

**Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok
Lingkar dengan Teknik *Draping***





**Hani Rahmawati
5525101713**


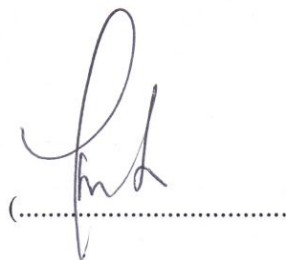
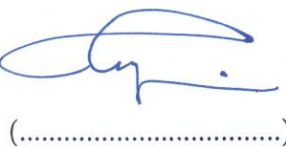
**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd</u> NIP. 19620911 198803 2 001 (Dosen Pembimbing I)	 (.....)	14-2-2017
<u>Dra. Melly Prabawati, M.Pd</u> NIP. 19630521 198803 2 002 (Dosen Penguji II)	 (.....)	13-2-2017

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
<u>M. Noerharyono, M.Pd</u> NIP. 19681031 200312 1 001 (Ketua Penguji)	 (.....)	13-2-2017
<u>Ernita Maulida, PhD</u> NIP. 19720426 199803 2 001 (Dosen Penguji)	 (.....)	13-2-2017
<u>Dra. E. Lutfia Zahra, M.Pd</u> NIP. 19640325 198903 2 003 (Dosen Penguji)	 (.....)	13-2-2017

Tanggal Lulus: 9 Febuari 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hani Rahmawati
No. Registrasi : 5525101713
Program Studi : Pendidikan Tata Busana
Fakultas : Teknik
Judul : Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan
Rok Lingkar dengan Teknik *Draping*

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 10 Febuari 2017
Yang membuat pernyataan,

Hani Rahmawati
5525101713

ABSTRAK

Hani Rahmawati. Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik *Draping*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan menganalisis data tentang evaluasi media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* berdasarkan aspek materi dan media. Penelitian dilakukan di Program Studi Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental one shot case study*. Peneliti membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk CD yang menggabungkan beberapa komponen seperti *layout*, teks, gambar, audio, video dan animasi. Pembuatan CD ini melalui beberapa tahap yaitu menentukan tema, mengumpulkan dan menyusun materi *draping* khususnya rok lingkaran sesuai dengan silabus perkuliahan, membuat kerangka media (*story board*), dan pada proses terakhir yaitu pembuatan media pembelajaran video interaktif. Media pembelajaran yang dibuat selanjutnya memasuki tahap validasi, kemudian penilaian evaluasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media serta diperlihatkan kepada 30 mahasiswa tata busana yang sedang mengikuti mata kuliah *draping* untuk diketahui pendapatnya sebagai pengguna media. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan penilaian *rating scale*.

Hasil evaluasi media pembelajaran video pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* menunjukkan bahwa media ini sudah baik untuk digunakan. Kesimpulan ini didapat dengan adanya penilaian dari dua panelis ahli materi, dua panelis ahli media dan diperkuat dari hasil angket mahasiswa sebagai pendapat pengguna video interaktif.

Panelis ahli materi memberikan total skor sebesar 84 dan menghasilkan penilaian dalam bentuk persentase sebesar 87,5%. Penilaian ahli materi ini berdasarkan aspek kriteria media pembelajaran yang baik pada kesesuaian materi, keterjangkauan pemakaian media dalam jangka panjang, kemudahan untuk dipahami, kejelasan gambar, dan kejelasan uraian pembahasan. Panelis ahli media, memberikan total skor sebesar 76 dan menghasilkan penilaian dalam bentuk presentasi sebesar 86,5%. Penilaian ahli media ini berdasarkan aspek komponen multimedia pada kejelasan gambar dan ketepatan pemilihan *background*. Mahasiswa sebagai pendapat pengguna memberikan total skor jawaban sebanyak 243 dan menghasilkan penilaian dalam bentuk persentase sebesar 51% yang menyatakan bahwa media pembelajaran video interaktif ini sudah baik.

Kata kunci : evaluasi, media pembelajaran, *draping*, rok lingkaran

ABSTRACT

Hani Rahmawati. Evaluation of media learning interactive video making of circular skirt with the draping technic. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta 2016.

The Objective of this research is to get and analyze the data of media interactive video on making of circular skirt with the draping technic based on the material and media aspect. The research was done in the Program Studi Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

This research using pre-experimental one shoot case study methods. Researcher make a medium learning in the cd that combines several components including layout, text, pictures, audio and video. The disc was made through several step, the first is determine the theme, then collect and preparing for fashion draping especially on circular skirt which fit with syllabus lecture, then develop media frame (story board), and the final process is to develop media interactive video learning.

The further step of media interactive learning is the validation step. It was validated by two subject and media experts each and also involved 30 students of tata busana which are joining the lecture of fashion draping. The descriptive technic of statistic analysis was used with the rating scale evaluation.

The results evaluation of media learning interactive video making of circular skirt with the draping technic indicate that this media is good for use. The good result was given by two subject expert, two media expert and it was strengthened by the student questioner resut as a user of this interactive video. 84 of Total score with result in 87.5% was given by two subject expert. It was evaluated based on the criteria of media learning, long term user, user friendly, clear picture and clearly subject description. 76 of Total score with result in 86.5% was given by two media expert. It was evaluated based on components of multimedia for clear picture and precisely backsound selection. 243 of Total score with result in 51% was given by Student as user which stated that this media learning interactive video is good.

Keyword: evaluation, media learning, draping, circular skirt.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkar dengan Teknik *Draping***. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan dari Program Studi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini mungkin masih jauh dari sempurna karena adanya keterbatasan pengetahuan dan pengalaman dari penulis. Untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang dapat membangun demi penyempurnaan skripsi ini, serta mohon maaf apabila terdapat kesalahan yang dilakukan penulis dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak sangat sulit bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Wesnina, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.
2. Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Materi
3. Dra. Melly Prabawati, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Metodologi
4. Seluruh dosen, staff program studi Pendidikan Tata Busana dan staff perpustakaan FT UNJ yang sudah banyak memberi masukan, pengetahuan, informasi dan bantuan kepada penulis dalam proses administrasi.
5. Suami tercinta atas doa yang tiada henti serta dukungan baik moril maupun materil dan semangat yang luar biasa sellu diberikan kepda penulis. Serta anak tersayang, Nasya yang selalu menjadi penyemangat.
6. Teman-teman Tata Busana Reguler 2010 dalam menyusun skripsi ini, Eva, Egi, Risma yang selalu bertukar informasi, berdiskusi dan saling menyemangati.
7. Serta semua pihak yang telah membantu selama masa perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, Penulis berharap Allah SWT memberikan rahmat dan perlindungannya selalu kepada mereka semua yang telah membantu. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca yang membutuhkan pengetahuan dalam kajian yang sama.

Jakarta, 10 Febuari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.2 Hakekat Evaluasi	33
2.1.3 Video Interaktif	43
2.1.4 Draping	46
2.1.5 Rok	58
2.2 Kerangka Berpikir	75

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasional Penelitian	78
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	78
3.3 Metode Penelitian	78
3.4 Variabel Penelitian	79
3.5 Definisi Konseptual Variabel Penelitian	79
3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian	80
3.7 Subjek Penelitian	80
3.8 Instrumen Penelitian	81
3.9 Teknik Pengumpulan Data	84
3.10 Teknik Analisis Data	85

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	86
4.1.1 Deskripsi Pembuatan Video Interaktif	86
4.1.2 Deskripsi Tampilan Layout Video Interaktif	87
4.2 Analisis Hasil Penelitian	100
4.2.1 Evaluasi Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Materi .	100
4.2.2 Evaluasi Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Media .	104
4.2.3 Pendapat Mahasiswa Sebagai Pengguna	108
4.3 Pembahasan	117
4.4 Kelemahan Penelitian	119

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	120
5.2 Implikasi	121
5.3 Saran	122

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 Diagram lingkaran warna	32
Gambar 2.2 Macam-macam manekin	50
Gambar 2.3 Pemasangan <i>bodyline</i> pada garis pinggang.....	53
Gambar 2.4 Pemasangan <i>bodyline</i> pada panggul	54
Gambar 2.5 Pemasangan <i>bodyline</i> pada lingkaran badan	54
Gambar 2.6 Pemasangan <i>bodyline</i> pada lebar dada	55
Gambar 2.7 Pemasangan <i>bodyline</i> pada lingkaran leher	55
Gambar 2.8 Pemasangan <i>bodyline</i> pada tengah muka	56
Gambar 2.9 Pemasangan <i>bodyline</i> pada sisi	57
Gambar 2.10 Pemasangan <i>bodyline</i> pada lengan	57
Gambar 2.11 Contoh rok kerut	58
Gambar 2.12 Rok kerut	59
Gambar 2.13 Contoh rok lipit searah	60
Gambar 2.14 Rok lipit pada postur berpunggung kecil dan panggul besar ...	60
Gambar 2.15 Rok bungkus	61
Gambar 2.16 Contoh rok bungkus	61
Gambar 2.17 Contoh rok pias dua	62
Gambar 2.18 Contoh rok pias enam	63
Gambar 2.19 Rok pias enam dengan pinggang dan panggul dibagi tiga	63
Gambar 2.20 Contoh rok pias empat	64
Gambar 2.21 Rok pias empat	64
Gambar 2.22 Contoh rok draperi	65
Gambar 2.23 Contoh rok lingkaran normal	66
Gambar 2.24 Rok lingkaran normal dengan lingkaran pinggang lebih kecil	67
Gambar 2.25 Pola bagian depan dan bagian belakang	67
Gambar 2.26 Contoh rok lingkaran kurang dari normal	69
Gambar 2.27 Rok lingkaran kurang dari normal	69
Gambar 2.28 Pola bagian depan dan sisi	70

Gambar 2.29 Contoh rok lingkaran lebih dari normal	71
Gambar 2.30 Rok lingkaran lebih dari normal	72
Gambar 2.31 Pola bagian depan sisi dan bagian belakang	72
Gambar 2.32 Contoh rok lingkaran maksimal	73

BAB IV

Gambar 4.1 Tampilan judul	88
Gambar 4.2 Tampilan pengenalan 1	88
Gambar 4.3 Tampilan pengenalan 2	89
Gambar 4.4 Tampilan menu	90
Gambar 4.5 Tampilan halaman materi	91
Gambar 4.6 Tampilan materi <i>draping</i>	92
Gambar 4.7 Tampilan halaman video	93
Gambar 4.8 Tampilan video	93
Gambar 4.9 Tampilan halaman kuis	94
Gambar 4.10 Tampilan tema kuis <i>multiple choice</i>	94
Gambar 4.11 Tampilan halaman judul kuis <i>multiple choice</i>	95
Gambar 4.12 Tampilan kuis <i>multiple choice</i>	95
Gambar 4.13 Tampilan skor <i>multiple choice</i>	96
Gambar 4.14 Tampilan kuis <i>drag and drop</i>	96
Gambar 4.15 Tampilan skor <i>drag and drop</i>	97
Gambar 4.16 Tampilan profil	97
Gambar 4.17 Tampilan halaman deskripsi	98
Gambar 4.18 Tampilan deskripsi	98
Gambar 4.19 Tampilan halaman daftar pustaka	99
Gambar 4.20 Tampilan halaman petunjuk penggunaan	99

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1 Perbedaan pola draping dan pola konstruksi	48
--	----

BAB III

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen penelitian ahli materi	82
--	----

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen penelitian ahli media	83
---	----

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen penelitian pengguna	84
---	----

BAB IV

Tabel 4.1 Instrumen penilaian ahli materi	101
---	-----

Tabel 4.2 Skor penilaian ahli materi	103
--	-----

Tabel 4.3 Instrumen penilaian ahli media	105
--	-----

Tabel 4.4 Skor penilaian ahli media	107
---	-----

Tabel 4.5 Pernyataan no. 1	109
----------------------------------	-----

Tabel 4.6 Pernyataan no. 2	109
----------------------------------	-----

Tabel 4.7 Pernyataan no. 3	110
----------------------------------	-----

Tabel 4.8 Pernyataan no. 4	110
----------------------------------	-----

Tabel 4.9 Pernyataan no. 5	111
----------------------------------	-----

Tabel 4.10 Pernyataan no. 6	111
-----------------------------------	-----

Tabel 4.11 Pernyataan no. 7	112
-----------------------------------	-----

Tabel 4.12 Pernyataan no. 8	112
-----------------------------------	-----

Tabel 4.13 Pernyataan no. 9	113
-----------------------------------	-----

Tabel 4.14 Pernyataan no. 10	113
------------------------------------	-----

Tabel 4.15 Pernyataan no. 11	114
------------------------------------	-----

Tabel 4.16 Pernyataan no. 12	114
------------------------------------	-----

Tabel 4.17 Pernyataan no. 13	115
------------------------------------	-----

Tabel 4.18 Pernyataan no. 14	115
------------------------------------	-----

Tabel 4.19 Pernyataan no. 15	116
------------------------------------	-----

Tabel 4.20 Pernyataan no. 16	116
------------------------------------	-----

DAFTAR DIAGRAM

BAB IV

Diagram 4.1 Hasil Pendapat Mahasiswa	118
--	-----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Permohonan uji validitas materi
- Lampiran 2 Pernyataan dosen uji validitas materi
- Lampiran 3 Permohonan uji validitas media
- Lampiran 4 Pernyataan dosen uji validitas media
- Lampiran 5 Permohonan panelis ahli materi 1
- Lampiran 6 Permohonan panelis ahli materi 2
- Lampiran 7 Permohonan panelis ahli media 1
- Lampiran 8 Permohonan panelis ahli media 2
- Lampiran 9 Instrumen penilaian ahli materi 1
- Lampiran 10 Pernyataan dosen uji panelis ahli materi 1
- Lampiran 11 Instrumen penilaian ahli materi 2
- Lampiran 12 Pernyataan dosen uji panelis ahli materi 2
- Lampiran 13 Instrumen penilaian ahli media 1
- Lampiran 14 Pernyataan dosen uji panelis ahli media 1
- Lampiran 15 Instrumen penilaian ahli media 2
- Lampiran 16 Pernyataan dosen uji panelis ahli media 2
- Lampiran 17 Foto dengan panelis ahli materi dan media
- Lampiran 18 Biodata panelis ahli materi 2
- Lampiran 19 Biodata panelis ahli media 1
- Lampiran 20 Biodata panelis ahli media 2

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa, hal ini tercantum dalam Undang-Undang Pendidikan 20 / 2003 Bab II Pasal 3 yaitu Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mengembangkan potensi-potensi peserta didik, sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Undang-Undang Pendidikan 20 / 2003 Bab II Pasal 3) Semakin tinggi kualitas pendidikan, maka kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan juga akan semakin tinggi.

Mengembangkan potensi peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti, terus melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan atraktif (Kuncoro, 2010: 2). Interaktif adalah komunikasi dua arah atau dialog, sedangkan atraktif, mempunyai daya tarik dan bersifat menyenangkan (<http://kbbi.web.id/>) dikatakan atraktif, karena dengan keterampilan dan kreatifitas pendidik dapat mengolah materi menjadi lebih menarik dan komunikatif. Hal ini berguna agar materi yang diberikan dapat sepenuhnya dimengerti oleh peserta didik.

Tersampainya materi pembelajaran kepada peserta didik pada umumnya tercipta karena adanya kreatifitas yang baik antara penyampaian materi yang diberikan para pendidik dengan media pembelajaran yang digunakan. Dalam

proses belajar mengajar, kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting. Media pembelajaran bukan hanya sekedar alat bantu mengajar, tetapi juga merupakan bagian pokok dalam pembelajaran. Selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media pembelajaran juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Pada era modern seperti saat ini di mana teknologi mampu menguasai seluruh bidang, termasuk juga dunia pendidikan. Para pendidik dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi berlomba-lomba agar dapat menyesuaikan kompetensi yang ada dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat. Dikutip dari Kompas Edukasi, Emirsyah Satar, *Chairman* Mataharimall.com sekaligus Dewan Penasihat Binus Business School mengatakan bahwa “Era digitalisasi telah datang dan perguruan tinggi juga harus mengatur dan menyiapkan tenaga-tenaga andal yang siap menciptakan inovasi baru di dunia digital.” (<http://edukasi.kompas.com/read/2016/03/27/09252961/Pendidikan.Online.Bukan.Ancaman.Kampus.Konven>)

Media pembelajaran ada berbagai macam, diantaranya yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Menurut Sanaky (2009), Smaldino, dkk (2005), Anderson (1994) (dalam Zaibaski, 2012: 6), menyatakan bahwa Media Audiovisual merupakan media yang memadukan dua karakter yang berbeda, yaitu audio dan visual yang disajikan secara elektronik. Berdasarkan penelitian Sovocom Company dari Amerika, kemampuan daya ingat manusia dalam menyerap pesan pada media audio 10%, visual 40%, dan audiovisual 50% (Siswosumarto, 1994) (dalam Prihanto, 2014: 596). Sedangkan tingkat kemampuan menyimpan pesan berdasarkan media audio kurang dari 3 hari 70%

dan setelah lebih dari 3 hari menjadi 10%, media visual kurang dari 3 hari 72% dan setelah lebih dari 3 hari menjadi 20%, media audiovisual kurang dari 3 hari 85% dan menjadi 65% setelah lebih dari 3 hari.

Salah satu media Audiovisual yang sedang banyak dikembangkan dan dapat lebih mudah diterima oleh peserta didik dengan menggunakan aplikasi teknologi informasi tepat guna yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan jaman, yaitu pengolahan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media Video Interaktif. Penggunaan media pembelajaran Video Interaktif ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk mahasiswa maupun dosen. Mahasiswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, dosen tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien (Wirasasmita, 2015: 264).

Materi pembelajaran pada mata kuliah *draping* dalam Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta memerlukan metode atau media pembelajaran yang tepat, karena selain mata kuliah ini wajib diikuti oleh mahasiswa, pada mata kuliah *draping* juga terdapat keterampilan membuat pola blus 3 dimensi (*draping*) yang merupakan aktivitas belajar bersifat produktif kreatif. Pembelajaran *draping* dilakukan dengan tujuan agar mahasiswa memahami konsep dasar tentang teknik membuat pola secara *draping* yang meliputi pengertian, metode dan manfaat pembuatan pola blus, pola rok dan pola kerah secara *draping* serta implikasinya terhadap pengembangan desain busana (Tim Penyusun Revisi Buku Pedoman Akademik UNJ, 2013: 13). Pokok bahasan mata kuliah *draping* diantaranya yaitu: pengertian dan manfaat pembuatan pola secara *draping*, pola blus, pola rok dan

pola kerah, membuat *draping* dengan kain tekstil pada boneka / paspop / *mannequin* untuk *display*.

Pembuatan rok lingkaran merupakan salah satu tugas mahasiswa dalam mata kuliah ini. Sebelum membuat rok lingkaran tentunya mahasiswa harus dibekali pengetahuan tentang langkah-langkah pembuatan pola rok menggunakan teknik *draping*, agar dalam proses pengerjaannya tidak mengalami kendala dan tercipta hasil akhir rok lingkaran yang tepat. Berdasarkan pengamatan penulis, banyak diantara mahasiswa yang belum memahami langkah-langkah pembuatan rok lingkaran, sehingga sering ditemukan hasil pengerjaan yang keliru dan membutuhkan waktu lama. Beberapa kekeliruan yang sering ditemukan yaitu pada pembuatan rok lingkaran normal, rok lingkaran kurang dari normal, rok lingkaran lebih dari normal dan rok lingkaran maksimal. Mata kuliah ini belum memanfaatkan program audiovisual yang dapat memudahkan dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran padahal, dengan adanya media pembelajaran audiovisual yang bersifat fleksibel materi dalam media mudah dipelajari dan diulangi (dipelajari kembali) dimana dan kapan saja, sehingga mahasiswa dapat mempelajari materi pembelajaran di rumah maupun di tempat lain, baik secara kelompok (*grouping*) maupun perseorangan (*individual*) tanpa menunggu hadirnya dosen sebagai pendamping. Dosen (pendidik) juga lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang ada seperti LCD, karena di setiap kelas telah dilengkapi dengan LCD (Sukmawati, 2015: 4).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan dosen pengampu mata kuliah *Draping* (Kamis, 12 Desember 2016), beliau mengatakan bahwa “Pada praktiknya proses pembelajaran mata kuliah *draping* cukup memakan waktu, karena harus

mendemonstrasi dan mensimulasi pembelajaran. Simulasi yang selama ini dilakukan kurang memungkinkan karena karakter beberapa mahasiswa berbeda-beda, beberapa diantara mahasiswa kurang cepat tanggap dengan penjelasan dosen, sedangkan materi pembelajaran terus berganti di setiap pertemuan. Maka dari itu diperlukan sebuah media yang dapat membantu mahasiswa dalam mengulang-ulang materi yang kurang dipahami dan dapat dipelajari dimana saja baik di kampus maupun di rumah.” Dan dari hasil wawancara dengan mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah draping (Rabu, 30 November 2016) hampir sebagian besar mengatakan bahwa, pada mata kuliah *Draping*, materi pembuatan rok lingkaran merupakan materi yang cukup sulit.

Hambatan yang juga sering dialami adalah kecenderungan suasana belajar yang monoton dapat menyebabkan kegagalan komunikasi, artinya materi pembelajaran atau pesan yang disampaikan oleh dosen tidak dapat diterima oleh mahasiswa dengan optimal. Akibatnya banyak diantara mahasiswa yang belum cukup mengingat dan memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik *Draping*. Video interaktif ini berisikan materi pembelajaran pembuatan rok lingkaran berupa animasi, gambar, suara, teks, serta tombol navigasi. Pembuatan video interaktif pada mata kuliah *draping* ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar, dapat memperkaya media pembelajaran pada mata kuliah *draping*, serta dapat menarik minat dan motivasi belajar bagi mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Apakah video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* dapat menjadi media pembelajaran yang baru?
2. Bagaimana konsep pembuatan media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*?
3. Bagaimana evaluasi media dari Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik *Draping*?
4. Bagaimana evaluasi materi dari Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik *Draping*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman pembaca terhadap penelitian ini maka penulis membatasi masalah penelitian ini berdasarkan:

1. Materi pembelajaran pembuatan Rok Lingkaran dengan 4 model / desain:
 - a. Rok Lingkaran Normal
 - b. Rok Lingkaran Kurang dari Normal
 - c. Rok Lingkaran Lebih dari Normal
 - d. Rok Lingkaran Maksimal
2. Segi elemen multimedia berupa layout, teks, audio, video, dan warna, serta dari segi prinsip media pembelajaran
3. Evaluasi penilaian dilakukan oleh 2 (dua) ahli multimedia dan 2 (dua) ahli materi

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimanakah Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkak dengan Teknik *Draping*?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: memperoleh data tentang Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkak dengan Teknik *Draping*.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang busana, terutama sebagai acuan bagi mata kuliah *draping* khususnya materi pembuatan rok lingkak. Selain itu juga untuk memberikan sumbangan informasi, bahan referensi dan bacaan yang dapat menambah pengetahuan bagi pembacanya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada Mahasiswa, Dosen, maupun Program Studi Tata Busana agar terus memperkaya pengetahuan dan media pembelajaran pada mata kuliah yang masih sangat minim, dan diharapkan agar dapat bersama-sama mengembangkan pengetahuan mode di Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru / pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Sadiman, 1984: 7) (dalam Sutjipto, 2011: 5). Proses pembelajaran siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa adalah mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian tujuan pembelajaran adalah agar siswa mencapai perkembangan optimal dalam ketiga aspek tersebut. Untuk mencapai tujuan yang sama itu siswa melakukan kegiatan belajar, sedangkan guru melakukan pembelajaran. Kedua kegiatan tersebut saling melengkapi untuk mencapai tujuan yang sama. Tujuan kurikulum adalah terpenuhinya semua targetan tujuan yang dalam dokumen tertulis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdasarkan tingkatan yang ditetapkan (Kustandi 2011: 6).

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sadiman (1993: 6) (dalam Sutjipto, 2011: 7) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau

pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne (dalam Sutjipto, 2011: 7) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Dijelaskan pula oleh Raharjo (1989: 25) (dalam Sutjipto, 2011: 7) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) (dalam Sutjipto, 2011: 7) mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Kustandi, 2011: 8)

Media merupakan alat saluran komunikasi (Heinich, 1993) (dalam Riyana, 2011: 169). Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka

mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Henich dkk (Arsyad, 2005: 4) (dalam Riyana, 2011: 169) mengemukakan media pembelajaran sebagai berikut : “Batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, hal tersebut sesuai dengan pendapat gagne (Ali, 1992: 69) (dalam Riyana, 2011: 170) menyatakan bahwa, “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”, seperti yang dikemukakan Gagne, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar mengajar, hal ini dikuatkan oleh pendapat Miarso (2004: 458) (dalam Riyana, 2011: 170) bahwa, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.”

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

2.1.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (1982) (Sutjipto, 2011: 22). mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Berikut ini dijelaskan satu per satu secara rinci.

1. Fungsi Atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran atau materi pembelajaran itu merupakan salah satu pembelajaran yang tidak di senangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

2. Fungsi Afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang

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

3. Fungsi Kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp dan Dayton (1985: 28) (dalam Sutjipto, 2011: 22), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruktur. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

2.1.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) (dalam Sutjipto, 2011: 14) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

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

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-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. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan

kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Saat 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, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Sekali informasi di rekam dalam format media apa saja, maka ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersama di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

2.1.1.3 Manfaat dan Peran Media Pembelajaran

Dale (1969: 180) (dalam Kustandi, 2011: 24) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat, asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen penting dalam suatu sistem pendidikan, baik tradisional maupun modern. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan pelajaran dengan bantuan media apa saja agar dapat merealisasikan manfaat berikut ini.

1. Meningkatkan rasa saling perhatian dan simpati dalam kelas.

2. Membuahkan perubahan signifikansi tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5. Membuahkan hasil pelajaran lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan agar dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak hal yang telah mereka pelajari.
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan konsep-konsep yang bermakna yang dapat di kembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran non verbalistik serta membuat generalisa yang tepat.
10. Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan untuk membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sudjana dan Rivai (1992: 2) (dalam Kustandi, 2011: 25) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan belajar.
3. Metode mengajarkan akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research Hamalik (1994: 15) (dalam Kustandi, 2011: 25) merincikan manfaat media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, sehingga mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Melekatkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dalam pendidikan, media berperan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi yang di rancang harus secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi belajar yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda (Kustandi dkk, 2011: 23).

Kemp dan Dayton (1985: 3-4) (dalam Kustandi, 2011: 23) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran tidak kaku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media.

2.1.1.4 Prinsip Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara, penyampaian materi ajar dalam proses pembelajaran. Maka media pembelajaran yang akan digunakan haruslah tepat, supaya hasil belajar mahasiswa dapat dicapai dengan maksimal. Berikut ini merupakan prinsip pemilihan media pembelajaran (Asyhar, 2011: 82):

1. Kesesuaian

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau kebutuhan proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Keberhasilan menggunakan media sangat erat kaitannya dengan metode pembelajaran dan isi pesan serta karakteristik didik. Untuk itu, kesesuaian media dengan metode juga tidak dapat diabaikan.

2. Kejelasan Sajian

Beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya sama sekali. Penilaian tentang kemudahan sajian sebuah media sangat tergantung pada kondisi dan sosio-kultural siswa, serta pengalaman empiric guru atau pendidik. Jadi, bisa berbeda antara satu sekolah dengan sekolah di tempat lain.

3. Kemudahan Akses

Kemudahan akses menjadi salah satu prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Media yang dipilih harus mudah diakses dan dimanfaatkan oleh peserta didik, dan tersedia perangkat pendukungnya. Misalnya kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan apakah ada saluran untuk

koneksi ke internet, adakah jaringan teleponnya, dan apakah didukung oleh infrastruktur yang cukup. Kemudahan akses juga berhubungan dengan lokasi dan kondisi media.

4. Keterjangkauan

Keterjangkauan disini berhubungan dengan aspek biaya (*cost*). Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Media yang memerlukan biaya cukup besar mungkin sekolah dan guru tidak mampu mengadakannya. Namun biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaat. Sebab semakin banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun. Mungkin saja modal awal cukup besar, akan tetapi dalam jangka panjang mungkin menguntungkan.

5. Ketersediaan

Ketersediaan suatu media perlu dipertimbangkan dalam memilih media. Pada saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut. Apabila media tersebut tidak tersedia, maka kita perlu melakukan media pengganti.

6. Kualitas

Media yang dipilih sebaiknya memiliki kualitas yang baik. Misalnya, apabila kita memerlukan media video atau televisi, maka bentuk tulisan atau bentuk visual lainnya dapat dilihat dengan jelas, spesifikasi gambar dan suara harus jelas, fokus dan ukuran gambar sesuai dengan ruang kelas.

7. Ada Alternatif

Dalam pemilihan media, salah satu prinsip yang juga penting diperhatikan adalah bahwa pendidik tidak tergantung hanya pada media tertentu saja. Andaikata media yang diharapkan tidak diperoleh dengan alasan tidak tersedia atau sulit dijangkau, maka gunakan media alternatif. Pendidik perlu kreatif dan inovatif dalam melakukan pemilihan dan pengadaan media pembelajaran.

8. Interaktivitas

Media yang baik adalah yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh pendidik tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Tersedia banyak media interaktif dipasaran seperti Video interaktif, dan lain lain.

9. Organisasi

Pertimbangan lain yang tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi. Apakah di sekolah tersedia sarana yang disebut pusat sumber belajar, tempat penyimpanan, dan sebagainya.

10. Kebaruan

Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan, sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik. Disamping itu, media yang lebih baru lebih sesuai dengan kebutuhan stakeholder di lapangan kerja. Misalnya, mahasiswa bidang industri atau ICT (*Information and Communication Technology*) akan lebih baik menggunakan media terbaru agar sesuai dengan perkembangan dibidang tersebut. Sehingga, ketika mereka menyelesaikan studinya tidak asing lagi dengan berbagai peralatan terbaru yang mungkin ditemui di dunia kerja.

11. Berorientasi siswa.

Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa. Artinya perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan apa yang akan diperoleh siswa dengan media tersebut.

2.1.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media cukup banyak macam ragamnya, ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya. Ada pula yang penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru atau pembimbing (*teacher independent*). Media yang tidak harus tergantung pada hadirnya guru lazim disebut media instruksional dan bersifat "*self contained*", contohnya penggunaan multimedia interaktif berbasis komputer, dimana materi, tugas, dan latihan serta umpan balik yang diperlakukan telah diprogramkan secara terintegrasi dalam CBI tersebut (Riyana, 2011: 62).

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio-visual. Media Audio bisa berupa radio, piringan hitam, pita audio, *tape recorder*, dan telepon. Media Visual bisa berwujud media visual diam: foto, poster, buku, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai / slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, gambar kartun, peta, dan *globe*.

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menurut Cepi Riyana (2011, 63) yaitu:

1. **Media Visual**, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
2. **Media Audio**, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
3. **Media Audio-Visual**, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. contoh dari media audio-visual adalah program video / televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*)
4. **Kelompok Media Penyajian**, media kelompok penyajian ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu: (a) kelompok satu; grafis, bahan cetakan, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup atau film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.
5. **Media Objek dan media interaktif berbasis komputer**, Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagikan menjadi dua kelompok, yaitu media

objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.

2.1.1.6 Multimedia Interaktif Berbasis Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Dalam hal ini Heincih, Molenda, dan Russel (1996) (dalam Rusman, 2011: 65) mengemukakan bahwa: “...it has ability to control and integrate a wide variety of media - still pictures, graphics and moving images, as well as printed information. The computer can also record, analyze, and react to student responses that are tyep on a keyboard or selected with a mouse.”

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputensi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan mahasiswa membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berperan komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat merekombinasikan

berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi (Rusman, 2011: 65).

Multimedia didefinisikan oleh Haffost (Feldmans, 1995) (dalam Rusman, 2011: 69) sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer. Sejalan dengan hal tersebut, (Thompson, 1994) (dalam Rusman, 2011: 69) mendefinisikan multimedia sebagai suatu sistem yang menggabungkan gambar, video, animasi, suara secara interaktif. Multimedia adalah dasar dari teknologi modern yang meliputi suara, teks, video, gambar, dan data. Sedangkan Furth (1996) (dalam Rusman, 2011: 69) dari Atlantic University, Florida mendefinisikan multimedia sebagai gabungan antara berbagai media; teks, grafik, animasi, gambar, dan video.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game* (Daryanto, 2011: 49). 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 dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (*formal balance*). Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang. Beberapa elemen kecil di satu sisi dapat diimbangi dengan suatu objek besar di sisi lain, sehingga terasa imbang. Tidak hanya dengan ukuran, pencapaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, value dan bidang dengan memperhitungkan bobot visualnya.
- 2. Tekanan**, informasi yang penting untuk disampaikan ke peserta didik harus diberikan secara mencolok melalui elemen yang kuat. Penekanan objek ini biasa dilakukan dengan beberapa cara yaitu, penggunaan warna yang baik, ukuran foto dibuat besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain. Informasi awal pertama kali dapat membuat perhatian dari peserta didik.
- 3. Irama**, adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran

dan posisi. Penyusunan elemen-elemen visual dengan interval teratur dapat menciptakan kesan dinamis dan statis. Pergantian ukuran, jarak, dan posisi elemen dapat menciptakan suasana riang, dinamis dan tidak monoton. Repetisi dapat menciptakan kesatuan dan meningkatkan kenyamanan baca. Akan tetapi, perulangan yang terus menerus, tanpa ada variasi, menjadikan desain terasa monoton dan membosankan.

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

Meskipun demikian, kesederhanaan dari sebuah tampilan atau *layout* media sebaiknya tetap pada fungsinya. Jika informasi dalam suatu *layout* dikemukakan lebih maka tidak efektif karena hasilnya akan membingungkan peserta didik (Supriyono, 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 informasi menyeluruh dalam satu waktu. Oleh karena itu, teks adalah salah satu bagian terpenting dalam multimedia hendaknya dibuat sederhana, singkat dan jelas.

Faktor-faktor penting dalam pembuatan teks yang akan ditampilkan pada media pembelajaran, Pertama adalah jenis *font* yang digunakan, Kedua, yaitu *style* ketika membuat tampilan teks agar lebih jelas. *Style* yang sering dipergunakan

dalam sebuah teks yaitu, *Bold*, *Italic* dan *Underline*. *Bold* memberi kesan tebal dalam tulisan, *italic* membuat kemiringan tulisan dan *underline* untuk menggarisbawahi tulisan. Ketiga yaitu ukuran, ukuran yang biasa digunakan dalam sebuah teks dinyatakan dalam *point*. Nilai keterbacaan ditentukan oleh besar-kecilnya huruf. Huruf yang besar cenderung lebih mudah dibaca, sebaliknya, huruf yang berukuran kecil cenderung tidak mudah dibaca. Hal ini perlu diperhatikan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.

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

1. Baris teks tidak boleh melebihi 40-60 karakter
2. Gunakan *font* yang sederhana
3. Gunakan huruf yang sama, untuk penekannya dapat menggunakan *style bold, italic* atau *underline*
4. Penulisan *font* harus konsisten
5. Ukuran *font* harus dapat dibaca, gunakan *point* yang berbeda antara *headline* dan *bodytext*. Untuk *Headline* dapat menggunakan 24 *point*, sedangkan untuk *body text* ±12 *point* (Gaurav Bhatnager, dkk, 2002: 138) (dalam Daryanto, 2012: 55).

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 pengajaran, yaitu harus memadai untuk

tujuan pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan ukuran yang cukup, validitas dan menarik.

1. Gambar harus memadai artinya pantas untuk pengajaran, yaitu harus menampilkan gagasan, bagian informasi atau satu konsep jelas yang mendukung tujuan serta kebutuhan pengajaran. Di samping itu, gambar hendaknya realistik dan hidup, pewarnaan yang bagus dan harus cukup besar sehingga rinciannya bisa diamati untuk dipelajari. Dalam hal pemilihan gambar, perlu memperhitungkan dengan tingkat usia peserta didik. Demikian pula dengan gambarnya harus sederhana dan gagasannya tidak kompleks. Jadi, banyak faktor yang perlu dipertimbangkan dalam membaca gambar. Misalnya, kecerdasan, lingkungan, pengalaman sebelumnya, dan daya imajinasi.
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 sehingga memberikan keseimbangan kepada gambar secara keseluruhan, pewarnaan afektif artinya gambar berwarna harus dipilih betul menurut kenyataan dan alamiah.
3. Gambar untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas. Gambar yang tajam dan kontras mempunyai kelebihan karena ketepatan dan rinciannya menggambarkan kenyataan secara lebih baik.
4. Validitas gambar, yaitu gambar-gambar yang representatif dari bidang studi tertentu yang menampilkan pesan yang benar menurut ilmu,

merupakan gambar-gambar yang tepat untuk maksud pengajaran yang sah.

5. Memikat perhatian peserta didik, memikat perhatian peserta didik cenderung kepada hal-hal yang diminatinya, yaitu terhadap benda-benda yang akrab dengan kehidupan mereka. Sehingga pesan atau informasi dari gambar yang bertujuan untuk disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik (Daryanto, 2012 :113-114).

D. Audio

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

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

1. Pemusatan perhatian
2. Mengikuti pengarah
3. Melatih daya analitis
4. Menentukan arti dari konteks

5. Memilah-milah informasi atau gangguan yang relevan dan informasi yang tidak relevan

E. Video / animasi

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik pembelajaran masal, individual maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Disamping itu, video menambah dan mendukung suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada peserta didik, disamping suara yang menyertainya. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik, disamping suara yang menyertainya. Selain itu, program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu adalah paling baik disajikan melalui penafsiran video (Daryanto, 2012: 86-88).

F. Warna

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian peserta didik adalah warna. Apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan dan bahkan kehilangan gairah baca. Warna dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara. Sebagai contoh desain publikasi yang menggunakan warna-warna *soft* dapat menyampaikan

kesan lembut, tenang dan romantik. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberi kesan dinamis, cenderung meriah. (Supriyono, 2010: 87-97).

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

Penggunaan warna sangat menentukan kenyamanan peserta didik melihat pesan yang dipresentasikan. Pemilihan warna berdasarkan kegemaran atau hobi merupakan hal yang keliru. Menurut Pett dan Wilson dalam buku Smaldino 2008, menyatakan bahwa, pemilihan warna harus konsisten di seluruh material, sifat warna yang digunakan juga harus diperhatikan; misalnya merah dan kuning bersifat hangat, biru dan hijau bersifat sejuk, latar belakang budaya peserta didik juga harus diperhatikan; misalnya di negara-negara barat warna hitam merupakan warna berkabung, sementara di Cina dan Jepang warna putih merupakan warna berkabung. Prinsip sederhana dalam memilih kombinasi warna teks dan latar belakang dalam sebuah media presentasi yaitu:

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



Gambar 2.1 Diagram Lingkaran Warna
(Sumber: Bahan Ajar Dasar Seni Desain Tata Busana)

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

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

Beberapa model multimedia interaktif menurut Eleanor.L Criswell (1989: 20) (dalam Rusman, 2011: 69) diantaranya:

- 1. Model Drills:** Model *drills* dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret mendekati suasana yang sebenarnya.
- 2. Model Tutorial:** Pembelajaran berbasis komputer model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang berisi materi pelajaran. Model tutorial adalah CBI pola dasarnya mengikuti pembelajaran berprogram tipe branching dimana konten kurikulum/materi

pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer (Diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh penulis program) dan umpan baliknya yang benar diberikan. (Nana Sudjana & Ahmad Rivai:139). Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

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

4. Model Games Instruction: Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran sering disebut dengan *instructional games*.

2.1.2 Hakekat Evaluasi

Evaluasi dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *evaluation*. Evaluasi dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi atau data yang diperlukan sebagai dasar untuk membuat alternatif keputusan (Ratnawulan, 2014: 20). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia evaluasi adalah penilaian (KBBI edisi Ketiga, 2001). Dalam hubungannya dengan kegiatan pembelajaran, Grondlund (1976) (dalam Ratnawulan, 2014: 22) merumuskan pengertian evaluasi sebagai suatu proses sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan tentang ketercapaian tujuan

pengajaran. Adapun Depdiknas (2006) memberikan penjelasan bahwa evaluasi adalah kegiatan mengidentifikasi untuk melihat suatu program yang direncanakan telah tercapai atau belum, berharga atau tidak, dan dapat pula untuk melihat tingkat efisiensi pelaksanaannya.

Evaluasi mencakup kegiatan pengukuran dan penilaian. Pengukuran (*measurement*) menurut Cangelosi (1995) (dalam Rusdiana, 2014: 22) adalah proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan yang telah ditentukan. Menurut Saifuddin Azwar (2010: 3) pengukuran adalah prosedur pemberian angka terhadap atribut atau variabel suatu kontinum. Sementara itu menurut Anas Sudjiono (2011: 4) menjelaskan pengukuran diartikan sebagai kegiatan untuk mengukur sesuatu. Rusdiana (2014: 23) menyimpulkan pengukuran dari beberapa pengertian para ahli, pengukuran adalah membandingkan sesuatu dengan atau atas dasar ukuran tertentu. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, pengukuran adalah proses pemberian angka atau deskripsi numerik kepada media pembelajaran. Hasil dari pengukuran adalah angka. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pengukuran bersifat kuantitatif.

Sedangkan penilaian dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *assessment*, yang berarti menilai sesuatu. Menilai berarti mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan mengacu pada ukuran tertentu, seperti menilai baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh, tinggi atau rendah, dan sebagainya (Djaali dan Pudji Muljono, 2007). Penilaian adalah suatu kegiatan membandingkan hasil pengukuran sifat suatu objek dengan suatu acuan yang relevan sehingga diperoleh

kuantitas suatu objek yang bersifat kualitatif (Ign.Masidjo, 1995: 18) (dalam Ratnawulan, 2014: 24).

Penilaian merupakan suatu pernyataan berdasarkan sejumlah fakta untuk menjelaskan karakteristik seseorang atau sesuatu (Griffin dan Nix, 1991) (dalam Ratnawulan, 2014: 24). Instrumen penilaian dapat berupa tes tertulis, tes lisan, lembar pengamatan, pedoman wawancara, tugas rumah, dan sebagainya. Elis Ratnawulan menyimpulkan penilaian berdasarkan pengertian dari beberapa para ahli, penilaian dalam pembelajaran adalah kegiatan membandingkan atau menerapkan hasil pengukuran untuk memberikan nilai terhadap objek penilaian dalam konteks pembelajaran.

Rusdiana, dkk (2014: 25) menerangkan bahwa apabila dilihat dari segi maknanya, pengukuran, penilaian, dan evaluasi memiliki perbedaan arti dan fungsi seperti yang telah dikemukakan diatas. Akan tetapi, semuanya tidak dapat dipisahkan di dunia pendidikan sebab memiliki keterkaitan yang erat antara satu dengan yang lainnya, antara lain sebagai berikut:

1. Pengukuran dan penilaian merupakan dua proses yang berkesinambungan.
2. Pengukuran dilaksanakan terlebih dahulu, yang menghasilkan skor dan dari hasil pengukuran dapat dilaksanakan penilaian.
3. Antara penilaian dan evaluasi sebenarnya memiliki persamaan, yaitu keduanya mempunyai pengertian menilai atau menentukan nilai sesuatu. Di samping itu, keduanya merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
4. Evaluasi dan penilaian lebih bersifat kualitatif. Hakikat keduanya merupakan proses membuat keputusan tentang nilai suatu objek.

Perbedaannya terletak pada ruang lingkup dan pelaksanaannya. Ruang lingkup penilaian lebih sempit dan hanya terbatas pada salah satu komponen atau aspek, seperti prestasi belajar. Pelaksanaan penilaian dilakukan dalam konteks internal. Ruang lingkup evaluasi lebih luas, dalam pelaksanaannya mencakup semua komponen dalam suatu sistem dan dapat dilakukan tidak hanya pihak internal, tetapi juga pihak eksternal.

Apabila dilihat dari segi fungsinya, evaluasi dan penilaian lebih bersifat komprehensif yang meliputi pengukuran, sedangkan tes merupakan salah satu alat (instrumen) pengukuran. Pengukuran lebih terbatas pada gambaran yang bersifat kuantitatif (angka-angka), sedangkan evaluasi dan penilaian lebih bersifat kualitatif. Keputusan penilaian tidak hanya didasarkan pada hasil pengukuran, tetapi dapat juga didasarkan pada hasil pengamatan dan wawancara.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, evaluasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mengukur dan memberi nilai secara obyektif dan valid, dimana seberapa besar manfaat pelayanan yang telah dicapai berdasarkan tujuan dari obyek yang seharusnya diberikan apakah hasil-hasil dalam pelaksanaan telah efektif dan efisien.

2.1.2.1 Tujuan Evaluasi Media

Apabila media dirancang sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, maka pada saat mengadakan evaluasi terhadap pembelajaran, hal ini sudah termasuk pula evaluasi terhadap media yang digunakan. Adapun tujuan evaluasi media pembelajaran menurut Kustandi (2011: 144):

1. Menentukan efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

2. Menentukan perbaikan media pembelajaran yang digunakan.
3. Menetapkan *cost-effective* media yang digunakan, dilihat dari hasil belajar
4. Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas.
5. Menentukan ketepatan isi pelajaran yang disajikan dengan media tersebut.
6. Menilai kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
7. Mengetahui bahwa media pembelajaran tersebut benar-benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan.
8. Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran.

Evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas dan kelompok interview perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Kegagalan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan, tentu saja merupakan indikasi adanya ketidakberesan dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran. Dengan melakukan diskusi bersama siswa, maka kita akan dapat memperoleh informasi, bahwa siswa (misalnya), lebih menyenangi belajar mandiri, dari pada belajar dengan pilihan media kita, atau siswa tidak menyukai penyajian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan media pransparansi, dan mereka merasa bahwa mereka akan dapat belajar lebih banyak lagi, jika pelajaran tersebut disajikan melalui video atau film. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa evaluasi bukanlah akhir dari siklus pembelajaran, tetapi justru merupakan awal dari suatu siklus pembelajaran berikutnya.

2.1.2.2 Kriteria Evaluasi Media

Evaluasi terhadap multimedia interaktif dapat ditinjau dari beberapa model desain dan pengembangan. Evaluasi dalam hal ini termasuk juga pengukuran atau penilaian kualitas multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Tidak boleh dilupakan bahwa media pembelajaran yang terdiri dari media presentasi pembelajaran (alat bantu guru untuk mengajar) dan *software* pembelajaran mandiri (alat bantu siswa belajar mandiri) adalah juga suatu perangkat lunak. Baik tidaknya sebuah perangkat lunak, biasanya menunjukkan bagaimana kualitas perangkat lunak tersebut (Wahono, 2006) (dalam Ariani, 2010: 48)

A. Menurut Wahono (2006) kriteria penilaian dalam aspek rekayasa perangkat lunak yang dapat digunakan dalam penilaian multimedia interaktif adalah sebagai berikut (<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>):

1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- b. *Reliable* (handal)
- c. *Maintainable* (dapat dipelihara / dikelola dengan mudah)
- d. *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi / *software* / *tool* untuk pengembangan
- f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi / dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)

- g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- i. *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

2. Aspek Desain Pembelajaran

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis)
- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK / KD / Kurikulum
- c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e. Interaktivitas
- f. Pemberian motivasi belajar
- g. Kontekstualitas dan aktualitas
- h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j. Kedalaman materi
- k. Kemudahan untuk dipahami
- l. Sistematis, runut, alur logika jelas
- m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran

- o. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

3. Aspek Komunikasi Visual

- a. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima / sejalan dengan keinginan sasaran
- b. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
- c. Sederhana dan memikat
- d. Audio (narasi, *sound effect*, *background*, musik)
- e. Visual (*layout design*, *typography*, warna)
- f. Media bergerak (animasi, *movie*)
- g. *Layout Interactive* (ikon navigasi)

B. Walker dan Hess (1984:206) (dalam Kustandi, 2011: 144) memberikan kriteria dalam me-review media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas:

1. Kualitas isi dan tujuan

- a. Ketepatan.
- b. Kepentingan.
- c. Kelengkapan.
- d. keseimbangan.
- e. Minat atau perhatian.
- f. Keadilan.
- g. Kesesuaian dengan situasi siswa

2. Kualitas pembelajaran

- a. Memberikan kesempatan belajar.

- b. Memberikan bantuan untuk belajar.
- c. Kualitas memotivasi.
- d. Fleksibilitas pembelajarannya.
- e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya.
- f. Kualitas sosial interaksi pembelajarannya.
- g. Kualitas tes dan penilaiannya.
- h. Dapat memberi dampak bagi siswa.
- i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

3. Kualitas teknis

- a. Keterbacaan.
- b. Mudah digunakan.
- c. Kualitas tampilan atau tayangan.
- d. Kualitas penanganan jawaban.
- e. Kualitas pengelolaan programnya.
- f. Kualitas pendokumentasiannya.

C. Kualitas media pembelajaran berbantuan komputer dapat mengacu pada kriteria kualitas multimedia pembelajaran menurut Nieven (1999) (dalam Waryanto, 2008: 7). Kriteria ini dapat pula diaplikasikan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif. Menurut Nieven suatu media dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek kualitas antara lain:

1. Validitas (*Validity*)

- a. Valid menurut para ahli

Para ahli adalah validator yang berkompeten untuk menilai lembar kerja siswa dan memberi masukan atau saran untuk menyempurnakan

lembar kerja siswa yang telah disusun. Penilaian para ahli meliputi tiga aspek, yaitu:

- 1) Aspek format.
 - a) Kejelasan petunjuk mengerjakan.
 - b) Kesesuaian format sebagai lembar kerja.
 - c) Kesesuaian isian pada lembar kerja dengan definisi yang diinginkan.
- 2) Aspek isi
 - a) Penyusunan materi pada program komputer.
 - b) Kesesuaian antara materi dengan program komputer.
 - c) Keserasian warna, tulisan dan gambar pada program komputer.
 - d) Kesesuaian warna, tampilan gambar dan tulisan pada materi.
 - e) Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada latihan soal.
 - f) Peranan media pembelajaran berbantuan komputer untuk memudahkan siswa mengerjakan.
- 3) Aspek bahasa
 - a) Kebakuan bahasa yang digunakan.
 - b) Kemudahan siswa dalam memahami bahasa yang digunakan.

2. Kepraktisan (*Practicaly*)

Media pembelajaran berbantuan komputer dikatakan praktis jika memenuhi indikator.

- a. Validator menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi

- b. Hasil analisis file rekaman jawaban siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

2.1.3 Video Interaktif

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Arsyad (2004: 36) (dalam Kurniawan, 2011: 218) mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Video termasuk media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Video ini bersifat interaktif-tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai yang diajarkan dalam video. Penggunaan program video disekolah cocok untuk mengajarkan suatu proses. Misalnya cara penyerbukan pada tumbuhan, teknik okulasi, pembelahan sel, proses respirasi dan lain-lain.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor. Selanjutnya Cepi Riyana (2011: 220) menjelaskan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.

2.1.3.1 Format Video

Umumnya format video pada saat ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu format piringan (disk) dan pita yang dikemas ke dalam bentuk paket kaset dengan ukuran bermacam-macam, model yang beraneka ragam, tingkat kecepatan yang berbeda dan mesin pemutar yang khusus. Adapun beberapa format video menurut Heinich, Molenda, Russel (Kurniawan, 2011: 219) adalah sebagai berikut:

1. **Pita Video (*Video Tape*)**, adalah format media video yang terpaket dalam bentuk gulungan pita yang terbuka (*open reel*) atau yang tertutup di dalam sebuah kaset. Pita yang digunakan memiliki lebar yang beraneka ragam ukurannya, hanya saja yang banyak digunakan di institut pendidikan adalah tipe pita video yang memiliki ukuran lebar 1 inci.
2. **Kaset Video (*Video Cassettes*)**, adalah format media video yang terpaket dalam bentuk kaset yang berisi pita-pita video. Bentuk format kaset video ini dibedakan atas pita yang digunakannya. Paling sedikit ada tiga jenis pita yang digunakannya, yaitu ukuran lebar tiga perempat inci, setengah inci, dan 8-mm.
3. **Piringan Video (*Video Disc*)**, adalah jenis format video yang memanfaatkan pancaran cahaya optik seperti tipe laser. Format video ini

lebih mirip dengan jenis *gramophone* (piringan hitam), hanya saja berwarna keperakan dan berkilau. Untuk proses memproduksinya adalah dengan cara mentransferkan materi video (*video tape*) sebagai masternya, dicetak ke dalam piringan yang memiliki lubang yang sangat kecil sekali yang hanya terbaca oleh sorotan laser setelah nanti dimainkan. Standarnya ukuran video ini mampu menangkap gambar video yang bergerak ataupun 54.000 *frame* dari gambar yang diam dalam waktu 30 menit.

4. ***Compact Disc***, dulu CD tidak digunakan untuk merekam, tetapi sekarang CD dapat langsung digunakan untuk merekam dengan cara menggunakan handycamp khusus yang dapat langsung merekam menggunakan CD. Untuk menampilkan gambar bergerak pada CD ikut ke dalam informasi verbal dan gambar diam yang dikontrol melalui program komputer.

5. ***High-Definition Television***, produksi video yang menggunakan HDTV lebih tinggi dibandingkan yang lainnya, karena mutu gambaran video yang ditentukan oleh banyaknya bentuk yang diproyeksikan ke atas permukaan tabung pada HDTV sangat baik. Pada HDTV jumlah bentuk gambar dan warna semakin akurat. Kualitas HDTV memang sudah sangat terbukti dari segi tampilannya yang istimewa.

2.1.3.2 Kelebihan Video dalam Proses Pembelajaran

Dengan menggunakan media jenis ini siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain siswa dapat menerima materi mata pelajaran. Sedangkan guru diharapkan dapat mengikat siswa selama pembelajaran berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah

berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Media video pembelajaran termasuk ke dalam kategori motion picture, video pembelajaran dalam format disk dioperasikan dengan menggunakan VCD/DVD player yang dijalankan dengan disk atau lempengan serta ditampilkan melalui televisi atau LCD atau dapat diputar langsung melalui PC komputer. Media jenis ini juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan siswa dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari (Kurniawan, 2011: 220).

2.1.3.3 Kekurangan Media Video

1. *Fine Details* artinya media tayangannya tidak dapat menampilkan objek sampai sekecil-kecilnya dengan sempurna.
2. *Size Information* artinya tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya.
3. *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
4. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya. (Daryanto, 2010: 90)

2.1.4 Draping

Draping adalah suatu metode tertua yang sudah digunakan sejak abad 18, namun sampai hari ini *draping* busana adalah merupakan bagian terpenting dalam merancang busana. Menurut Helen Joseph-Armstrong (2008) (dalam Wening, 2014 :7) “*Draping is a unique method for creating designs without the aid of a*

pattern or measurements". "*Draping* adalah metode unik untuk menciptakan atau mengkreasikan disain tanpa bantuan sebuah pola atau ukuran". *Draping* dapat disebut juga dengan "memulir". Memulir berasal dari bahasa Jawa Kuno yaitu "pulir" yang berarti memutar, mengayunkan, memilin, menjalin, meremas, memeras, dan memintal.

Ernawati (2008) membuat pola dengan teknik *draping* adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model, untuk mempermudah prosedur pembuatan pola, model dapat diganti dengan *dress form* atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model. Menurut Agustin Rinartati (2004) (dalam Wening, 2014 :7) pola dengan teknik *draping* adalah salah satu teknik pembuatan pola untuk mewujudkan suatu busana yang dikerjakan secara langsung di badan boneka (3 dimensi). Sedangkan menurut Widjningsih (2006) pembuatan pola dengan teknik *draping* adalah cara pembuatan pola dengan menyampirkan bahan atau kertas baik pada *dress form* maupun langsung pada badan seseorang.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *draping* adalah teknik pembuatan pola dengan teknik memulir langsung kain atau kertas tela pada manekin / *dress form* / *dummy*.

2.1.4.1 Perbedaan Pola Teknik Konstruksi dengan Teknik *Draping*

Pola berdasarkan teknik pembuatannya dibagi menjadi dua macam, yaitu:

1. Teknik pembuatan pola dengan teknik *draping* atau memulir, yaitu pola dengan teknik memulir langsung di atas badan si pemakai atau tiruannya (*dress form*, *dummy* atau *pas pop*).

2. Teknik pembuatan pola dengan konstruksi atau *flat pattern*, merupakan pembuatan pola di atas kertas yang berupa dua dimensi.

Perbedaan pembuatan pola teknik *draping* dan pembuatan pola teknik konstruksi adalah:

No.	Penggunaan	Teknik <i>Draping</i>	Teknik Konstruksi
1.	Bahan	- Kain blacu/kertas tela	- Kertas pola
2.	Tempat	- <i>Dress form</i> /bonek jahit	- Meja datar
3.	Bentuk	-Tiga Dimensi	- Dua dimensi
4.	Hasil pola	- Pola dasar - Pola siap pakai sesuai disain busana	- Pola dasar - Untuk membuat pola sesuai disain harus membuat pecah pola berdasarkan pola dasar di atas
5.	Waktu	- Lebih singkat, karena pola langsung dapat dipakai	- Lebih lama, karena dua kali kerja
6.	Ukuran	- Tanpa memerlukan ukuran	- Memerlukan banyak ukuran

Tabel 2.1 Perbedaan pola *draping* dan pola konstruksi
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

2.1.4.2 Keuntungan Pembuatan Pola Teknik *Draping*

Ada beberapa keuntungan dari penggunaan teknik pembuatan pola dengan teknik *draping* antara lain:

1. Dapat melihat proporsi garis-garis disain pada tubuh
2. Dapat melihat pas atau tidaknya pola tersebut pada tubuh
3. Dapat melihat keseimbangan garis-garis disain pada tubuh
4. Dapat melihat *style* busana

Untuk membuat pola dasar dengan teknik *draping*, ada beberapa tahapan yaitu:

1. Membuat *body line* pada *dress form*
2. Menyiapkan kain / kertas tela untuk *draping* sesuai perkiraan kebutuhan

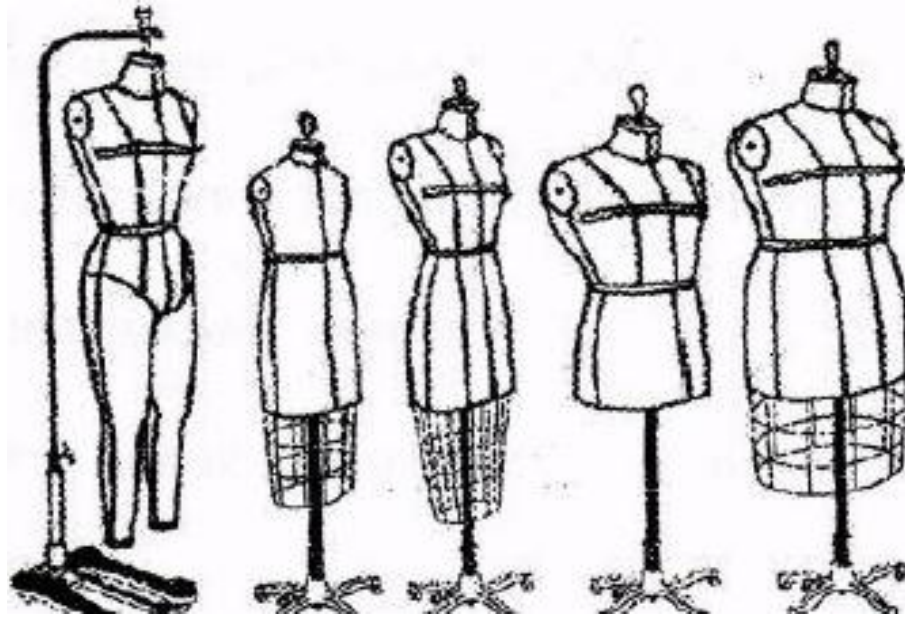
3. Membuat pola dasar badan atas dan bawah sesuai langkah-langkah membuat pola dengan menyemat dengan jarum, lalu ditandai dengan pensil/kapur jahit
4. Setelah selesai dengan keseluruhan bagian pola dan menandai garis-garis penting, kain / kertas tela diangkat dengan hati-hati
5. Memeperbaiki, membentuk kembali garis-garis yang didapat pada hasil *draping*
6. Menyesuaikan dengan ukuran tubuh si pemilik busana, *grading* seperti pada patokan pola datar
7. Menjahit kain / kertas tela, *fitting*, melakukan perbaikan jika diperlukan

2.1.4.3 Alat dan Bahan Teknik Draping

Alat yang digunakan dalam pembuatan pola dengan teknik *draping* dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

A. Alat yang langsung digunakan untuk *mendraping* pada *dress form*

- a. *Dress form* atau *dummy* atau *paspop*, yaitu tiruan bentuk badan manusia mulai dari leher sampai ± 20 cm di bawah panggul atau paha dengan ukuran standar S, M, L. *Dress form* berlapis kain *muslin* merupakan bentuk *dress form* yang paling umum digunakan dalam pembuatan pola dengan teknik *draping*, karena sisi kanan dan kiri *dress form* tersebut hampir sama, kuat, tidak merusak jarum, mudah dipindah-pindahkan, dan mudah disesuaikan dengan bentuk tubuh manusia. Jenis-jenis *dress form* yang dapat digunakan dalam pembuatan pola dengan teknik *draping* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.2 Macam-macam *Dress Form* atau Manekin
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

1. *Surf form* = bentuk standar
 2. *Children's form* = bentuk anak-anak
 3. *Junior form* = bentuk remaja
 4. *Men's form* = bentuk laki-laki
 5. *Large woman's form* = bentuk wanita dewasa
- b. Pita kecil yang tipis dan lemas berukuran $\pm 0,5$ cm, terbuat dari bahan satin, serta berwarna, seperti warna merah, biru, hijau, ungu, kuning untuk membuat garis-garis badan (*body line*) dan garis model suatu busana pada *dress form*.
- c. Jarum pentul tanpa kepala yang berukuran panjang, dapat menggunakan jarum pentul paling kecil nomor 4, berujung runcing dan tajam serta tidak mudah berkarat. Jarum ini digunakan untuk menyemat busana

yang sedang *didraping* pada *dress form* agar tidak mudah bergeser-geser dan berubah bentuknya.

- d. Bantalan jarum, dipakai pada pergelangan tangan untuk menyimpan dan menahan jarum pentul agar tetap pada tempatnya.
- e. Kapur jahit, untuk memberi tanda garis atau titik pada kain.
- f. Meteran yang ukuran panjangnya 60 inci, dapat digunakan bolak balik, fleksibel, tipis, dan lemas. Digunakan untuk mengukur, membentuk busana, serta kain muslin.
- g. Gunting kain besar dan kecil, terbuat dari *stainless steel* dengan ukuran panjang gunting masing-masing 4-8 inci untuk gunting besar, dan 3-6 inci untuk gunting kecil. Digunakan untuk menggunting dan meratakan bagian-bagian kain yang tidak perlu. Gunting berpegangan sempurna akan mempermudah dan membantu ketepatan dalam menggunting kain.
- h. Gunting kertas, gunting yang khusus untuk kertas

B. Alat yang digunakan untuk memperbaiki dan memindahkan garis-garis pola hasil *draping* pada kertas pola

- a. Pensil harus 2B atau 5H, untuk menggambar garis dan tanda pola.
- b. Penggaris plastik bening berukuran 18 inci, untuk menyempurnakan bentuk pola serta menambahkan kampuh.
- c. Penggaris lengkung (kurva), untuk membentuk dan membuat lengkungan pada garis leher, kerah, kerung lengan, dan pesak.
- d. Penggaris lengkung pinggang, yaitu penggaris sepanjang 24 inci dengan ukuran inci dan sentimeter berbentuk ramping dengan ujung melingkar untuk mengukur kerah, kampuh, *flare*, *godets*, garis *princess*, dan pesak

- e. Penggaris L (*square*), yaitu penggaris dua sisi dengan panjang yang berbeda, berukuran inci dan sentimeter yang terbuat dari logam atau plastik untuk membuat sudut dan garis siku-siku.
- f. Rader tajam bergigi rata, untuk memindahkan tanda pola hasil dari *mendraping* ke atas kertas pola.
- g. *Notcher*, yaitu alat pelubang untuk menandai tepi lekukan / kertas pola.

C. Bahan

- a. Bahan yang tidak terlalu kaku, mudah dibentuk, tidak terlalu tebal, dan cukup halus, merupakan jenis kain yang dapat digunakan dalam pembuatan pola dengan teknik *draping*, seperti : Kain blaco, kain kaci, kain muslin, atau dapat juga menggunakan kertas tela.
- b. Kertas pola, digunakan untuk memindahkan tanda-tanda pola yang terdapat pada kain balco hasil dari *draping* pada *dress form*.

Memasang *Body Line* Pada Boneka Jahit / *Dress form*

Body line yang akan dibentuk pada *dress form* merupakan patokan garis-garis dasar pola atau sebagai tanda-tanda pola yang sangat diperlukan dalam pembuatan pola dasar dengan teknik *draping*. Garis-garis dasar tersebut dikelompok menjadi 2 (dua) yaitu sebagai berikut :

- 1. Garis Tegak (Vertikal)
 - a. Garis tengah muka (panjang muka)
 - b. Garis tengah belakang (panjang punggung)
 - c. Garis sisi (panjang sisi)

2. Garis Mendatar (Horizontal)

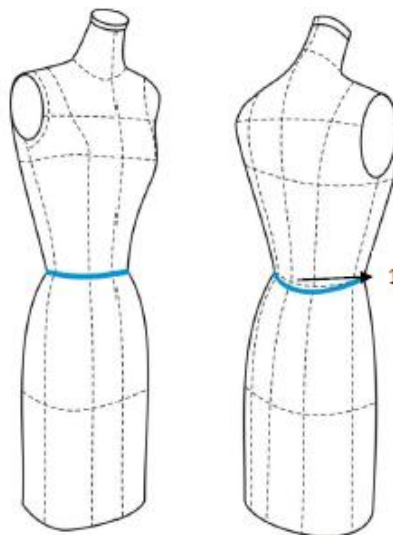
- a. Garis leher
- b. Garis bahu
- c. Garis dada
- d. Garis pinggang
- e. Garis panggul

Garis-garis konstruksi ditentukan dengan menggunakan pita *cord* merah untuk garis vertical, biru atau kuning untuk garis horizontal atau sesuai keinginan dan warna lain untuk garis pecah modelnya.

Cara Mengerjakan :

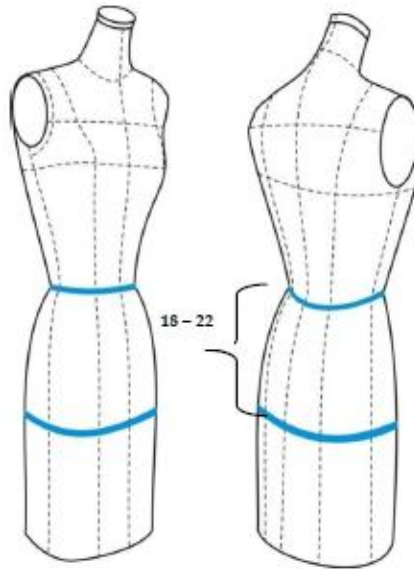
A. Garis horizontal

1. **Garis pinggang**, pada lingkaran yang paling kecil pada *dress form*. Pasang pita *cord* dari depan ke belakang, tengah belakang (TB) diturunkan 1 cm.



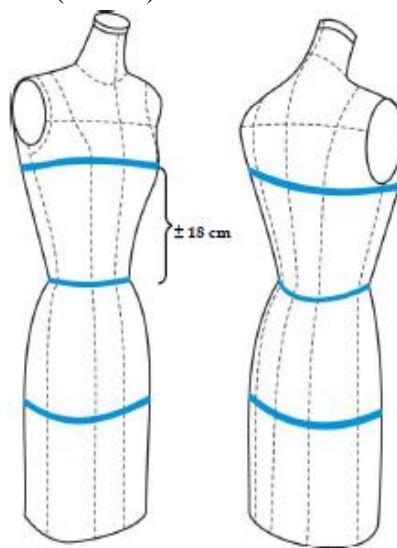
Gambar 2.3 Pemasangan *body line* pada pinggang
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

2. **Garis panggul**, dari pinggang ke bawah 18 - 22 cm atau panggul terbesar.
Diposisi tengah belakang (TB) ukur dari garis pinggang asli.



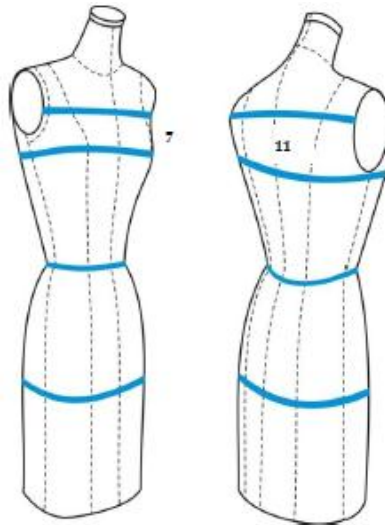
Gambar 2.4 Pemasangan *body line* pada panggul
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

3. **Garis lingkaran badan** ± 18 cm dari garis pinggang ke atas, pas pada bagian puncak dada. Diposisi tengah belakang (TB) ukur dari garis pinggang asli. Untuk ukuran lingkaran bagian depan ditambah 1 cm (+ 1 cm). Untuk ukuran lingkaran bagian belakang dikurangi 1 cm (- 1 cm)



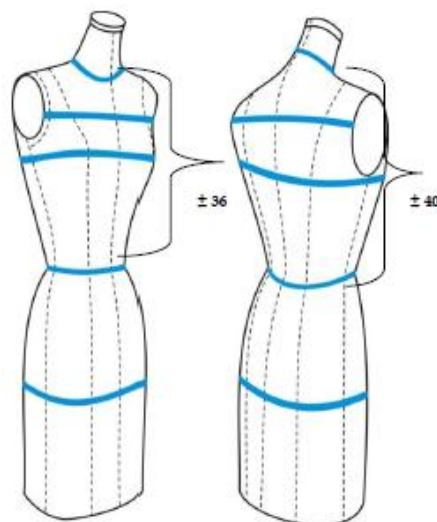
Gambar 2.5 Pemasangan *body line* pada lingkaran badan
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

4. Lebar dada, ukur ke atas 7 cm dari garis lingkaran badan. Untuk lebar punggung di naikkan 11 cm dari garis lingkaran badan.



Gambar 2.6 Pemasangan *body line* pada lebar dada
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

5. Lingkar leher, ukur 36 - 38 cm dari garis pinggang ke atas untuk menentukan titik lingkaran leher bagian muka, sedang leher belakang 40 – 43 cm dari garis pinggang ke atas. (tidak diharuskan / menurut boneka masing-masing). Di posisi tengah belakang, ukur garis pinggang asli.

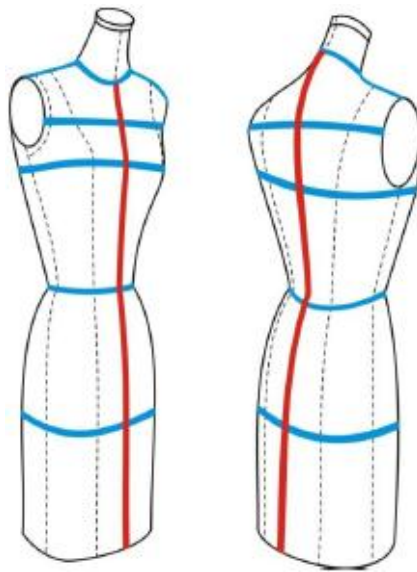


Gambar 2.7 Pemasangan *body line* pada lingkaran leher
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

6. Dengan pembagian ukuran lingkar leher dapat ditentukan lebar bahu, dimana hanya menarik garis dari leher ke ujung bahu.

B. Garis Vertikal

1. Garis TM (Tengah Muka), buat garis tengah muka pada tengah-tengah boneka bagian muka. Garis TB (Tengah Belakang), buat garis tengah belakang dengan cara mengukur masing-masing ukuran lingkar kemudian dibagi 2.

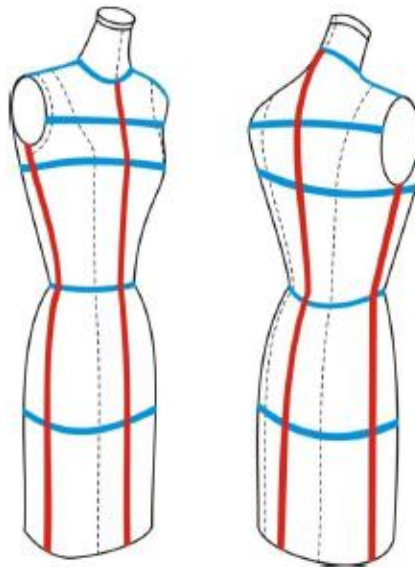


Gambar 2.8 Pemasangan *body line* pada tengah muka
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

2. Garis Sisi

- a. Ukur $\frac{1}{2}$ lingkar badan (dari garis **TM** ke garis **TB**) kemudian dibagi 2
- b. Contoh menentukan garis sisi Lingkar badan $45 : 2 = 22,5$ cm

Apabila titik-titik tersebut sudah ditemukan, tinggal memasang pita untuk garis samping dari lengan bagian bawah, terus ke pinggang, ke panggul – ujung bawah *dress form*.



Gambar 2.9 Pemasangan *body line* pada sisi
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

C. Garis Lengan

Garis lingkaran lengan dibentuk dari titik yang sudah dibentuk sebelumnya. Tarik garis untuk lengan bagian bawah yaitu ukur ke atas 3,5 cm di atas garis lingkaran badan.



Gambar 2.10 Pemasangan *body line* pada lengan
(Sumber: Modul Teknik *Draping*)

D. Menjelujur Garis-garis Pola

1. Garis-garis pola yang sudah dibuat, jelujur menggunakan benang yang berwarna dengan pita *cord*.
2. Jarum semat dilepas agar tidak merusak *dress form*.
3. Panjang jelujur 0,5 cm.

2.1.5 Rok

Rok adalah sejenis pakaian wanita dengan bentuk pipa atau kerucut yang cara pemakaiannya dimulai dari pinggang dan menutupi sebagian atau seluruh bagian kaki (www.wikipedia.com). Pada beberapa jenis rok pas pada lingkaran pinggang dan lingkaran panggul, dari panggul ke kelenteng bawah melebar. Untuk memperindah bentuk, rok harus cukup longgar di bagian panggul sampai ke kelenteng bawah agar dapat bergerak bebas mengikuti gerakan badan.

Klasifikasi rok menurut Marion, dkk ada empat macam yaitu Rok lurus, rok pias, rok draperi, dan rok lingkaran.

2.1.5.1 Rok Lurus

Rok lurus memiliki kampuh pada serat benang panjang, kelenteng bawah dan panggul pada serat benang lebar. Macam-macam rok lurus adalah, rok kerut, rok lipat searah dan rok bungkus.

Panjang dari pinggang ke panggul (kira-kira 9 inchi dibawah pinggang dan sejajar dengan lantai) normalnya pola bagian depan lebih pendek daripada di belakang. Pada postur tubuh rata dibagian perut dan menonjol di bagian belakang, perbedaan panjang rok akan terlihat jelas. Sedangkan pada postur dengan perut yang menonjol dan rata di bagian belakang, perbedaan itu tidak terlalu terlihat.

1. Rok Kerut



Gambar 2.11 Contoh Rok Kerut
(Sumber: www.google.com)

Rok ini cukup populer terutama dikalangan remaja dan dikenal dengan sebutan Dirndl, dapat dibuat dengan motif bergaris, kotak-kotak, dan bunga-bunga, dengan bahan yang kaku dan lembut, tekstur yang berkilau dan kusam, dan dikenakan oleh orang berbadan gemuk dan kurus, tinggi maupun pendek. Karena rok ini mudah dibuat tanpa menggunakan pola, rok ini dapat dijahit oleh penjahit professional dan penjahit pemula. Bentuk rok ini tergantung pada seberapa tinggi dan rampingnya si pemakai dan khususnya pada proporsi panggul dan pinggangnya, tekstur kain, ukuran dan garis arah pola kain. Kain bertekstur kusam dan berwarna tanpa motif cocok untuk gadis berbadan gemuk. Kain bertekstur mengkilap dengan motif bunga besar sangat cocok untuk gadis yang tinggi dan ramping. Gambar 2.12 menunjukkan tekstur bahan pada siluet tubuh.



Gambar 2.12 Rok Kerut
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

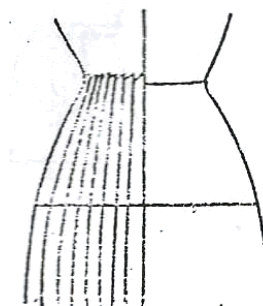
2. Rok Lipit Searah



Gambar 2.13 Contoh Rok Lipit Searah
(Sumber: www.google.com)

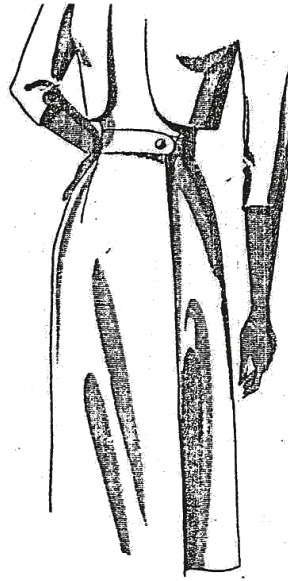
Rok ini dapat dibuat dengan perkiraan kain dengan memperkirakan ukuran kain pada manekin. Rok ini cocok untuk gadis berpanggul besar dan jika dipakai akan menyamarkan panggul yang besar.

Catatan: Karena ada beberapa kesulitan dalam membuat rok lipit, maka rok ini harus dikerjakan oleh penjahit profesional. Lipit yang pipih dan disetrika dengan baik akan membantu merampingkan panggul jika lipatan diukur pas pada ukuran tubuh. Rok lipit bukan pilihan baik untuk gadis berpanggang kecil tetapi berpanggul besar. Untuk tipe badan ini seperti ilustrasi pada gambar 2.14, lebih baik lipit dipisahkan dengan membuat yoke pada garis panggul.



Gambar 2.14 Rok lipit pada postur berpanggang kecil dan panggul besar
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

3. Rok Bungkus



Gambar 2.15 Rok Bungkus

(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

Ketika muncul trend rok sempit, rok ini sering muncul sebagai trend. Rok bungkus adalah rok dengan satu potongan yang dilipit di sepanjang panggul. Gaya rok ini memberikan kesan siluet sempit di depan dan di belakang, dengan bagian yang mengembang hampir di sepanjang sisi. Karena itu rok ini cocok dipasangkan untuk berbagai model atasan, terutama pada jaket yang terbuka di tengah depan. Rok ini dapat pula dibuka pada bagian belakang sebagai ganti bukaan pada bagian depan.



Gambar 2.16 Contoh Rok Bungkus

(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

2.1.5.2 Rok Pias

Rok pias disebut juga dengan rok seribu rupa. Semua jenis tipe rok pias terdiri dari beberapa potong guntingan yang disebut *gore*. Rok ini selalu lebih lebar pada bagian kelim bawah daripada bagian panggul dan bagian panggul lebih lebar daripada bagian lingkaran pinggang.

Pada rok pias, pas pada lingkaran pinggang dan panggul, mengembang atau longgar sampai ke arah garis kelim bawah. Rok pias terdiri dari beberapa guntingan sesuai model dan banyaknya pias untuk menyesuaikan lingkaran pinggang dan panggul, guntingan tersebut dapat diatur untuk melonggarkan atau mengembungkan pada titik yang diinginkan dan dapat dibuat hampir kesemua bentuk tubuh. Rok pias sangat fleksibel untuk semua bentuk tubuh. Bentuk dan siluet rok pias ditentukan oleh banyaknya guntingan atau pias dan tinggi rendahnya *break point*. Beberapa model rok pias adalah Rok Pias Dua, Rok Pias Enam, dan Rok Pias Empat.

1. Rok Pias Dua

Rok tipe ini terdiri dari dua pias. Satu dibuat di keseluruhan bagian depan dan satu lagi dibuat di keseluruhan bagian belakang. Rok ini sering dijadikan sebagai dasar untuk merancang model rok lainnya.



Gambar 2.17 Contoh rok pias dua
(Sumber: www.google.com)

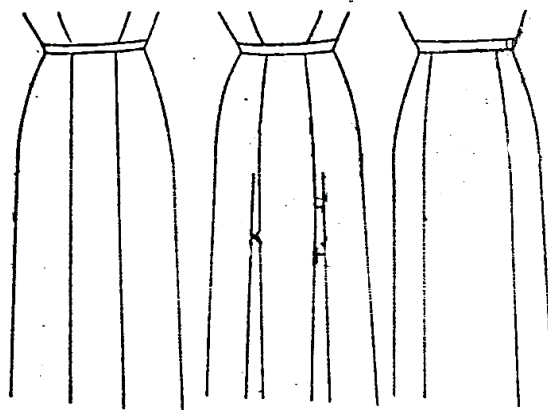
2. Rok Pias Enam



Gambar 2.18 Contoh Rok Pias Enam
(Sumber: www.google.com)

Rok pias enam ini terdiri dari tiga pias dibagian depan dan tiga pias di bagian belakang. Rok ini sudah sejak lama di temukan dan cocok untuk wanita berbagai usia dan ukuran. Rok ini sudah di terapkan pada beberapa periode di dunia fesyen beberapa tahun yang lalu dan kemungkinan akan populer di kemudian hari. Jika dikenakan pada tubuh seseorang, maka rok ini akan memberi efek melangsingkan.

Sebelum *mendraping* rok pias enam, pertimbangkan beberapa poin pada jarak guntingan dan pelajari gambar 2.19 (a), (b), (c).



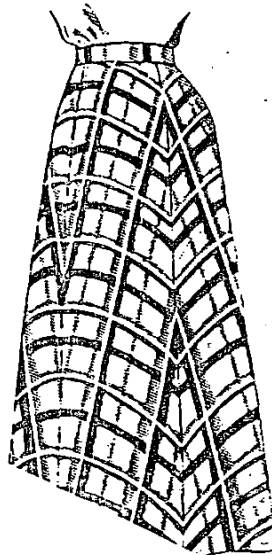
Gambar 2.19 (a) Rok pias enam dengan pinggang dan panggul dibagi tiga, (b) Rok pias enam dengan pinggang dan panggul dibagi sama besar, (c) Rok pias enam dengan pembagian pinggang dan panggul tidak sama besar
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

3. Rok pias Empat



Gambar 2.20 Contoh Rok Pias Empat
(Sumber: www.google.com)

Rok pias empat dengan tengah muka dan tengah belakang dapat disesuaikan atau dirancang sesuai keinginan tergantung pada jumlah pelebaran rok yang akan dibuat. Tipe rok ini membutuhkan jenis kain yang cukup kaku.



Gambar 2.21 Rok Pias Empat
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

2.1.5.3 Rok Draperi



Gambar 2.22 Contoh Rok Draperi
(Sumber: www.google.com)

Model Draperi sudah ada sejak jaman Romawi kuno pada tahun 1600 sebelum masehi. Pada awalnya draperi merupakan poncho bahu yang dikenakan atau berfungsi sebagai mantel atau penghangat. Draperi yaitu kerut atau lipit-lipit kecil yang berpusat pada satu titik atau dua titik tempat kerut atau lipit itu dibuat. Adanya lipit atau kerut tersebut bahan atau kain dibiarkan menjuntai, jadi pengertian draperi itu “jatuh dan menjuntainya bahan atau kain pada tempat-tempat tertentu pada suatu desain busana.” Siluet rok ini membesar di bagian atas dan mengecil di bagian kelim bawah.

Draperi dapat berfungsi sebagai aksesoris atau pusat perhatian bagi si pemakai, modifikasi busana untuk model draperi telah banyak dibuat model ini pada umumnya untuk menutupi kekurangan (*flattering*) bentuk badan, model draperi memberikan kesan lebih besar dari kenyataan tubuh yang ada. Jenis kain yang paling tepat digunakan untuk pembuatan busana model draperi, yaitu kain yang teksturnya lembut, melangsai dan agak berat, hal ini dimaksudkan agar draperi yang dihasilkan jatuhnya bagus.

2.1.5.4 Rok Lingkar

Klasifikasi rok lingkar, menurut banyaknya lebar kelim bawah (Marion, dkk).

Diantaranya adalah :

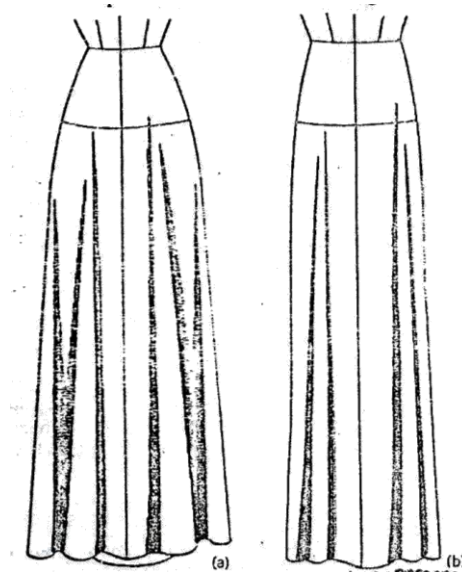
1. Rok Lingkar Normal
2. Rok Lingkar Kurang dari Normal
3. Rok Lingkar Lebih dari Normal
4. Rok Lingkar maksimal

1. Rok Lingkar Normal



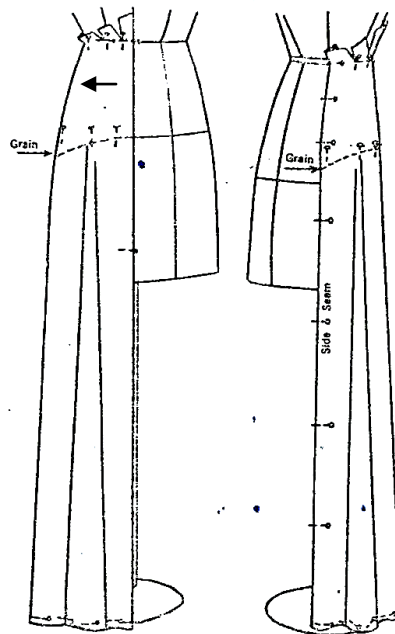
Gambar 2.23 Contoh Rok Lingkar Normal
(Sumber: www.google.com)

Rok lingkar normal adalah rok yang pas pada garis pinggang dan panggul (lihat gambar 2.24). Lebar kelim bawah rok ini ditentukan oleh perbedaan antara ukuran lingkar pinggang dan lingkar panggul pada tiap individu yang memakainya. Jadi semakin besar perbedaan ukuran pinggang dan panggul, semakin lebar juga lebar kelim bawahnya (lihat gambar 2.24 a), sedangkan apabila perbedaan lingkar pinggang dan lingkar panggul sedikit, rok akan terlihat lurus dan memiliki sedikit gelombang (lihat gambar 2.24 b).



Gambar 2.24 (a) Rok lingkaran normal dengan lingkaran pinggang lebih kecil dari lingkaran panggul (b) Rok lingkaran normal dengan lingkaran pinggang hampir sama dengan lingkaran panggul
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

Langkah Kerja Mendraping Rok Lingkaran Normal



Gambar 2.25 (a) Pola bagian depan (b) Pola bagian belakang
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

- a) Letakkan kain pada tengah muka manekin dengan menyisakan kain kurang lebih 2,5 cm atau 1 inci diatas lingkaran pinggang
- b) Sematkan jarum pentul pada tengah muka manekin bagian pinggang dan panggul
- c) Ratakan kain di bagian antara lingkaran pinggang dan lingkaran panggul dari tengah muka ke arah kampuh sisi
- d) Sematkan jarum pentul pada lingkaran pinggang
- e) Membuat gelombang dimulai dari lingkaran panggul, tarik ke bawah arah serat kain untuk membuat gelombang
- f) Ratakan lingkaran pinggang dan lingkaran panggul ke arah belakang dan buang bagian yang bergelombang ke bawah
- g) Mendraping rok bagian belakang sama seperti mendraping rok bagian depan
- h) Gunting kelebihan kain pada tengah belakang manekin dan semat pada bagian pinggang dan panggul

Tandai garis pinggang

Tandai garis pinggang dengan jarum pentul mulai dari tengah muka hingga ke tengah belakang

Tandai kelim bawah

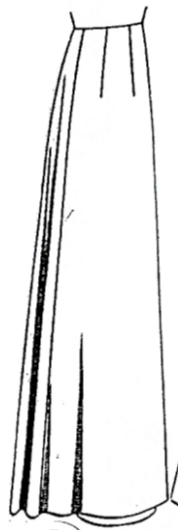
Tandai lebar kelim dengan kapur jahit dengan mengukur panjang rok dan gunting sesuai tanda yang telah dibuat

2. Rok Lingkar Kurang dari Normal



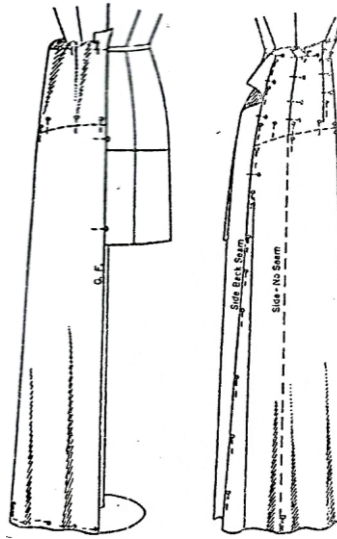
Gambar 2.26 Contoh Rok Lingkar Kurang dari Normal
(Sumber: www.google.com)

Rok lingkar kurang dari normal (lihat gambar 2.27) adalah rok yang pas pada lingkar pinggang dan lingkar panggul tetapi lebar kelim bawah sedikit, rok ini dibuat karena menginginkan siluet tertentu atau bahan yang terbatas sehingga memiliki kupnat di bagian lingkar pinggang. Kupnat pada rok ini terjadi karena terbatasnya bahan sehingga kelim bawah rok hanya sedikit gelombangnya.



Gambar 2.27 Rok lingkar kurang dari normal
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

Langkah Kerja Mendraping Rok Lingkar Kurang dari Normal



Gambar 2.28 (a) Pola bagian depan (b) Pola bagian sisi
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

- a) Letakkan kain pada tengah muka manekin dengan menyisakan kain kurang lebih 2,5 cm atau 1 inci diatas lingkaran pinggang
- b) Sematkan jarum pentul pada tengah muka manekin bagian pinggang dan panggul
- c) Ratakan kain di bagian lingkaran panggul dari tengah muka ke arah kampuh sisi, dan buat kupnat untuk membuang kelebihan kain pada bagian lingkaran pinggang
- d) Sematkan jarum pentul pada lingkaran pinggang
- e) Membuat gelombang dimulai dari lingkaran panggul, tarik ke bawah arah serat kain untuk membuat gelombang
- f) Ratakan lingkaran panggul ke arah belakang dan buang bagian yang bergelombang ke bawah
- g) Mendraping rok bagian belakang sama seperti mendraping rok bagian depan

h) Gunting sisa kain pada tengah belakang dan semat dengan jarum pentul pada bagian pinggang dan panggul

Tandai garis pinggang dan kelim bawah

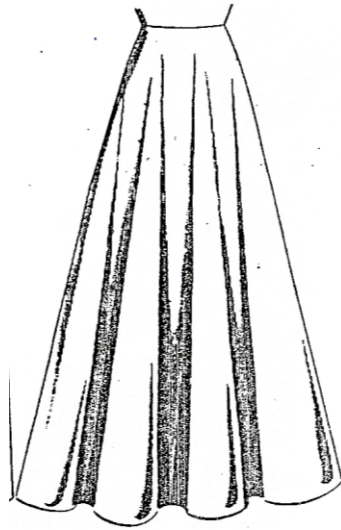
Beri tanda dengan jarum di bagian lingkar pinggang dan beri tanda kapur jahit lebar kelim bawah dengan menyesuaikan panjang rok. Lalu gunting sesuai tanda.

3. Rok Lingkar Lebih dari Normal



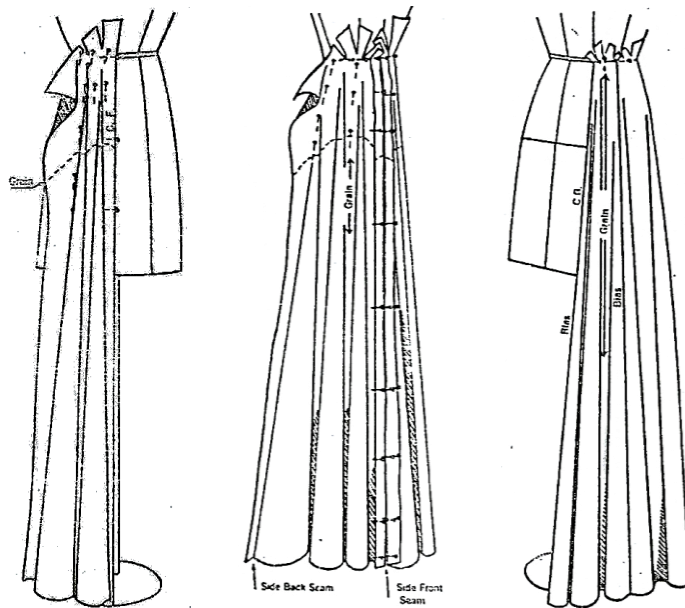
Gambar 2.29 Contoh Rok Lingkar Lebih dari Normal
(Sumber: www.google.com)

Rok lingkar lebih dari normal adalah rok yang pas hanya pada garis pinggang dan sedikit di bawah garis pinggang, mulai mengembang di antara lingkar pinggang dan lingkar panggul (lihat gambar 2.23 b). Lebar kelim bawahnya dapat disesuaikan dengan keinginan. Rok ini biasanya digunakan pada gaun malam, gaun pesta, dan rok balet. Rok ini cocok digunakan oleh wanita berpinggang ramping. Rok lingkar lebih dari normal ini dapat menggunakan kain yang kaku maupun melangsai.



Gambar 2.30 Rok lingkak lebih dari normal
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

Langkah Kerja Mendrapping Rok Lingkak lebih dari Normal



Gambar 2.31 (a) Pola bagian depan (b) Pola bagian sisi (c) Pola bagian belakang
(Sumber: *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*)

- a) Letakan tepi kain pada garis tengah muka manekin, dengan bagian atas kain dilebihkan 5 sampai 7 inci diatas garis pinggang (tergantung dari banyaknya gelombang yang akan dibuat).

- b) Sematkan jarum pentul pada tengah muka manekin bagian pinggang dan panggul
- c) Ratakan kain di bagian lingkaran pinggang dari tengah muka ke arah kampuh sisi,
- d) Sematkan jarum pentul pada lingkaran pinggang
- e) Membuat gelombang dimulai dari tiga jari di bawah lingkaran pinggang, tarik ke bawah arah serat kain untuk membuat gelombang
- f) Sematkan pin selanjutnya pada garis pinggang untuk menahan bahan dari gelombang yang baru saja diperhitungkan dan untuk membuat gelombang selanjutnya. Regangkan kain sepanjang garis pinggang untuk mempertahankan bentuk jatuhnya kain, dan lanjutkan untuk menyematkan pin, menjepit dan menarik bahan ke sisi kampuh
- g) Ratakan lingkaran panggul ke arah belakang dan buang bagian yang bergelombang ke bawah
- h) Mendraping rok bagian belakang sama seperti mendraping rok bagian depan
- i) Gunting kelebihan kain pada tengah belakang manekin dan semat dengan jarum pentul pada bagian pinggang dan panggul

Tandai garis pinggang dan kelim bawah

Beri tanda dengan jarum di bagian lingkaran pinggang dan beri tanda kapur jahit lebar kelim bawah dengan menyesuaikan panjang rok. Lalu gunting sesuai tanda.

4. Rok Lingkaran Maksimal



Gambar 2.32 Contoh Rok Lingkaran Maksimal
(Sumber: www.google.com)

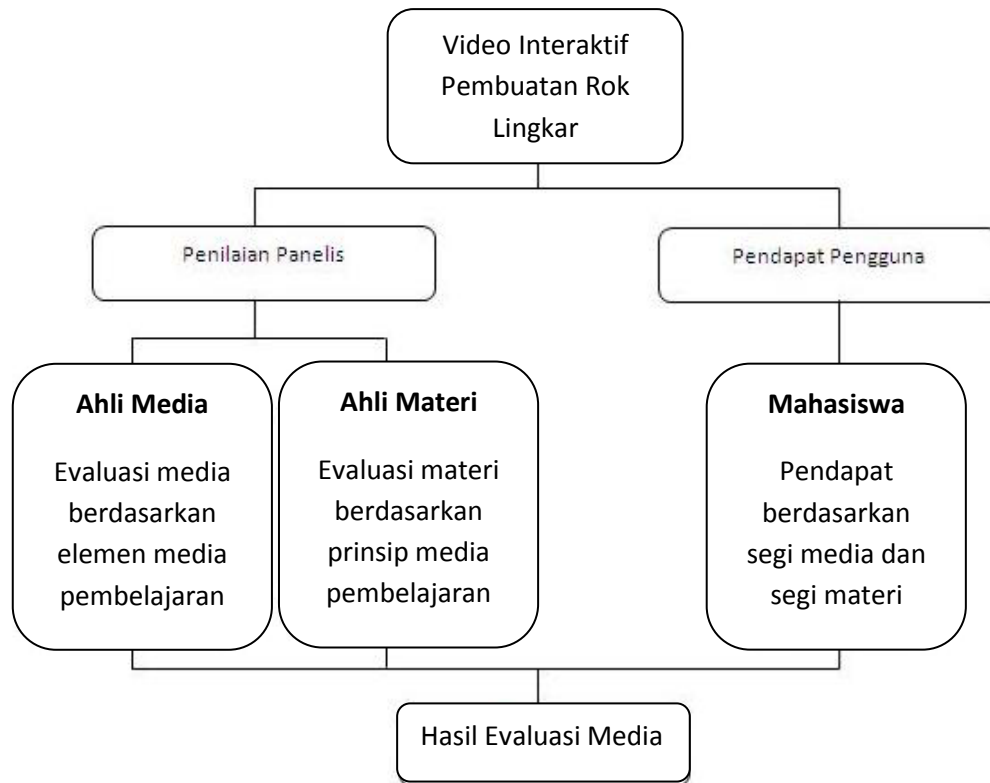
Rok lingkaran maksimal adalah rok yang berbentuk lingkaran penuh dengan potongan lubang ditengahnya yang pas dengan ukuran pinggang. Rok lingkaran maksimal ini mengembang hingga ke bagian bawah tanpa mengambil ukuran tubuh. Rok ini dapat ditambah gelombang lebih banyak dengan cara membuat dua kali pola rok lingkaran penuh, pada tengah pinggang bagian depan, gunting lingkaran hingga ke tepi bawah dan diberi kampuh untuk menyambungkan kedua pola tadi, dengan demikian akan menghasilkan dua kali gelombang penuh pada rok tersebut. Bahan tulle, rayon dan sifon dapat membuat gelombang yang lebih banyak karena pengaruh tekstur.

Standar untuk *draping* rok lingkaran

Dalam mendraping rok lingkaran, berikut ini tiga point yang harus diingat:

- a) Jika menempatkan gelombang terlalu jauh dari pinggang maka akan melebar dan memendekkan badan.
- b) Sesuaikan ukuran gelombang untuk tekstur kain dan tinggi dari si pemakai.
- c) Konsisten untuk kedalaman dari semua gelombang.

2.2 Kerangka Berpikir

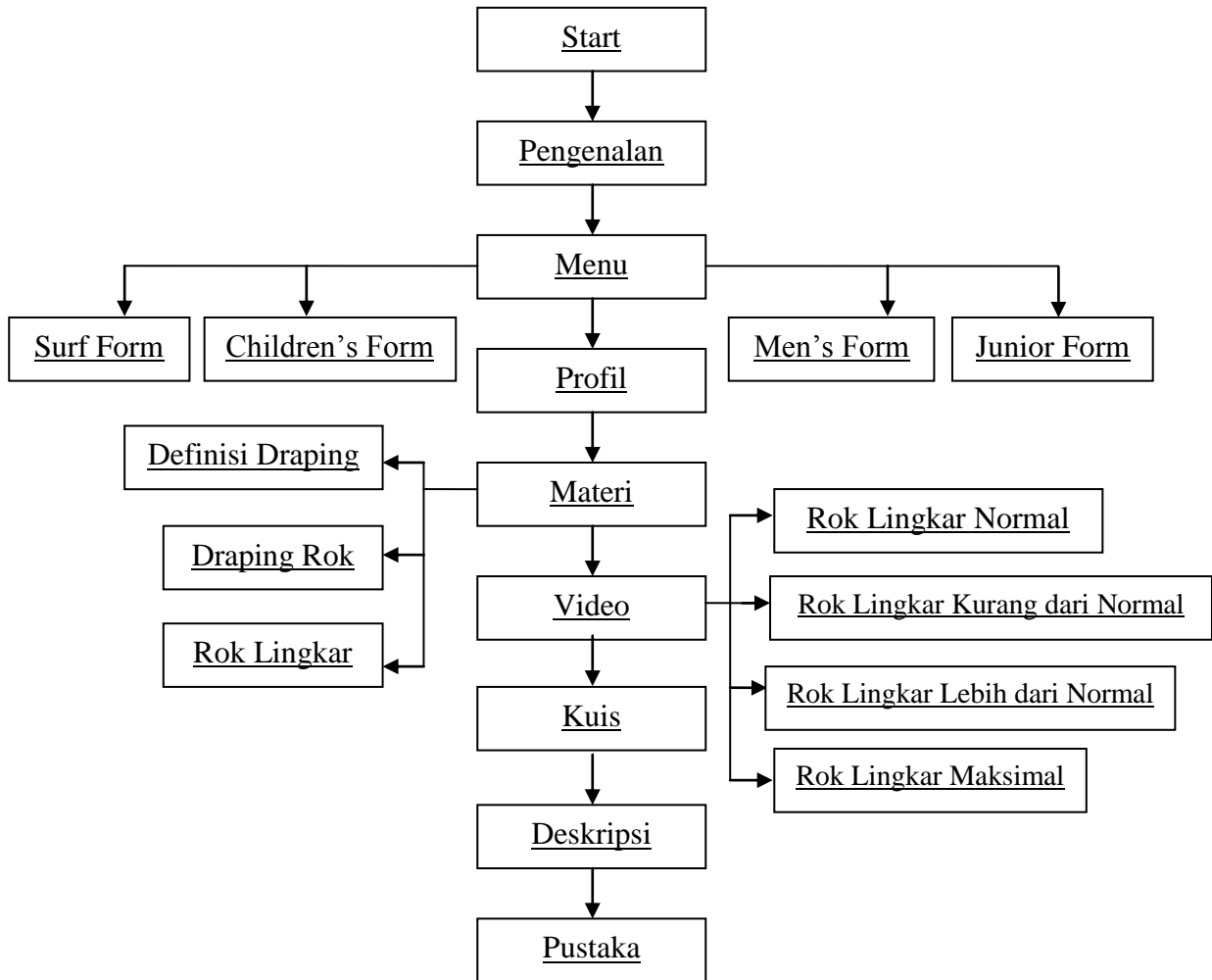


Mata kuliah *Draping* merupakan mata kuliah bidang studi yang membahas tentang sistem pembuatan pola busana, yang langsung dikerjakan pada badan model atau pada boneka atau *dressform* tanpa mengukur tubuh. Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memahami konsep tentang dasar pembuatan pola busana sistem *Draping* yang meliputi pengertian, manfaat, dan metode pembuatan pola blus, pola rok dan pola kerah secara *Draping* dan implikasinya terhadap pengembangan desain busana. Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan akan dapat membedakan antara pembuatan pola busana menggunakan teknik *Draping* dan teknik konstruksi, terampil membuat bermacam-macam desain busana dengan teknik *Draping* pada boneka atau *dressform* dengan menggunakan tekstil untuk *display* (etalase).

Pemilihan media Video Interaktif sebagai salah satu alternatif sumber belajar didasarkan pada kelebihan yang dimiliki, yaitu dapat menggabungkan unsur teks, warna, gambar, suara, animasi dan video, sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, sehingga lebih menarik perhatian mahasiswa sebagai pengguna. Video pembelajaran yang dibuat bersifat interaktif sehingga tidak mengurangi unsur humanisme dalam pembelajaran. Pengguna dapat memilih materi apa yang ingin dipelajarinya, sehingga dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Video Interaktif sebagai media pembelajaran dikarenakan oleh tidak adanya batasan waktu dan tempat sehingga mahasiswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran dengan Video Interaktif membantu peserta didik untuk mempelajari terlebih dahulu materi yang akan diajarkan di kelas sehingga mahasiswa diharapkan dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar karena sudah memiliki bekal informasi sebelumnya.

Evaluasi Video interaktif yang telah dibuat sangat diperlukan untuk mengetahui sejauh mana keefisienan dan keefektifan produk yang dibuat dan akan digunakan. Dengan adanya penilaian yang dilakukan oleh para penulis dan masukan dari sasaran pengguna, diharapkan dapat menjadi masukan terhadap pengembangan produk serupa ke depannya. Dalam penelitian ini evaluasi diukur menggunakan instrumen yang telah disusun dengan menggunakan indikator kualitas sebuah Video interaktif pembelajaran. Indikator tersebut terdiri dari dua aspek, yaitu aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik, meliputi kesesuaian/ relevansi, kejelasan sajian, keterjangkauan, kemudahan, ketersediaan dan aspek elemen multimedia pembelajaran, meliputi teks, gambar, visual, audio, video, dan animasi.

Storyboard



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasional Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan menganalisis data tentang evaluasi media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Penilaian berdasarkan aspek materi, meliputi penilaian kesesuaian/ relevansi, kejelasan sajian, keterjangkauan, kemudahan, ketersediaan dan aspek media, meliputi penilaian teks, gambar, visual, audio, video, dan animasi.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

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

3.3 Metode Penelitian

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

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

Salah satu jenis desain Pre-eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *One-shoot Case Study*. Dalam metode penelitian ini, peneliti hanya mengevaluasi kualitas Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkardengan Teknik Draping dengan melakukan treatment pada suatu kelompok, selanjutnya diobservasi hasilnya.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 61). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yaitu evaluasi media video interaktif pembuatan rok lingkardengan teknik *draping*.

3.5 Definisi Konseptual Variabel Penelitian

Definisi konsep variabel penelitian ini yaitu:

1. Evaluasi merupakan proses pengukuran atau penilaian yang bertujuan untuk menilai suatu media pembelajaran berupa media pembelajaran video interaktif.
2. Media pembelajaran video interaktif adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam bentuk kepingan CD yang berisi materi serta tutorial yang dapat digunakan mahasiswa untuk belajar secara mandiri,

tidak tergantung pada guru dan dapat memulai belajar kapan saja, serta mengakhiri sesuai dengan keinginannya.

3. Pembuatan Rok Lingkar dengan Teknik *Draping* merupakan cara pembuatan pola dengan teknik *draping*, pola dengan teknik *draping* adalah salah satu teknik pembuatan pola dengan menyampirkan bahan atau kertas baik pada *dressform* maupun langsung pada badan seseorang.

3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa definisi operasional evaluasi kualitas media pembelajaran Video Interaktif adalah suatu penilaian media pembelajaran dengan konten multimedia yang dikemas dalam CD (*Compact Disk*) dengan isi materi rok lingkar dengan teknik *draping* yang dapat dikatakan berkualitas sebagai referensi media pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik, seperti: kesesuaian/relevansi, kejelasan sajian, keterjangkauan, kemudahan, ketersediaan yang akan dinilai oleh ahli materi dan elemen-elemen multimedia, seperti: penilaian teks, gambar, visual, audio, video, dan animasi yang akan dinilai oleh ahli media.

3.7 Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, dan mahasiswa Tata Busana yang sedang mengambil mata kuliah *draping* sebagai pengguna media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkar dengan teknik *draping*. 2 orang ahli materi yaitu : Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M.Si, Ibu Rahayu Purnama, S.Pd. M.Pd, dan 2 orang ahli media yaitu : Bapak Cecep

Kustandi, M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kompetensi dibidang media dan pembelajaran, Bapak Akhmad Sadek selaku Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kompetensi dibidang pendidikan.

3.8 Instrument Penelitian

Pada penelitian ini yang diukur adalah evaluasi media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan berupa kuisioner berdasarkan elemen multimedia dan prinsip media pembelajaran.

Evaluasi media pembelajaran Video Interaktif dilakukan terhadap 4 panelis yang terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Kuisioner diberikan kepada Mahasiswa Tata Busana yang sedang mengambil mata kuliah *draping* untuk mendapatkan data tentang pendapat mahasiswa selaku pengguna Video Interaktif.

Kisi-kisi instrumen media pembelajaran diukur menggunakan *rating scale* berupa skor 1, 2, 3, 4 pada setiap indikator. Skala *rating scale* adalah data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. *Rating scale* lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain (Sugiyono, 2012: 141).

Berikut adalah langkah-langkah pengumpulan data dengan angket:

1. Merancang kisi-kisi instrumen angket, adapun kisi-kisinya sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Ahli Materi

Aspek	Indikator	Keterangan	No. Item	
Prinsip-prinsip media pembelajaran (materi)	Kesesuaian/ Relevansi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi pembelajaran	2	
		Kesesuaian video yang disajikan dalam media dengan materi pembelajaran	3	
	Keterjangkauan (cost)	Keterjangkauan pemakaian media cd interaktif dalam jangka panjang	4	
	Kemudahan untuk dipahami	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	5	
	Kejelasan Sajian	Kejelasan materi pada media yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata (teks)	Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa gambar	6
			Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa suara	7
			Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa video	8
			Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa video	9
	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, tutorial, latihan	Uraian, pembahasan, contoh, tutorial, dan latihan pada materi yang disajikan sudah jelas	10, 11, 12	
	Jumlah			12

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Ahli Media

Aspek	Indikator	Keterangan	No. Item
Elemen Multimedia Pembelajaran	Teks	Kejelasan penggunaan <i>font</i> dalam tulisan pada media	1
		Penggunaan ukuran teks dan <i>style font</i> yang ditampilkan dalam media	2
	Gambar	Kejelasan gambar pada media pembelajaran	3
		Keseimbangan komposisi antara gambar	4
	Visual (<i>layout</i> , desain, warna)	<i>Layout</i> : Kemenarikan desain <i>layout</i>	5
		<i>Layout</i> : Pemilihan <i>layout</i> media pembelajaran CD interaktif ini sudah baik	6
		Warna: Ketepatan pemilihan warna pada tampilan media	7
	Audio (suara)	Kejelasan suara yang disajikan	8
		Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	9
	Video	Kualitas tampilan gambar pada video	10
	Animasi	Kemenarikan penampilan animasi dalam media	11
Jumlah			11

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pengguna (Peserta didik)

Aspek	Indikator	Keterangan	No. Item
Prinsip-prinsip media pembelajaran	Kejelasan Sajian	Kejelasan pesan yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata	1
		Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa gambar	2
	Ketersediaan	Ketersediaan materi berupa teks, gambar, suara, dan video dalam CD Interaktif untuk dipelajari tanpa seorang pendidik (dosen)	3
	Kemudahan untuk dipahami	Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	4
	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, tutorial, latihan	Uraian, pembahasan, contoh, tutorial, dan latihan pada materi yang disajikan sudah jelas	5, 6, 7
Elemen Multimedia	Teks	Kejelasan penggunaan font dalam tulisan pada media	8
	Gambar	Kejelasan gambar pada media pembelajaran	9
	Visual (<i>layout</i> desain, <i>typography</i> , warna)	Desain <i>layout</i> pada tampilan media pembelajaran menarik	10
		Teks atau kalimat dalam media pembelajaran cd interaktif ini mudah dibaca	11
		Pemilihan warna pada <i>background</i> sudah bagus	12
	Audio	Kejelasan suara yang disajikan	13
		Kemenarikan <i>background</i>	14
	Video	Kejelasan tampilan gambar pada video	15
Animasi	Kemenarikan tampilan animasi dalam media	16	
Jumlah			16

3.9 Teknik Pengumpulan Data

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

Kuisisioner yang digunakan peneliti yaitu kuisisioner tertutup. Kuisisioner tertutup adalah kuisisioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

Peneliti memberikan kuisisioner kepada dosen ahli materi, yang berkaitan dengan mata kuliah *draping*, dan dosen ahli media pada jurusan teknologi pendidikan, untuk mengetahui hal-hal secara lebih mendalam mengenai penilaian evaluasi, saran dan kritik mengenai media video interaktif. Dan peneliti menyebarkan kuisisioner kepada mahasiswa Tata Busana yang sedang mengambil mata kuliah *draping* untuk memperoleh hasil mengenai pendapat tentang media pembelajaran video interaktif yang telah dibuat.

3.10 Teknik Analisis Data

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

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

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran Video Interaktif

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menganalisis data hasil evaluasi media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Untuk memudahkan peserta didik dalam belajar mandiri dan memperkaya media pembelajaran yang sudah ada maka dibuatlah media pembelajaran dalam bentuk video interaktif yang mengombinasikan pemrosesan beberapa komponen materi seperti teks, gambar, audio, video dan animasi menjadi satu kemasan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan tampilan yang menarik. Multimedia pembelajaran video interaktif merupakan media yang cukup efektif dan fleksibel, mudah dalam pemakaiannya, tidak terbatas hanya di ruang kelas serta membantu peserta didik agar dapat belajar mandiri tanpa dibatasi ruang dan waktu. (Daryanto, 2012: 93)

Media pembelajaran video interaktif dibuat dengan menggunakan beberapa *software* yaitu *Adobe photoshop CS6* untuk mengedit gambar pada materi agar terlihat lebih jelas, dan *Macromedia Flash* untuk mendesain tampilan animasi media pembelajaran tutorial yang akan dibuat. Materi berupa gambar yang bersumber dari buku dibantu dengan *Scanner HP Deskjet 2645 Series* yang akan dirubah dalam bentuk digital agar gambar terlihat lebih jelas.

Dalam penelitian ini proses awal yang dilakukan untuk membuat video interaktif adalah menentukan tema maupun kerangka media (*story board*) yang akan digunakan, selanjutnya mengumpulkan serta menyusun materi perkuliahan *draping*, membuat video tutorial rok lingkaran, dan yang terakhir adalah proses pembuatan media pembelajaran video interaktif. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang maksimal, peneliti menggunakan jasa *programmer* profesional.

Pemilihan *background* dan *layout* disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah *Draping*, maka dibuat dengan mencirikan sisi feminin yaitu menggunakan paduan warna pastel dengan nuansa abu-abu hitam, dan putih.

4.1.2 Deskripsi Tampilan Layout Media Pembelajaran Video Interaktif

Media pembelajaran video interaktif ini memiliki tampilan yang minimalis dengan sedikit penambahan gambar-gambar serta animasi yang menarik sehingga tidak mengganggu fokus pada isi materi dari media pembelajaran ini. Berikut gambar tampilan dari media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*.

Tampilan start atau judul pembuka (lihat gambar 4.1) menampilkan gambar macam-macam *dressform* dibarengi dengan judul media pembelajaran “Rok Lingkaran dengan Teknik *Draping* lalu masuk ke tampilan pengenalan 1 (lihat gambar 4.2) yang berisi nama penulis dan nomor registrasi yang dibarengi dengan musik pembuka. Untuk beralih ke halaman menu pengguna harus memasukkan nama di kolom yang telah disediakan pada tampilan pengenalan 2 (lihat gambar 4.3).



Gambar 4.1 Tampilan Judul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Keterangan:

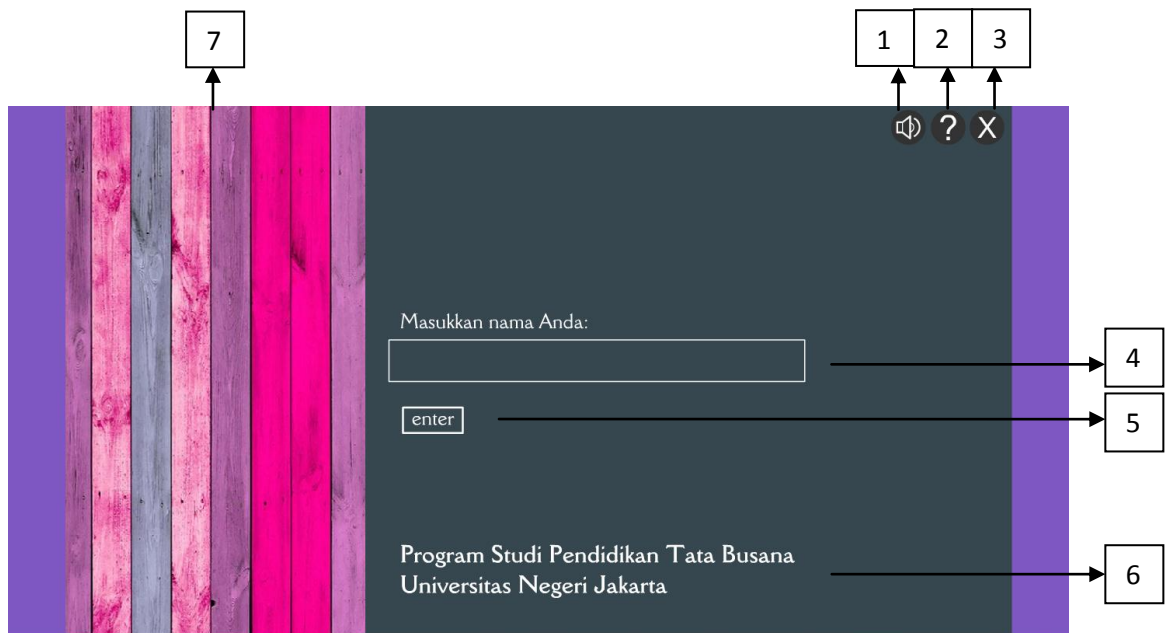
1. Gambar macam-macam *dressform*
2. Judul pembuka “Rok Lingkar dengan Teknik *Draping*”



Gambar 4.2 Tampilan Pengenalan 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Keterangan:

1. Ikon *audio* (untuk mematikan dan menyalakan *background*)
2. Nama dan nomor registrasi penulis

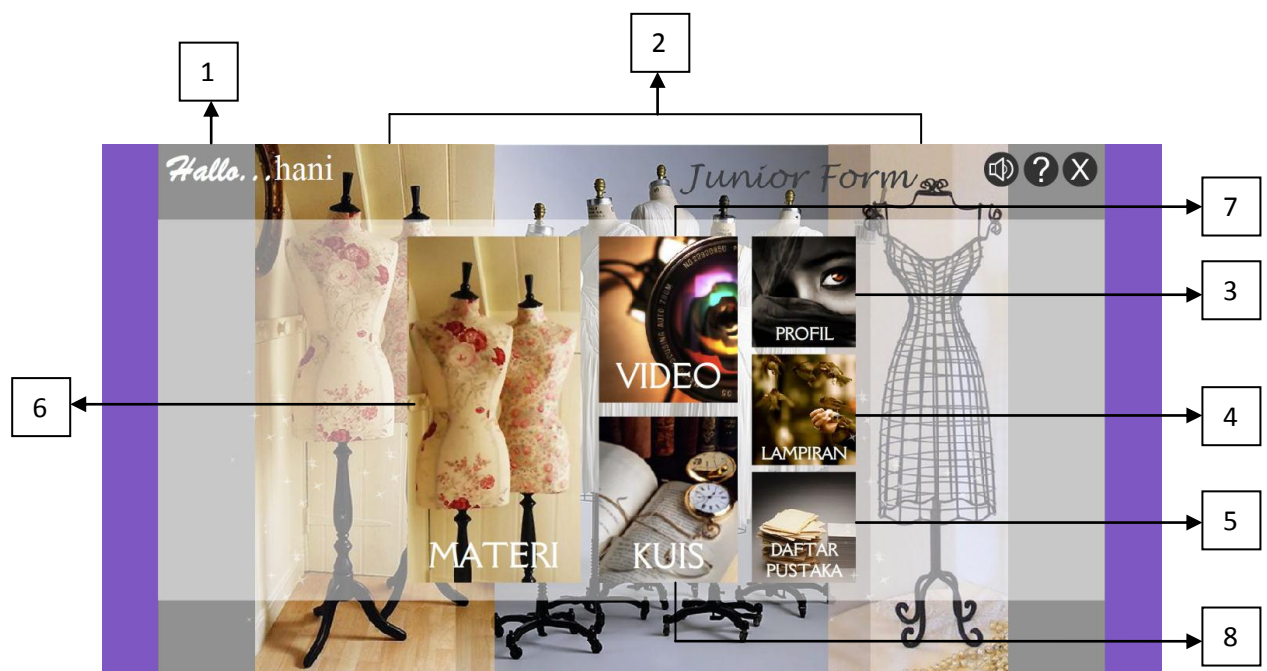


Gambar 4.3 Tampilan pengenalan 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Keterangan:

1. Ikon *audio*
2. Ikon petunjuk penggunaan (untuk masuk ke halaman petunjuk penggunaan)
3. Ikon keluar (untuk mengakhiri program yang telah dijalankan)
4. Kolom nama pengguna
5. Ikon enter (untuk melanjutkan ke halaman menu)
6. Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta
7. Gambar *background*

Pengguna harus memasukkan nama pada kolom yg tersedia pada halaman pengenalan 2 untuk dapat melanjutkan ke halaman menu lalu mengklik ikon enter. Ikon volume untuk mematikan dan menyalakan musik *background*. Ikon petunjuk penggunaan untuk masuk ke halaman petunjuk penggunaan pengoperasian media pembelajaran video interaktif. Pada halaman menu terdapat enam ikon atau enam sub menu yaitu, ikon materi, ikon video, ikon kuis, ikon profil, ikon deskripsi dan ikon daftar pustaka.

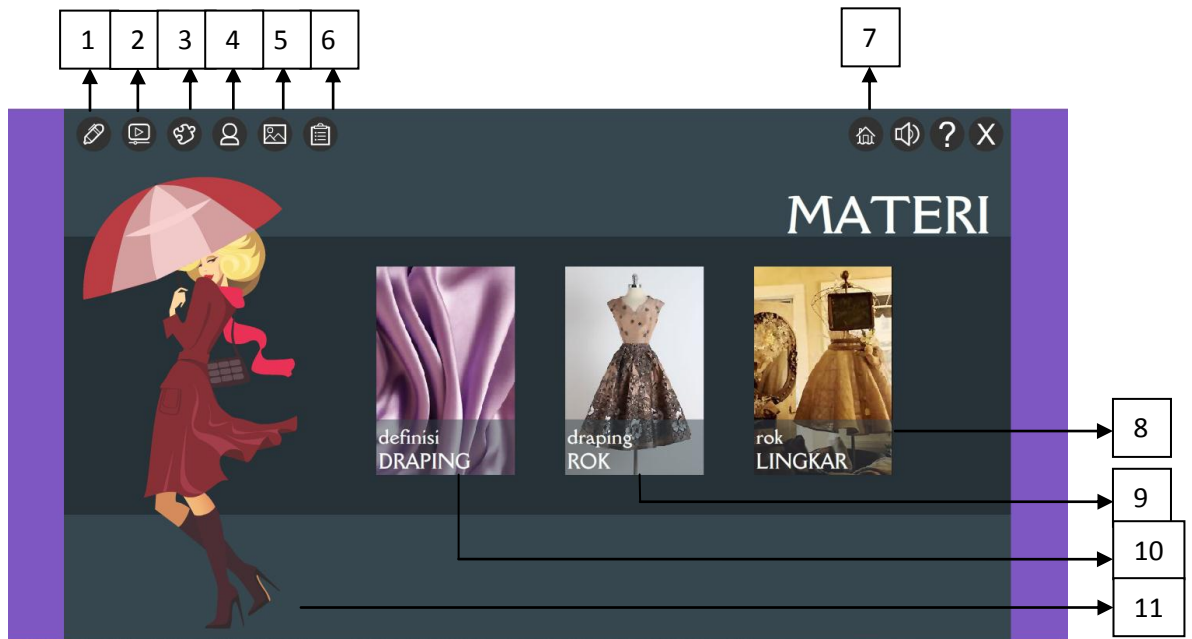


Gambar 4.4 Tampilan Menu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Keterangan:

1. Nama pengguna
2. Gambar macam-macam *dressform* yang berganti secara otomatis
3. Ikon profil (berisi penjelasan singkat biodata penulis)
4. Ikon deskripsi (berisi deskripsi mata kuliah *draping* dan tujuan pembelajaran)
5. Ikon daftar pustaka (berisi sumber-sumber materi yang didapat)
6. Ikon materi (untuk masuk pada halaman materi)
7. Ikon video (untuk masuk ke halaman video)
8. Ikon kuis (berisi soal-soal latihan)

Pada halaman menu terdapat *background* gambar macam-macam *dressform* diantaranya, *surf form*, *junior form*, *children form*, dan *men's form* yang berganti secara otomatis. Setiap ikon di halaman menu ini dapat di klik untuk melanjutkan ke halaman yang diinginkan.

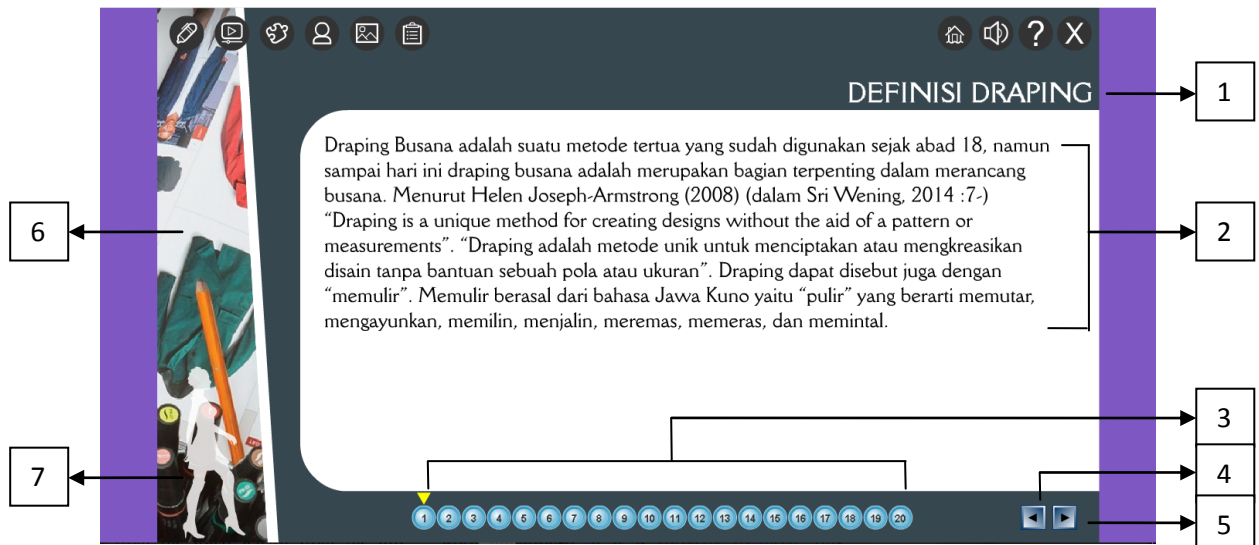


Gambar 4.5 Tampilan Halaman Materi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Keterangan:

1. Ikon materi
2. Ikon video
3. Ikon kuis
4. Ikon profil
5. Ikon deskripsi
6. Ikon daftar pustaka
7. Ikon halaman menu
8. Ikon materi rok lingkar
9. Ikon materi *draping* rok
10. Ikon materi definisi *draping*
11. Gambar animasi

Ikon satu sampai enam adalah ikon yang ada pada halaman menu, pengguna dapat masuk ke halaman yang diinginkan dengan mengklik ikon-ikon di atas.

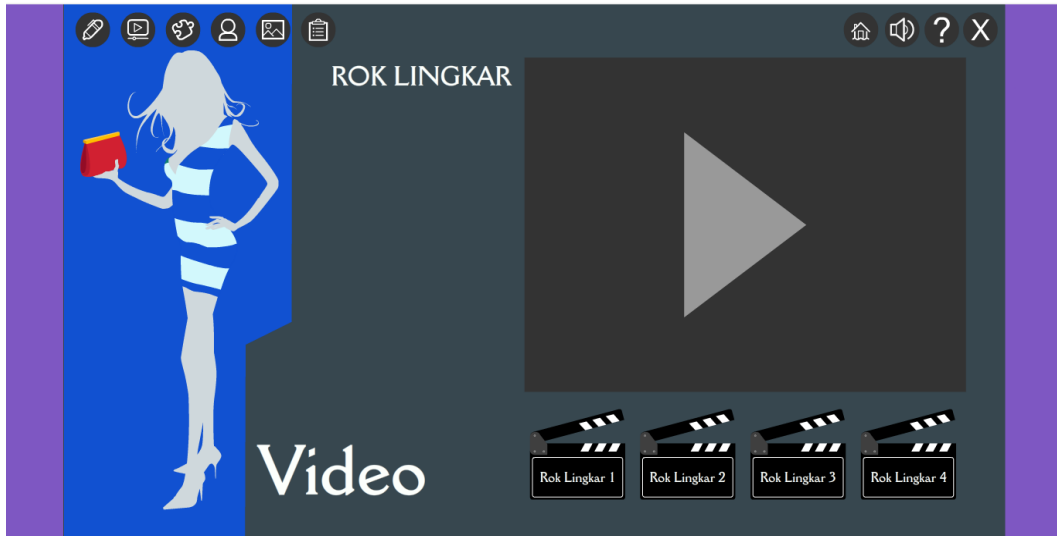


Gambar 4.6 Tampilan Materi Definisi Draping
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Keterangan:

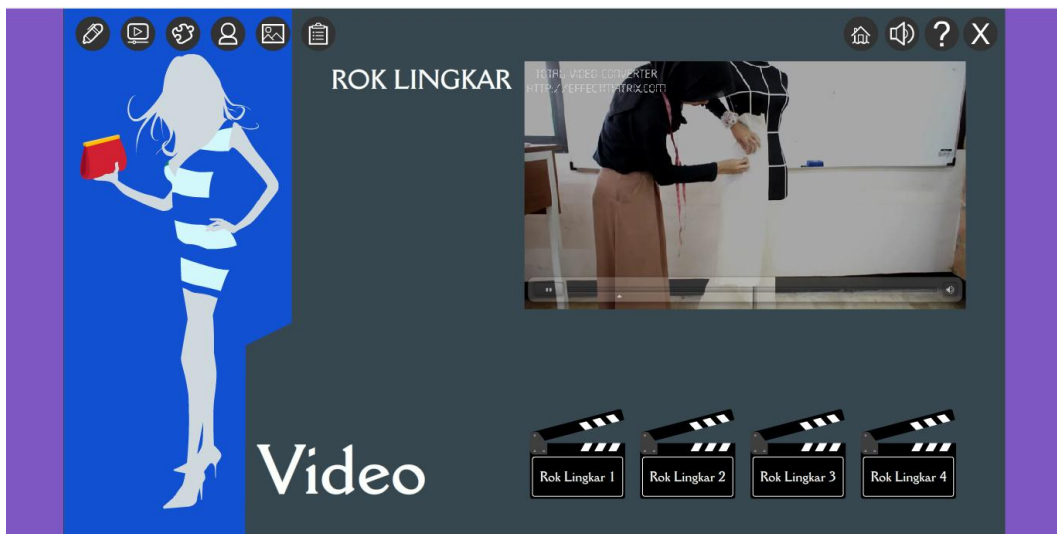
1. Judul *page* atau *slide*
2. Penjelasan materi
3. Ikon nomor *page* atau *slide*
4. Ikon *page* atau *slide* sebelumnya
5. Ikon *page* atau *slide* selanjutnya
6. Gambar *background*
7. Gambar animasi

Halaman materi definisi *draping* berisi beberapa sub judul diantaranya adalah penjelasan pengertian *draping* menurut beberapa ahli, perbedaan pola teknik konstruksi dengan teknik *draping*, keuntungan pembuatan pola teknik *draping*, tahap membuat pola dengan teknik *draping*, jenis-jenis *dressform*, alat yang digunakan untuk *mendraping* pada *dressform*, alat yang digunakan untuk memperbaiki dan memimndahkan garis-garis pola hasil *draping* pada kertas pola, bahan yang digunakan untuk *mendraping* pada *dressform*, dan cara mengerjakan *bodyline* pada *dressform*.



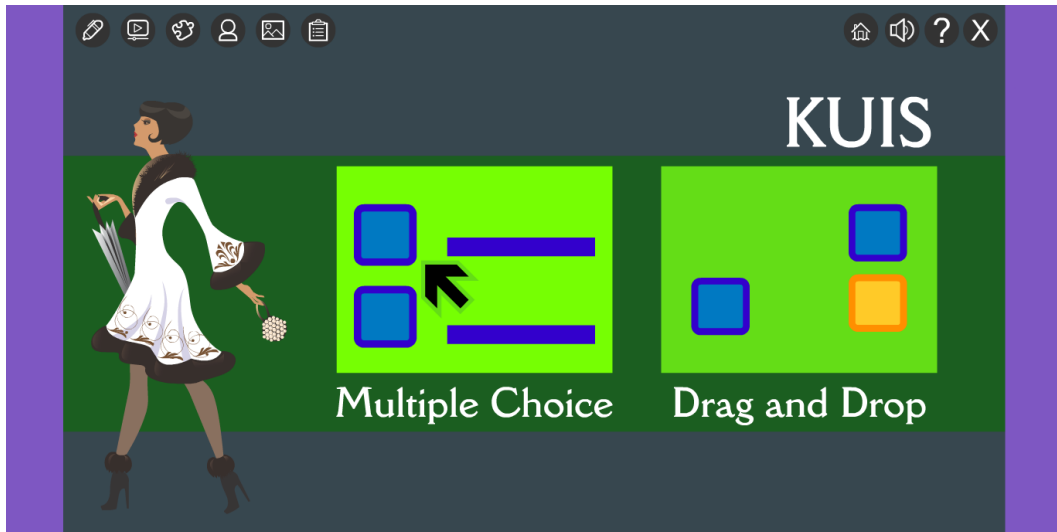
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Video
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Halaman video berisi video tutorial pembuatan rok lingkar normal, rok lingkar kurang dari normal, rok lingkar lebih dari normal, rok lingkar maksimal



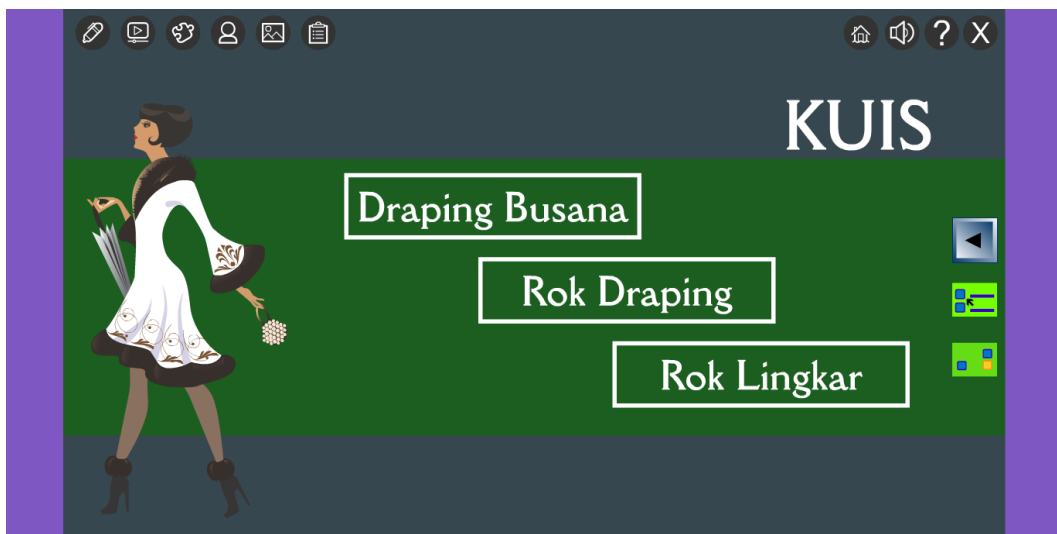
Gambar 4.8 Tampilan Video
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut tampilan video yang sedang diputar, tombol play untuk memainkan dan memberhentikan video dan tombol volume untuk mematikan dan menghidupkan suara pada video



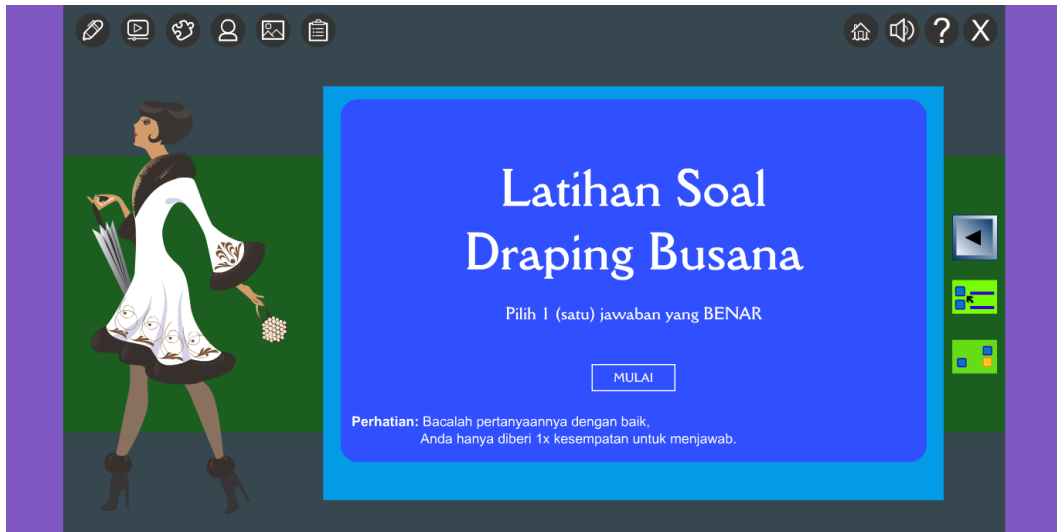
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Kuis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada halaman kuis terdapat dua jenis kuis yaitu, *multiple choice* atau pilihan ganda dan *drag and drop* atau menjodohkan.



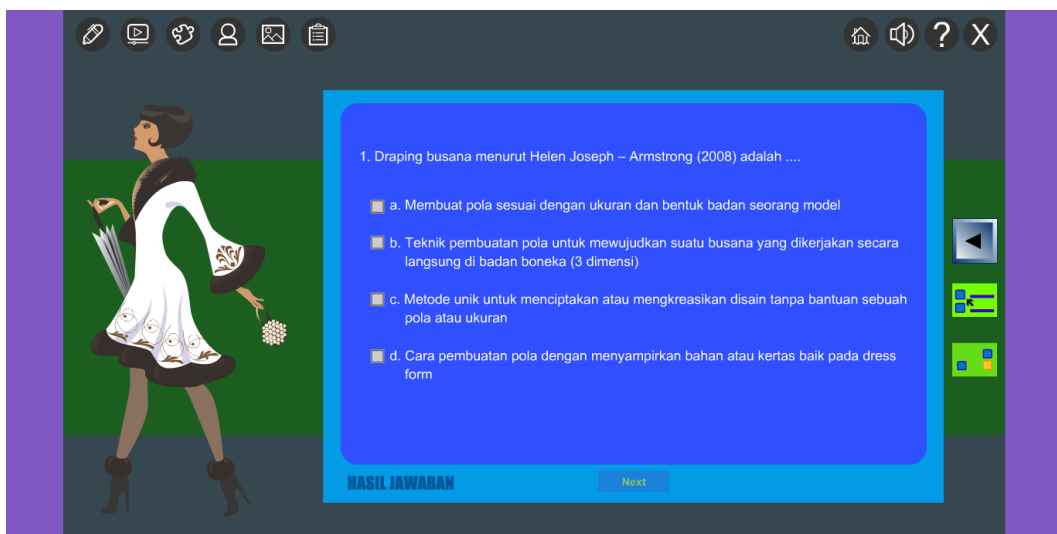
Gambar 4.10 Tampilan Pilihan Tema Kuis *Multiple Choice*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada halaman tema kuis *multiple choice* terdapat beberapa pilihan tema kuis diantaranya adalah definisi *draping*, *draping* rok dan rok lingkar. Ikon di bagian kanan halaman adalah ikon yang ada pada halaman kuis.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Judul Kuis *Multiple Choice* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut ini adalah tampilan halaman judul kuis *multiple choice* pengguna harus mengklik tombol start untuk mulai memainkan kuis ini.



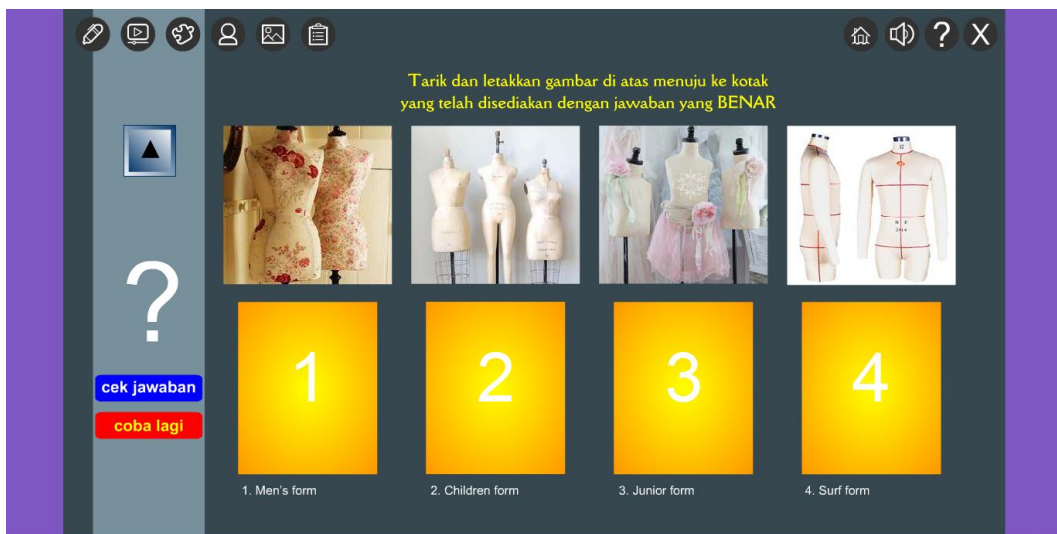
Gambar 4.12 Tampilan Kuis *Multiple Choice* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada kuis *multiple choice* pengguna hanya dapat mengklik satu kali jawaban di setiap nomor soal, untuk melanjutkan ke soal berikutnya pengguna dapat mengklik tombol next pada bagian bawah halaman dan pengguna tidak dapat kembali ke nomor soal sebelumnya hingga menyelesaikan semua soal.



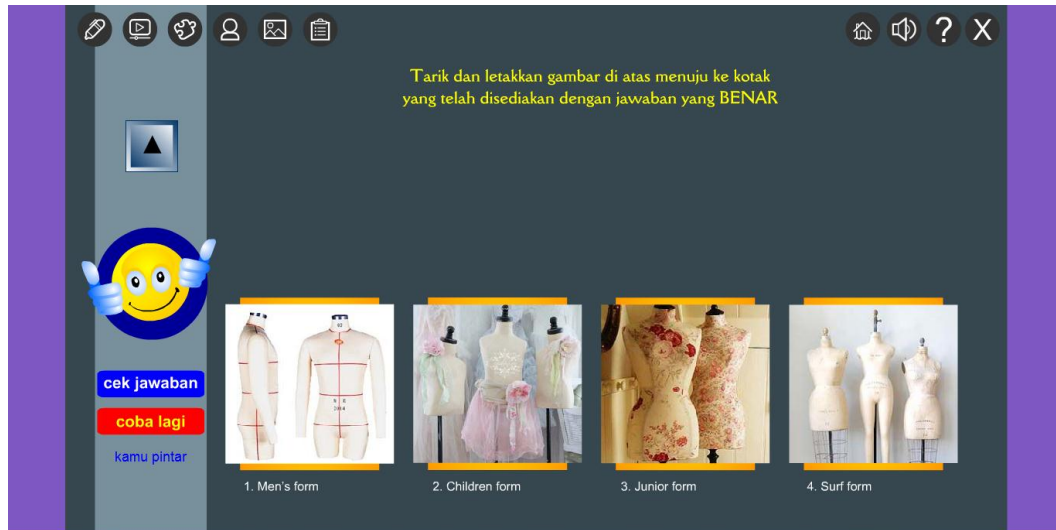
Gambar 4.13 Tampilan Skor *Multiple Choice*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut ini adalah tampilan skor untuk kuis *multiple choice*. Pengguna dapat mengulang kembali kuis dengan mengklik tombol play.



Gambar 4.14 Tampilan Kuis *Drag and Drop*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada kuis *drag and drop* terdapat empat gambar yang harus di pasangkan pada setiap kotak yang telah disediakan dengan cara menarik gambar dan meletakkannya sesuai kotak yang tersedia, lalu mengklik tombol cek jawaban.



Gambar 4.15 Tampilan Skor *Drag and Drop*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut tampilan skor untuk kuis *drag and drop*. Pengguna dapat mengulang kuis dengan cara mengklik tombol play.



Gambar 4.16 Tampilan Profil
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tampilan profil berisi biodata singkat penulis dan penjelasan singkat tentang media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkar dengan teknik *draping* yang dibuat.



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Deskripsi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut ini adalah tampilan halaman deskripsi. Pengguna harus mengklik tombol play untuk melihat pada halaman deskripsi.



Gambar 4.18 Tampilan Lampiran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tampilan deskripsi berisi deskripsi mata kuliah *draping* dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pengguna dapat mengklik tombol berikutnya untuk melihat halaman selanjutnya dan mengklik tombol sebelumnya untuk melihat halaman awal.



Gambar 4.19 Tampilan Halaman Daftar Pustaka
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut ini adalah tampilan halaman daftar pustaka yang berisi sumber-sumber yang didapat untuk membuat materi media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*.



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut ini adalah tampilan halaman petunjuk penggunaan media pembelajaran pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Pengguna dapat mengikuti instruksi yang ada untuk menggunakan media pembelajaran ini.

4.2 Analisis Hasil Penelitian

4.2.1 Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Berdasarkan Ahli Materi

Media pembelajaran CD tutorial dibuat oleh peneliti dan telah di evaluasi oleh 2 panelis ahli materi, yakni Ibu Dra. Uswatun Hasanah, M.Si, dan Ibu Rahayu Purnama, S.Pd. M.Pd, berdasarkan kriteria media yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan (Mulyanta, 2009: 3-4). Peneliti menggunakan angket yang berisi 7 indikator. Berikut data yang diperoleh dari hasil penilaian dengan kedua panelis ahli materi.

Tabel 4.1 Instrumen penilaian ahli materi

Aspek	Indikator	Keterangan	Panelis 1	Panelis 2
Prinsip-prinsip media pembelajaran (materi)	Kesesuaian/ Relevansi	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
		2. Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi pembelajaran	3	4
		3. Kesesuaian video yang disajikan dalam media dengan materi pembelajaran	3	4
	Keterjangkauan (cost)	4. Keterjangkauan pemakaian media cd interaktif dalam jangka panjang	4	4
	Kemudahan untuk dipahami	5. Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	4	4
	Kejelasan Sajian	6. Kejelasan materi pada media yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata (teks)	4	3
		7. Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa gambar	4	4
		8. Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa suara	4	3
		9. Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa video	2	3
	Kejelasan uraian pembahasan	10. Kejelasan uraian pembahasan pada materi yang disajikan	4	4
	Kejelasan contoh	11. Kejelasan contoh pada materi yang disajikan	2	4
	Kejelasan evaluasi	12. Kejelasan evaluasi pada materi yang disajikan	2	3

Dari hasil angket tertutup yang diberikan kepada dua orang panelis ahli materi, pada indikator kesesuaian atau relevansi yaitu pernyataan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Panelis 1 dan 2 menyatakan sangat baik karena materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pernyataan selanjutnya yaitu kesesuaian gambar pada tampilan dengan materi pembelajaran menurut panelis 2 sudah sangat baik karena gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi pembelajaran, dan gambar sangat mudah dimengerti, panelis 1 menyatakan sudah baik dan mudah dimengerti. Pada pernyataan kesesuaian video yang disajikan dengan materi pembelajaran menurut panelis 2 sangat baik dan sesuai dan menurut panelis 1 sudah baik.

Pada indikator kejelasan sajian, materi yang disajikan dalam bentuk kata-kata atau teks menurut panelis 2 menyatakan sudah baik dan panelis 1 menyatakan sudah sangat baik. Pernyataan kejelasan sajian materi berupa gambar menurut panelis 1 dan 2 sudah sangat baik. Pernyataan selanjutnya kejelasan sajian materi berupa suara menurut panelis 2 sudah baik dan menurut panelis 1 sangat baik. Pernyataan selanjutnya kejelasan sajian materi berupa video menurut panelis 2 sudah baik tetapi masih kurang jelas dalam teknik pembuatannya, sedangkan menurut panelis 1 kurang baik karena teknik pembuatan rok lingkaran pada video masih belum lengkap.

Pada indikator selanjutnya kejelasan uraian pembahasan pada materi yang disajikan menurut panelis 1 dan 2 sangat baik dan jelas. Dan selanjutnya pernyataan kejelasan contoh tutorial, menurut panelis 2 sangat baik video yang disajikan cukup mudah dipahami, dengan ditambahkan penjelasan yang lebih rinci, sedangkan menurut panesis 1 penjelasan materi pada contoh video belum

jelas. Pernyataan selanjutnya kejelasan evaluasi menurut panelis 2 sudah baik, sedangkan menurut panelis 1 perlu ditambahkan soal praktek atau contoh kasus.

Pada indikator keterjangkauan (*cost*) menurut panelis 1 dan 2 sudah sangat baik dan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka panjang. Pada indikator kemudahan yaitu pernyataan tentang materi yang disajikan mudah dimengerti menurut panelis 1 dan 2 sudah sangat baik dan jelas.

Berdasarkan penilaian panelis ahli materi disimpulkan bahwa pernyataan yang mendapat nilai sangat baik terdapat pada pernyataan kesesuaian materi, keterjangkauan pemakaian media dalam jangka panjang, kemudahan untuk dipahami, kejelasan gambar, dan kejelasan uraian pembahasan.

Tabel 4.2 Skor penilaian panelis ahli materi

Indikator	No. Item	Panelis 1	Panelis 2
Kesesuaian/relevansi	1	4	4
	2	3	4
	3	3	4
Keterjangkauan	4	4	4
Kemudahan	5	4	4
Kejelasan sajian	6	4	3
	7	4	4
	8	4	3
	9	2	3
Kejelasan uraian	10	4	4
Kejelasan contoh	11	2	4
Kejelasan evaluasi	12	2	3
Jumlah item =	12	40	44
		Jumlah skor = 84	

Jumlah Skor Kriteria

Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Item x Jumlah Panelis

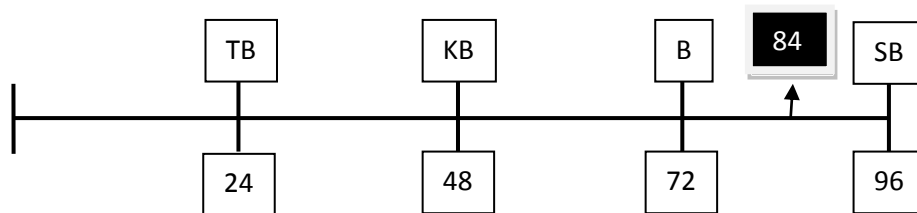
Sangat Baik (SB) = $4 \times 12 \times 2 = 96$

Baik (B) = $3 \times 12 \times 2 = 72$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 12 \times 2 = 48$

Tidak Baik (TB) = $1 \times 12 \times 2 = 24$

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 84. Dengan demikian evaluasi media video interaktif pembuatan rok lingkak dengan teknik *draping* menurut 2 ahli materi yaitu $84 : 96 = 87,5\%$ dari kriteria yang ditetapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut.



Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli materi didapatkan total skor 84 sehingga berada pada kategori baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 87,5% dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video interaktif pembuatan rok lingkak dengan teknik *draping* ini dalam segi materi sudah baik.

4.2.2 Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Berdasarkan Ahli Media

Media pembelajaran video interaktif yang dibuat oleh peneliti dan telah di evaluasi oleh 2 panelis ahli media, yakni Bapak Cecep Kustandi, M.Pd dan Bapak Akhmad Sadek berdasarkan komponen multimedia dengan indikator berupa *layout*, teks, gambar, audio dan video. Peneliti menggunakan angket yang berisi 9 pernyataan. Berikut data yang diperoleh dari hasil penilaian dengan kedua panelis ahli media.

Tabel 4.3 Instrumen penialain ahli media

Aspek	Indikator	Keterangan	Panelis 1	Panelis 2
Elemen Multimedia Pembelajaran	Teks	1. Kejelasan penggunaan <i>font</i> dalam tulisan pada media	3	3
		2. Penggunaan ukuran teks dan <i>style font</i> yang ditampilkan dalam media	3	4
	Gambar	3. Kejelasan gambar pada media pembelajaran	4	4
		4. Keseimbangan komposisi antara gambar	3	4
	Visual (<i>layout</i> desain, warna)	5. <i>Layout</i> : Kemenarikan desain <i>layout</i>	4	3
		6. <i>Layout</i> : Pemilihan <i>layout</i> media pembelajaran video interaktif ini sudah baik	3	4
		7. Warna: Ketepatan pemilihan warna pada tampilan media	4	3
	Audio (suara)	8. Kejelasan suara yang disajikan	3	3
		9. Ketepatan pemilihan <i>backsound</i>	4	4
	Video	10. Kualitas tampilan gambar pada video	3	4
	Animasi	11. Kemenarikan penampilan animasi dalam media	3	3
Jumlah				

Dari hasil angket tertutup yang diberikan kepada dua orang panelis ahli media, Pada indikator teks pada pernyataan kejelasan penggunaan *font* dalam tulisan pada media pembelajaran menurut panelis 1 dan 2 sudah baik karena jenis *font* sederhana dan mudah dimengerti. Pada pernyataan kejelasan penggunaan ukuran teks dan *style font* dalam tulisan pada media menurut panelis 1 sudah baik dan menurut panelis 2 sudah sangat baik.

Selanjutnya indikator kejelasan gambar pada media pembelajaran menurut panelis 1 dan 2 sangat baik dan jelas. Pernyataan berikutnya keseimbangan komposisi antara gambar menurut panelis 1 sudah baik dan menurut panelis 2 sangat baik dan menarik.

pada indikator *layout* yaitu pernyataan kemenarikan desain *layout*. Panelis 1 menyatakan sangat baik karena desain *layout* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, ditata dengan baik dan dapat menarik perhatian pengguna. Sedangkan panelis 2 menyatakan desain *layout* baik namun warna terlalu gelap. Pada pernyataan pemilihan *layout* media pembelajaran video interaktif, menurut panelis 1 sudah baik, menurut panelis 2 sangat baik dan menarik. Pernyataan selanjutnya ketepatan pemilihan warna pada tampilan media menurut panelis 1 sangat baik dan tepat, sedangkan menurut panelis 2 sudah baik.

Pada indikator selanjutnya suara yang disajikan menurut panelis 1 dan 2 sudah sangat jelas. Pernyataan pemilihan *background* menurut panelis 1 sudah baik dan menurut panelis 2 sangat baik dan tepat sesuai dengan materi pembelajaran..

Pada indikator video yaitu kejelasan tampilan gambar pada video menurut panelis 2 sangat baik karena video terlihat cukup jelas, video dapat diputar ulang atau dipercepat sehingga mahasiswa dapat mengulang apabila ada tayangan yang

dirasa belum dimengerti. Pada indikator penampilan animasi dalam media menurut panelis 1 dan 2 sudah baik dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan penilaian panelis ahli media disimpulkan bahwa pernyataan yang mendapat nilai sangat baik terdapat pada pernyataan kejelasan gambar dan ketepatan pemilihan *background*.

Tabel 4.4 Skor penilaian ahli media

Indikator	No. Item	Panelis 1	Panelis 2
Teks	1	3	3
	2	3	4
Gambar	3	4	4
	4	3	4
Visual	5	4	3
	6	3	4
	7	4	3
Audio	8	3	3
	9	4	4
Video	10	3	4
Animasi	11	3	3
Jumlah item =	11	39	37
		Jumlah skor = 76	

Jumlah Skor Kriterion

Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Item x Jumlah Panelis

Sangat Baik (SB) = $4 \times 11 \times 2 = 88$

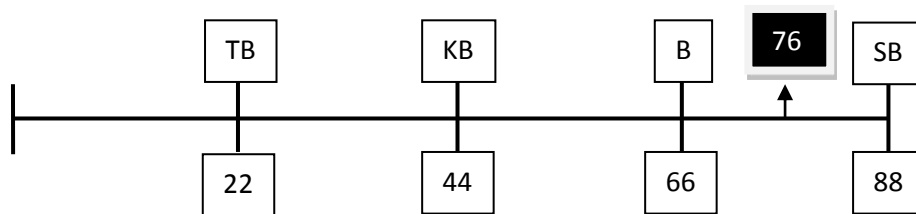
Baik (B) = $3 \times 11 \times 2 = 66$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 11 \times 2 = 44$

Tidak Baik (TB) = $1 \times 11 \times 2 = 22$

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 76. Dengan demikian evaluasi media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* menurut 2

ahli media yaitu $76 : 88 \times 100\% = 86,5\%$ dari kriteria yang ditetapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut.



Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli media didapatkan total skor 76 berada pada kategori baik dan sangat baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 86,5% dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* ini dalam segi media sudah baik.

4.2.3 Pendapat Mahasiswa Sebagai Pengguna Media Pembelajaran Video Interaktif

Dalam menilai evaluasi media pembelajaran video interaktif, mahasiswa juga berperan dalam memberikan pendapat sebagai pengguna media tersebut. Peneliti menggunakan angket yang berisi 10 indikator yang meliputi 14 pernyataan yang dibagikan kepada mahasiswa Tata Busana yang sedang mengikuti mata kuliah *draping*. Keterangan angket mahasiswa berupa pilihan jawaban Sangat Baik (4), Baik (3), Kurang Baik (2), Tidak Baik (1). Berikut data yang diperoleh dari hasil pendapat mahasiswa terhadap evaluasi media video interaktif dalam bentuk tabel disertai keterangan jawaban.

A. Penilaian evaluasi berdasarkan aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik (materi)

Tabel 4.5 Aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik (materi), indikator kejelasan sajian.
Pertanyaan no.1, Kejelasan pesan yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	1	3	3	3
Baik	6	20	20	23
Sangat Baik	23	77	77	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.5 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* pada indikator teks dari 30 responden yang diberikan angket, 1 (3%) orang menjawab media ini kurang baik, 6 (20 %) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 23 (77 %) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.6 Aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik (materi), indikator kejelasan sajian.
Pertanyaan no.2, Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa gambar.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	3	10	10	10
Baik	23	77	77	87
Sangat Baik	4	13	13	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.6 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 3 (10%) orang menjawab kurang baik, 23

(77%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 4 (13%) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.7 Aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik (materi), indikator ketersediaan.

Pertanyaan no.3, Ketersediaan materi berupa teks, gambar, suara dan video.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	2	6	6	6
Baik	20	67	67	73
Sangat Baik	8	27	27	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.7 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 2 (6%) orang menjawab media ini kurang baik, 20 (67%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 8 (27%) orang menjawab sangat baik

Tabel 4.8 Aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik (materi), indikator kemudahan untuk dipahami.

Pertanyaan no.4, Materi yang disajikan mudah untuk dipahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Baik	21	70	70	70
Sangat Baik	9	30	30	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.8 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 21 (70 %) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 9 (30 %) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.9 Aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik (materi), indikator kejelasan uraian pembahasan.

Pertanyaan no.5, Kejelasan uraian pembahasan pada materi yang disajikan.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	1	3	3	3
Baik	10	33	33	36
Sangat Baik	19	64	64	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.9 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 1 (3%) orang menjawab media ini kurang baik, 10 (33%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 19 (64%) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.10 Aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik (materi), indikator kejelasan contoh tutorial.

Pertanyaan no.6, Kejelasan contoh tutorial pada materi yang disajikan.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	1	3	3	3
Baik	19	64	64	67
Sangat Baik	10	33	33	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.10 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 1 (3%) orang menjawab media ini kurang baik, 19 (64%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 10 (33%) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.11 Aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik (materi), indikator kejelasan evaluasi.

Pertanyaan no.7, Kejelasan evaluasi pada materi yang disajikan.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Baik	11	37	37	37
Sangat Baik	19	63	63	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.11 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 11 (37%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 19 (63%) orang menjawab sangat baik.

B. Penilaian evaluasi berdasarkan aspek elemen-elemen multimedia (media)

Tabel 4.12 Aspek elemen multimedia, indikator teks.

Pertanyaan no.8, Kejelasan penggunaan font dalam tulisan pada media.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	1	3	3	3
Baik	9	30	30	33
Sangat Baik	20	67	67	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.12 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 1 (3%) orang menjawab media ini kurang baik, 9 (30%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 20 (67%) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.13 Aspek elemen multimedia, indikator gambar.
Pertanyaan no.9, Kejelasan gambar pada media pembelajaran.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	1	3	3	3
Baik	13	44	44	47
Sangat Baik	16	53	53	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.13 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 1 (3%) orang menjawab media ini kurang baik, 13 (44%) orang menjawab media cd tutorial ini baik dan 16 (53%) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.14 Aspek elemen multimedia, indikator visual.
Pertanyaan no.10, Desain layout pada tampilan media pembelajaran

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Baik	12	40	40	40
Sangat Baik	18	60	60	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.14 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 12 (40%) orang menjawab media cd tutorial ini baik dan 18 (60%) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.15 Aspek elemen multimedia, indikator visual.
Pertanyaan no.11, Teks atau kalimat dalam media pembelajaran

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	1	3	3	3
Baik	6	20	20	23
Sangat Baik	23	77	77	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.15 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* pada indikator teks dari 30 responden yang diberikan angket, 1 (3%) orang menjawab media ini kurang baik, 6 (20 %) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 23 (77 %) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.16 Aspek elemen multimedia, indikator visual.
Pertanyaan no.12, Pemilihan warna pada *background*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	3	10	10	10
Baik	23	77	77	87
Sangat Baik	4	13	13	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.16 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 3 (10%) orang menjawab kurang baik, 23 (77%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 4 (13%) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.17 Aspek elemen multimedia, indikator audio.
 Pertanyaan no.13, Kejelasan suara yang disajikan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	2	6	6	6
Baik	20	67	67	73
Sangat Baik	8	27	27	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.17 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 2 (6%) orang menjawab media ini kurang baik, 20 (67%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 8 (27%) orang menjawab sangat baik

Tabel 4.18 Aspek elemen multimedia, indikator audio.
 Pertanyaan no.14, Kemenarikan *background*

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Baik	21	70	70	70
Sangat Baik	9	30	30	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.18 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 21 (70 %) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 9 (30 %) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.19 Aspek elemen multimedia, indikator video.
 Pertanyaan no.15, Kejelasan tampilan gambar pada video

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	1	3	3	3
Baik	10	33	33	36
Sangat Baik	19	64	64	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.19 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 1 (3%) orang menjawab media ini kurang baik, 10 (33%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 19 (64%) orang menjawab sangat baik.

Tabel 4.20 Aspek elemen multimedia, indikator animasi.
 Pertanyaan no.16, Kemenarikan tampilan animasi dalam media

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Kurang Baik	1	3	3	3
Baik	19	64	64	67
Sangat Baik	10	33	33	100
Total	30	100	100	

Berdasarkan tabel 4.20 maka dapat dilihat pendapat mahasiswa terhadap media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*. Dari 30 responden yang diberikan angket, 1 (3%) orang menjawab media ini kurang baik, 19 (64%) orang menjawab media video interaktif ini baik dan 10 (33%) orang menjawab sangat baik

4.3 Pembahasan

Evaluasi media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* sudah dinyatakan baik/tidak untuk dijadikan media pembelajaran. Hasilnya didapat dari penilaian 2 orang panelis yang menguasai materi dan memiliki kemampuan pada bidang *draping*. Kemudian panelis ahli media dipilih berdasarkan bidangnya, yaitu memiliki kemampuan pada bidang multimedia. Penilaian ini juga diperkuat dengan adanya pendapat mahasiswa yang diminta untuk mengisi angket tentang evaluasi media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*.

Penilaian menurut panelis ahli materi berdasarkan indikator kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan adalah baik. Dari indikator kesesuaian atau relevansi, yaitu materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, gambar yang disajikan sangat jelas, dan video yang disajikan cukup baik. Kemudian pada indikator kemudahan, materi yang disajikan jelas dan mudah dimengerti, video yang disajikan pun cukup jelas. Selanjutnya pada indikator kemenarikan, tampilan cukup menarik sehingga dapat merangsang perhatian mahasiswa dalam mempelajari pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*.

Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli materi didapatkan total skor 84 sehingga berada pada kategori baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 87,5% dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* ini dalam segi materi sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan skor penilaian ahli materi yaitu 87,5%.

Penilaian menurut panelis ahli media berdasarkan indikator *layout*, teks, gambar, audio, dan video secara keseluruhan hasil yang didapat adalah baik. Pada indikator *layout*, desain *layout* yang ditampilkan sudah menarik dan baik. Pada indikator teks, penggunaan *font*, dan penggunaan warna dalam tulisan pada media sudah cukup jelas, keselarasan penggunaan warna sangat sesuai. Pada indikator gambar, kejelasan gambar sebagai informasi pada media pembelajaran baik, dan keseimbangan komposisi antara gambar dengan teks sangat baik. Pada indikator audio suara dan *background* yang disajikan sudah jelas dan tepat. Dan pada indikator video, gambar yang tampilkan sudah jelas.

Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli media didapatkan total skor 76 berada pada kategori baik dan sangat baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 86,5% dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* ini dikatakan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan skor penilaian ahli media yaitu 86,5%.

Hasil Kuisioner Mahasiswa Berdasarkan Keseluruhan Indikator

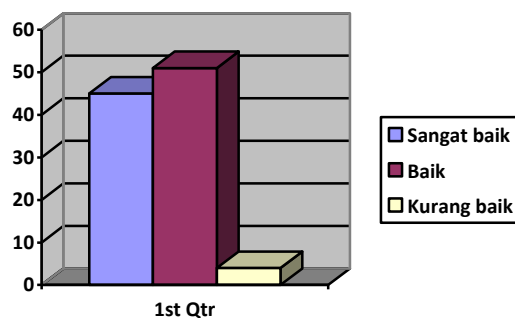


Diagram 4.1 Hasil Pendapat Mahasiswa

Pada diagram 4.1 merupakan hasil pendapat secara keseluruhan mengenai evaluasi media pembelajaran video interaktif dari angket yang telah diberikan

dengan indikator berupa teks, gambar, audio, video, kesesuaian, kemudahan, kemenarikan kepada mahasiswa Tata Busana yang sedang mengambil mata kuliah *draping*. Frekuensi dari keseluruhan data mahasiswa menjawab media video interaktif sangat baik sebanyak 219 (45%) dan yang menjawab media video interaktif baik sebanyak 243 (51 %) dan yang menjawab media ini kurang baik sebanyak 18 (4%). Dari hasil persentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif ini sudah dikatakan baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran baru dalam pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*.

4.4 Kelemahan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan secara optimal dari mulai penentuan tema hingga tahap evaluasi media pembelajaran dengan melakukan uji validasi terhadap panelis ahli media, panelis ahli materi, dan mahasiswa, namun pada penelitian ini masih memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Keterbatasan kemampuan peneliti dalam membuat media pembelajaran video interaktif ini sehingga memakai jasa programmer dalam proses pembuatannya.
2. Membutuhkan biaya dan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan media video interaktif.
3. Media pembelajaran video interaktif 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 ke mahasiswa mengakibatkan respon kurang baik.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran video interaktif ini dibuat dengan menggunakan beberapa *software* yaitu, *Adobe photoshop CS6* dan *Macromedia Flash*. Pemilihan *background* dan *layout* media pembelajaran video interaktif ini memiliki tampilan yang minimalis dengan sedikit penambahan gambar-gambar serta animasi yang menarik sehingga tidak mengganggu fokus pada isi materi dari media pembelajaran ini. Pada penelitian ini proses awal yang dilakukan adalah menentukan tema dan kerangka media (*story board*), selanjutnya mengumpulkan dan menyusun materi pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* sesuai dengan silabus perkuliahan. Dan pada proses terakhir yaitu pembuatan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan jasa programmer. Isi teori pada media pembelajaran ini mencakup pengertian *draping*, klasifikasi rok, rok lingkaran dan video tutorial pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*.

Kesimpulan dari hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek prinsip-prinsip media pembelajaran yang baik. Secara keseluruhan media pembelajaran video interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* sudah baik dengan persentase 87,5% pada kesesuaian materi, keterjangkauan pemakaian media dalam jangka panjang, kemudahan untuk dipahami, kejelasan gambar, dan kejelasan uraian pembahasan.

Kesimpulan dari hasil penilaian ahli media berdasarkan aspek elemen-elemen multimedia pembelajaran. Secara keseluruhan media pembelajaran video

interaktif pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping* sudah baik dengan persentase 86,5% pada kejelasan gambar dan ketepatan pemilihan *background*.

Dari hasil persentase yang diperoleh pada angket yang telah diberikan dengan indikator berupa teks, gambar, audio, video, kesesuaian, kemudahan, kemenarikan kepada mahasiswa Tata Busana yang sedang mengambil mata kuliah *draping*. Frekuensi dari keseluruhan data mahasiswa menjawab media video interaktif sangat baik sebanyak 219 (45%), yang menjawab media video interaktif sudah baik sebanyak 243 (51%), yang menjawab kurang baik sebanyak 18 (4%). Dari hasil persentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif ini sudah dikatakan sudah baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pembuatan rok lingkaran dengan teknik *draping*.

5.2 Implikasi

1. Pembuatan media pembelajaran video interaktif ini merupakan usaha untuk menambah referensi dan diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran baru dalam mata kuliah *Draping*.
2. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang terdapat pada video interaktif serta menambah pengetahuan mahasiswa dalam membuat rok lingkaran melalui video interaktif ini.
3. Mahasiswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan lebih mandiri melalui media pembelajaran ini..
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

5.3 Saran

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 video interaktif, sehingga sudah mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, M.A. Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Awalia, Winnie. (2016). *Evaluasi CD Interaktif Media Pembelajaran Mata Kuliah Draping Pada Pokok Bahasan Pembuatan Pola Rok Draperi*. Skripsi.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dpartemen Agama. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003*. Pdf.
- Ernawati, dkk. (2008). *TATA BUSANA untuk SMK Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Hidayatullah A Fathul. (2013). *Pengaruh Iklan Media Cetak Terhadap Memori Calon Konsumen*. Skripsi.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pess.
- Jannah, E Zahra. (2016). *Evaluasi Media Pembelajaran CD Tutorial Materi Kemeja Pria Pada Mata Kuliah Busana pria*. Skripsi.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- Marion dan Evelyn. (2005). *Dress Design Draping and Flat Pattern Making*. Jakarta: Inventaris Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga.
- Prabawa, GA Dewa. (2014). *Media Presentasi Pembelajaran Konstruktivis*. Skripsi.
- Prihanto, B Junaidi dan Yofa Anshorul M. (2014). *Penerapan Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Service Bawah Bola Voli*. Pdf.
- Putri, A Ayuprita. (2016). *Kelayakan Media Pembelajaran CD Interaktif Mata Kuliah Sejarah Perkembangan Mode*. Skripsi.

- Riyana, Cepi, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ratnawulan, Elis dan Rusdiana. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, Ria. (2015). *Kelayakan Multi Media Pembelajaran CD Interaktif pada Mata Kuliah Produksi Busana Wanita 1 Materi Pembuatan Blus*. Skripsi.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. Andi.
- Tim Penyusun UNJ. (2015). *Buku Panduan Penyusunan Skripsi dan Non Skripsi*: Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Waryanto, Nur Hadi. (2008). *Evaluasi Multimedia Interaktif*. Pdf.
- Wening, Sri. (2014). *Modul Teknik drping*. Pdf.
- Wirasasmita, Rasyid. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Camtasia Studio dan macromedia Flash*. Pdf.
- Wulan, D Kuncoro. (2014). *Modul Multi Media CD Interaktif Sebagai Media penyampai Materi Pembelajaran yang Efektif dan Atraktif*. Pdf.
- Zaibaski, Sofyan.(2012). *Pengembangan Audio Visual untuk Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi Kelas X Sekolah Menengah Atas*. Pdf.
- (<http://edukasi.kompas.com/read/2016/03/27/09252961/Pendidikan.Online.Bukan.Ancaman.Kampus.Konvensional>)
- (<http://kbbi.web.id/>)

Lampiran

LAMPIRAN 1



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



Certificate ID11/01792

Hal : Uji Validitas

Jakarta, 24 Januari 2017

Kepada Yth.

Dra. Suryawati, M. Si.

Di

Tempat

Dengan hormat,

Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan oleh mahasiswa Tata Busana, pada semester ini (105) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Pembimbing Materi/metodologi memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi panelis/dosen uji validitas pada mahasiswa tersebut.

Adapun mahasiswanya yaitu:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkak dengan Teknik Draping

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

Dosen Pembimbing Metodologi

Dra. Melly Prabawati, M.Pd
NIP. 19630521 198803 2 002

Hormat kami,
Dosen Pembimbing Materi

Dra. Vivi Radiona S.P., M.Pd
NIP. 19620911 198803 2 001

LAMPIRAN 2

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id



Certificate ID11/01792

SURAT PERNYATAAN

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

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkak dengan Teknik Draping

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

Jakarta, 24 Januari 2017
Dosen Uji Validitas

[Signature]
Dra. Suryawati, M.Si
NIP. 19640424 198811 2 001

LAMPIRAN 3

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id



Certificate ID11/0782

*Building
Future
Leaders*

Hal : Uji Validitas

Jakarta, 24 Januari 2017

Kepada Yth.
... M. Noerharyono, M. Pd....
Di
Tempat

Dengan hormat,

Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan oleh mahasiswa Tata Busana, pada semester ini (105) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Pembimbing Materi/metodologi memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi panelis/dosen uji validitas pada mahasiswa tersebut.

Adapun mahasiswanya yaitu:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik Draping

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

Dosen Pembimbing Metodologi

Hormat kami,
Dosen Pembimbing Materi

Dra. Melly Prabawati, M.Pd
NIP. 1963.0521.198803.2002

Dra. Vivi Padiona S.P., M.Pd
NIP. 19620911.198803.3001

LAMPIRAN 4



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



Certificate ID11/01/92

SURAT PERNYATAAN

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

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik Draping

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

Jakarta, 24 Januari 2017
Dosen Uji Validitas

M. Noer Haryono, M. Pd

NIP. 19681031 200312 1001

LAMPIRAN 5



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808 ,Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



Certificate ID11/01792

Hal : Permohonan Panelis Ahli Materi

Jakarta, 24 Januari 2017

Kepada Yth.

Dr. Uswatun Hasanah, M. Si

Di

Tempat

Dengan hormat,

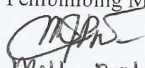
Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana FT UNJ, pada semester ini (105) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi . Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Pembimbing Materi/metodologi , mohon kesediaan Bapak untuk menjadi panel/dosen uji ahli materi pada mahasiswa tersebut.

Adapun mahasiswanya yaitu:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik Draping

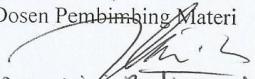
Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih.

Dosen Pembimbing Metodologi


Dra. Melly Prabawati, M.Pd
NIP. 19630521 198803 2 002

Hormat kami,

Dosen Pembimbing Materi


Dra. Vivi Radiana, M.Pd
NIP. 19620911 198803 2 001

LAMPIRAN 6



*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



Certificate ID: 01/01792

Hal : Permohonan Panelis Ahli Materi

Jakarta, 24 Januari 2017

Kepada Yth.

Rahayu Purnama, M.Pd

Di

Tempat

Dengan hormat,

Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana FT UNJ, pada semester ini (105) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Pembimbing Materi/metodologi, mohon kesediaan Bapak untuk menjadi panel/dosen uji ahli materi pada mahasiswa tersebut.

Adapun mahasiswanya yaitu:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik Draping

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

Dosen Pembimbing Metodologi

M.Pd
Dra. Melly Prabawati, M.Pd
NIP. 19630521 198803 2 002

Hormat kami,

Dosen Pembimbing Materi

M.Pd
Dra. Vivi Padiona, M.Pd
NIP. 19620911 198803 2 001

LAMPIRAN 7



*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



Certificate ID11/01782

Hal : Permohonan Panelis Ahli Materi

Jakarta, 24 Januari 2017

Kepada Yth.

Bapak Ahmad Sadek

Di

Tempat

Dengan hormat,

Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana FT UNJ, pada semester ini (105) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Pembimbing Materi/metodologi, mohon kesediaan Bapak untuk menjadi panel/dosen uji ahli materi pada mahasiswa tersebut.

Adapun mahasiswanya yaitu:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik Draping

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

Dosen Pembimbing Metodologi

Melly Pratawati
Dra. Melly Pratawati, M.Pd
NIP. 19630521 198803 2 002

Hormat kami,
Dosen Pembimbing Materi

Vivi Rationa
Dra. Vivi Rationa, M.Pd
NIP. 19620911 198803 2 001

LAMPIRAN 8



*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



Certificate ID: 01792

Hal : Permohonan Panelis Ahli Materi

Jakarta, 24 Januari 2017

Kepada Yth.

Cecep Kustandi, M.Pd

Di

Tempat

Dengan hormat,

Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana FT UNJ, pada semester ini (105) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Pembimbing Materi/metodologi, mohon kesediaan Bapak untuk menjadi panel/dosen uji ahli materi pada mahasiswa tersebut.

Adapun mahasiswanya yaitu:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik Draping

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

Dosen Pembimbing Metodologi

Melly Prabawati
Dra. Melly Prabawati, M.Pd
NIP. 19630521 198803 2 002

Hormat kami,

Dosen Pembimbing Materi

Vivi Radiana
Dra. Vivi Radiana, M.Pd
NIP. 19620911 198803 2 001

LAMPIRAN 9

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Judul : Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok
Lingkar dengan Teknik Draping

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

Keterangan :

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

Indikator	Keterangan	Jawaban			
		4	3	2	1
Kesesuaian/ Relevansi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran ✓				
	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi pembelajaran		✓		
	Kesesuaian video yang disajikan dalam media dengan materi pembelajaran		✓		
Kejelasan Sajian	Kejelasan materi pada media yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata (teks)	✓			
	Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa gambar	✓			
	Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa suara	✓			
	Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa video			✓	
Keterjangkauan (cost)	Keterjangkauan pemakaian media cd interaktif dalam jangka panjang	✓			
Kemudahan untuk dipahami	Kemudahan materi yang disajikan mudah untuk dipahami	✓			
Kejelasan uraian pembahasan	Kejelasan uraian pembahasan pada materi yang disajikan sudah jelas	✓			
Kejelasan contoh	Kejelasan contoh tutorial pada materi yang disajikan sudah jelas			✓	
Kejelasan Evaluasi	Kejelasan evaluasi pada materi yang disajikan sudah jelas			✓	

tujuan pemb
belum ada.
saran sdh
dicatat
materi sesuai
tetapi kurang
jelas.
diket ⊕ kan.
kurang jelas
dlm teknik.
terlalu mudah

LAMPIRAN 10



*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



Certificate ID11/01792

SURAT PERNYATAAN

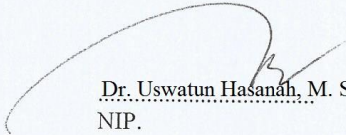
Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik Draping

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

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

Jakarta,
Panelis


Dr. Uswatun Hasanah, M. Si.
NIP.

LAMPIRAN 11

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Judul : Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok
Lingkar dengan Teknik Draping

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

Keterangan :

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

Indikator	Keterangan	Jawaban			
		4	3	2	1
Kesesuaian/ Relevansi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi pembelajaran	✓			
	Kesesuaian video yang disajikan dalam media dengan materi pembelajaran	✓			
Kejelasan Sajian	Kejelasan materi pada media yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata (teks)		✓		
	Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa gambar	✓			
	Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa suara		✓		
	Kejelasan sajian materi pembelajaran berupa video		✓		
Keterjangkauan (cost)	Keterjangkauan pemakaian media cd interaktif dalam jangka panjang	✓			
Kemudahan untuk dipahami	Kemudahan materi yang disajikan mudah untuk dipahami	✓			
Kejelasan uraian pembahasan	Kejelasan uraian pembahasan pada materi yang disajikan sudah jelas	✓			
Kejelasan contoh	Kejelasan contoh tutorial pada materi yang disajikan sudah jelas	✓			
Kejelasan Evaluasi	Kejelasan evaluasi pada materi yang disajikan sudah jelas		✓		

LAMPIRAN 12



*Building
Future
Leaders*

QMS-FT/SOP/S5-17/2012

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id



Certificate ID11/01792

SURAT PERNYATAAN

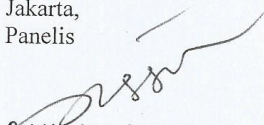
Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama:

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik Draping

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

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

Jakarta,
Panelis


RAHAYU PURNAMA, M.Ed.
NIP. 888100016

LAMPIRAN 13

Instrumen Penilaian AHP Media

Judul : Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok
Lingkar dengan Teknik Draping

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

Keterangan :

4 = Sangat Baik
3 = Baik

2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik

Indikator	Keterangan	Jawaban			
		4	3	2	1
Teks	Kejelasan penggunaan <i>font</i> dalam tulisan pada media		✓		
	Penggunaan ukuran teks dan <i>style font</i> yang ditampilkan dalam media		✓		
Gambar	Kejelasan gambar pada media pembelajaran	✓			
	Keseimbangan komposisi antara gambar		✓		
Visual (<i>layout</i>, desain, warna)	<i>Layout</i> : Kemudahan desain <i>layout</i>	✓			
	<i>Layout</i> : Pemilihan <i>layout</i> media pembelajaran Video interaktif		✓		
	Warna: Ketepatan pemilihan warna pada tampilan media	✓			
Audio (suara)	Kejelasan suara yang disajikan		✓		
	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	✓			
Video	Kualitas tampilan gambar pada video		✓		
Animasi	Kemudahan penampilan animasi dalam media		✓		

LAMPIRAN 14



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



SURAT PERNYATAAN

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

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkar dengan Teknik Draping

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

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

Jakarta,
Panelis


Cecep Kustandi, MPd
NIP. 0810122008121003

LAMPIRAN 16

Instrumen Penilaian Ahli Media

Judul : Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok
Lingkar dengan Teknik Draping

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

Keterangan :

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

Indikator	Keterangan	Jawaban			
		4	3	2	1
Teks	Kejelasan penggunaan <i>font</i> dalam tulisan pada media		✓		
	Penggunaan ukuran teks dan <i>style font</i> yang ditampilkan dalam media	✓			
Gambar	Kejelasan gambar pada media pembelajaran	✓			
	Keseimbangan komposisi antara gambar	✓			
Visual (layout, desain, warna)	<i>Layout:</i> Kemenarikan desain <i>layout</i>		✓		
	<i>Layout:</i> Pemilihan <i>layout</i> media pembelajaran Video interaktif	✓			
	<i>Warna:</i> Ketepatan pemilihan warna pada tampilan media		✓		
Audio (suara)	Kejelasan suara yang disajikan		✓		
	Ketepatan pemilihan <i>background</i>	✓			
Video	Kualitas tampilan gambar pada video	✓			
Animasi	Kemenarikan penampilan animasi dalam media		✓		

LAMPIRAN 16



*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/S5-17/2012



Certificate ID11/01782

SURAT PERNYATAAN

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

No	Nama / No.Reg	Judul Skripsi
1	Hani Rahmawati 5525101713	Evaluasi Media Pembelajaran Video Interaktif Pembuatan Rok Lingkaran dengan Teknik Draping

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

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

Jakarta,
Panelis

Tgl. 26 Januari 2017

A. Saleh

NIP. 1954080119840301001

LAMPIRAN 17

Foto dengan Panelis Ahli Materi dan Media



Bersama Bapak Cecep Kustandi



Bersama Bapak Akhmad Sadek



Bersama Ibu Rahayu Purnama

LAMPIRAN 18

Biodata Panelis Ahli Materi 2

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

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

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

LOMBA YANG PERNAH DIKUTI

Tahun	Nama Lomba Yang Diikuti	Yang Mengadakan	Tahun
1.	Finalis Palm Award	Mall Plaza Senayan	2006

2.	Juara 1 Lomba Design Barbie Bratz (Shortcourse 6 weeks)	Majalah Spice	2007
3.	Beasiswa Lassale International School of Design	Hadiah Lomba Design Barbie dari Majalah Spice	2007
4.	Finalis Lomba Rancang Batik	Majalah Prodo	2008
5.	Finalis Lomba Fashion Entrepreneur	APPMI	2011
6.	Finalis Lomba	Majalah Noor	2015

PENGALAMAN KERJA

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

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

Jakarta, September 2016

Yang Menyatakan,

Rahayu Purnama, M.Pd.

LAMPIRAN 19

Biodata Panelis Ahli media 1



AHKMAD SADEK, lahir 1 Agustus 1954 Kuala Tungkal Jambi. Merupakan putra pertama dari pasangan Hasan (Alm) dengan Zubaidah (Almh).

Sejak usia sekolah rakyat 1969 sering diajak ibu mengunjungi sanak famili di ujung pedalaman Sumatera, yang perjalanannya menempuh satu hari baru sampai dengan perahu kecil.

Keindahan alam yang dilewati, laut biru, hutan bakau dan kehidupan di kampung. Lama-kelamaan menumbuhkan ingin mengabadikan alam tersebut dalam foto yang dikemudian hari menjadi hobi tak terbendung, pada saat SMP Negeri 1 Kuala Tungkal 1971, namun tidak lupa sore harinya masuk madrasah Darul Ikhsan pada kota yang sama. Menginjak dewasa hijrah ke Jakarta masuk SMA Negeri 30 Jakarta Pusat 1975, merasa belum puas dalam belajar meneruskan kuliah di IKIP Jakarta selesai tahun 1982, selama kuliah masuk jurusan Civics Hukum lalu pindah ke jurusan Teknologi Pendidikan 1979, bersama teman-teman mendirikan Kelompok Mahasiswa Peminat Fotografi (KMPF) IKIP Jakarta 1980 dan menjadi ketua pertama.

Diterima jadi PNS 1984 pada program studi yang sama sebagai Dosen, selanjutnya masuk S2 TP Pascasarjana IKIP Jakarta dan baru selesai tahun 2011. Sebelumnya telah lulus S1 program studi IPA SD di IKIP Padang 1995. Pernah Freelance/Wartawan Lepas pada majalah Tempo 1984 sampai 1991, pengalaman sebagai Human Panitia ICMI 1995 ikut penataran PAU-UT 1986, menjadi penatar media pembelajaran di STPDN Jatinangor 2004. Memberikan materi Dasar Fotografi pada Pesantren Gontor Putra Ponorogo 2001, serta pondok Gontor Putri 2011 Mantingan Ngawi. Menikah pada tahun 1994 dengan Hj. Hasnah, S.Ag, dan dikaruniai dua orang anak yang pertama bernama Iffah Karimah masih bersekolah di Pesantren Gontor Putri Mantingan Ngawi, yang kedua Muhammad Ratal yang masih bersekolah di SMP Negeri 184 Jakarta Timur.

LAMPIRAN 20

Biodata Panelis Ahli Media 2

A. Identitas Diri

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

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	1999-2004	2005-2008	2014-sekarang
Judul Skripsi/Thesis/ Disertasi	Efektivitas Multimedia Interaktif Model Tutorial Berbasis Multi Software: terhadap Hasil	Penggunaan <i>Computer-Based Instruction Model Tutorial pada Pelajaran Teknologi</i>	

	Belajar Siswa	<i>Informasi dan Komunikasi</i>	
Nama Pembimbing/ Promotor	<ol style="list-style-type: none"> DR. Asep Herry Hernawan, M. Pd DR. Deni Darmawan, M.Si 	<ol style="list-style-type: none"> DR. Munir, MT Prof. Dr. Hansiswan i Kamarga 	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Hani Rahmawati atau yang biasa akrab disapa Hani, lahir di Jakarta pada 17 September 1992. Menyelesaikan studi pendidikan dasarnya di SDN 1 Tanjung Gading, Bandar Lampung, kemudian melanjutkan ke pendidikan menengah pada SMPN 1 Bandar Lampung dan SMKN 3 Tangerang.

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

Selama menempuh pendidikan di UNJ, telah melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Crea Con (Espen Salberg) Bali dan menggelar Pagelaran Busana INCY yang merupakan rangkaian dari *event* Jakarta Fashion and Food Festival (JFFF) 2014 di Mall Kelapa Gading, Jakarta.

Untuk berkomunikasi dapat menghubungi hellohanii@yahoo.com