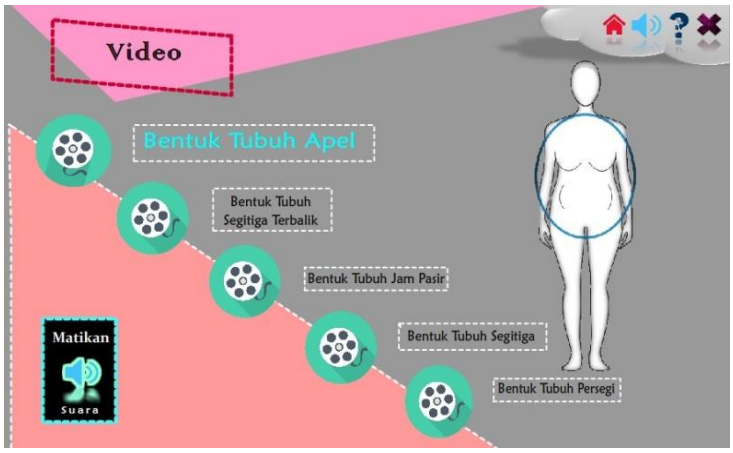


- Tampilan Sub Menu Pemilihan Busana Berdasarkan Ukuran Bagian Tubuh



- Tampilan Sub Menu Pemilihan Busana Berdasarkan Bentuk Tubuh Wanita

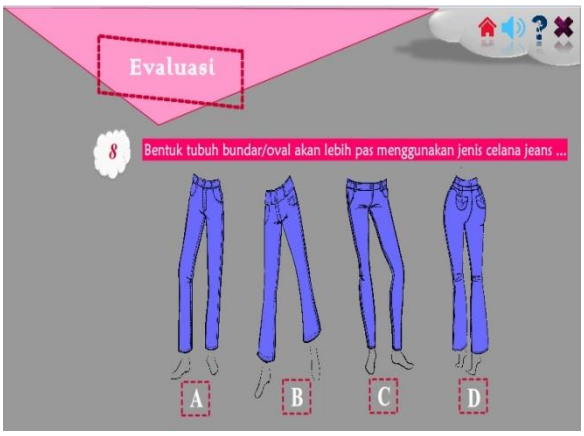
- Tampilan Menu Video



- Tampilan Sub Menu Video

- Tampilan Menu Evaluasi

- Tampilan Sub Menu Evaluasi

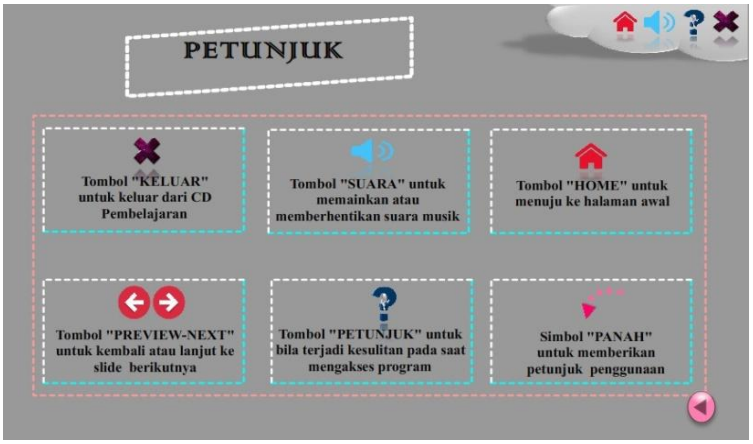


- Tampilan Hasil Skor Evaluasi

- Tampilan Menu Profil

- Tampilan Menu Daftar Pustaka

- Tampilan Menu Petunjuk



Hasil Analisis Deskriptif (Persentase) Keseluruhan

Penilaian Media CD Pembelajaran Materi Bentuk Tubuh Wanita Pada

Mata Kuliah Desain Busana 1

- Data Hasil Perbutir Pendapat Mahasiswa

Frequencies

[DataSet2] D:\NINDA\SPSS Pendapat Mahasiswa Ninda.sav

Statistics

		Q1.1	Q1.2	Q2.1	Q2.2	Q3.1	Q3.2	Q4.1
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0

Statistics

		Q4.2	Q5.1	Q5.2	Q6.1	Q6.2	Q6.3	Q7.1
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0

Statistics

		Q7.2	Q8.1	Q8.2	Q9.1	Q9.2
N	Valid	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0

Frequency Table

Q1.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	11	36.7	36.7	36.7
	Sangat Baik	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q1.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	9	30.0	30.0	30.0
	Sangat Baik	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q2.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q2.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	12	40.0	40.0	40.0
	Sangat Baik	18	60.0	60.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q3.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	7	23.3	23.3	23.3
	Sangat Baik	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q3.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	11	36.7	36.7	36.7
	Sangat Baik	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q4.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	8	26.7	26.7	26.7
	Sangat Baik	22	73.3	73.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q4.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	9	30.0	30.0	30.0
	Sangat Baik	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q5.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	14	46.7	46.7	46.7
	Sangat Baik	16	53.3	53.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q5.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	14	46.7	46.7	46.7
	Sangat Baik	16	53.3	53.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q6.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	14	46.7	46.7	46.7
	Sangat Baik	16	53.3	53.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q6.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	9	30.0	30.0	30.0
	Sangat Baik	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q6.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	13	43.3	43.3	43.3
	Sangat Baik	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q7.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	6	20.0	20.0	20.0
	Sangat Baik	24	80.0	80.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q7.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	14	46.7	46.7	46.7
	Sangat Baik	16	53.3	53.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q8.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	12	40.0	40.0	40.0
	Sangat Baik	18	60.0	60.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q8.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	9	30.0	30.0	30.0
	Sangat Baik	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q9.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	3	10.0	10.0	10.0
	Sangat Baik	27	90.0	90.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Q9.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	16	53.3	53.3	53.3
	Sangat Baik	14	46.7	46.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Q1.1	30	3.00	4.00	3.6333	.49013
Q1.2	30	3.00	4.00	3.7000	.46609
Q2.1	30	3.00	4.00	3.8333	.37905
Q2.2	30	3.00	4.00	3.6000	.49827
Q3.1	30	3.00	4.00	3.7667	.43018
Q3.2	30	3.00	4.00	3.6333	.49013
Q4.1	30	3.00	4.00	3.7333	.44978
Q4.2	30	3.00	4.00	3.7000	.46609
Q5.1	30	3.00	4.00	3.5333	.50742
Q5.2	30	3.00	4.00	3.5333	.50742
Q6.1	30	3.00	4.00	3.5333	.50742
Q6.2	30	3.00	4.00	3.7000	.46609
Q6.3	30	3.00	4.00	3.5667	.50401

Q7.1	30	3.00	4.00	3.8000	.40684
Q7.2	30	3.00	4.00	3.5333	.50742
Q8.1	30	3.00	4.00	3.6000	.49827
Q8.2	30	3.00	4.00	3.7000	.46609
Q9.1	30	3.00	4.00	3.9000	.30513
Q9.2	30	3.00	4.00	3.4667	.50742
Valid N (listwise)	30				

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	30	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.653	19

- Data Hasil Perindikator Pendapat Mahasiswa

Statistics

		Kesesuaian	Kemudahan	Kemenarikan	Kemanfaatan	Layout	Gambar
N	Valid	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0

Statistics

		Audio	Video dan Animasi
N	Valid	30	30
	Missing	0	0

Frequency Table

Kesesuaian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Kemudahan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	2	6.7	6.7	6.7
	Sangat Baik	28	93.3	93.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Kemenarikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	4	13.3	13.3	13.3
	Sangat Baik	26	86.7	86.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Kemanfaatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Layout

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	8	26.7	26.7	26.7
	Sangat Baik	22	73.3	73.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Teks

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0

	Total	30	100.0	100.0	

Gambar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	16.7	16.7	16.7
	Sangat Baik	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Audio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	7	23.3	23.3	23.3
	Sangat Baik	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Video dan Animasi

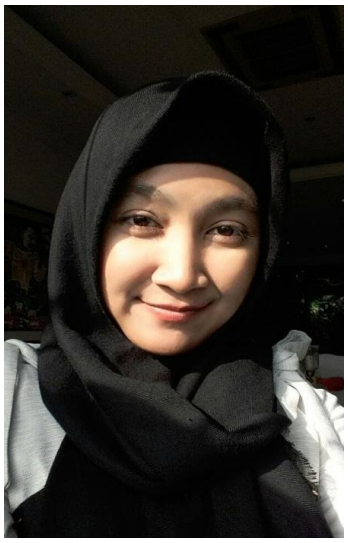
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	2	6.7	6.7	6.7
	Sangat Baik	28	93.3	93.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama	**Ninda Tiara Pradana**
Alamat	Jalan Kayu Gede 1 Nomor 15 RT 001/RW 004 Paku Jaya, Serpong Utara-Tangerang Selatan
Tempat, tanggal lahir	Tangerang, 15 Desember 1994
Agama	Islam
Status	Belum Menikah
Telepon	083870875150
Email	nindatiarap@gmail.com
Instagram	@ninda_tiarap15

Riwayat Pendidikan



2000-2003	**MI Fathahilah**
2003-2006	SD Islam Al-Ikhwan
2006-2009	SMP Negeri 10 Tangerang
2009-2012	SMK Negeri 1 Tangerang
2012-2017	Universitas Negeri Jakarta