

ARTIKEL

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Grading



*Building
Future
Leaders*

DINI NURUL AZIZAH

5525100270

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana

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

2016

ABSTRAK

Dini Nurul Azizah, Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Androi pada Mata Kuliah Grading. Skripsi. Jakarta: Program Studi Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK), Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pada aplikasi Android. Pembuatan media pembelajaran ini untuk menambah variasi dan inovasi di dalam dunia pendidikan terutama pada program studi Tata Busana UNJ yang saat ini belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis Android.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara terbuka oleh 5 orang informan dan pengisian angket oleh mahasiswa.

Pada media pembelajaran berbasis Android dapat di akses melalui playstore untuk pengguna smartphone Android dengan nama aplikasi tutorial grading. Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran tersebut bahwa media pembelajaran android sudah dikatakan layak. Media pembelajaran dibuat sesuai dengan prinsip-prinsip media pembelajaran dan komponen multimedia yang meliputi kesesuaian, kejelasan, kemudahan, keterjangkauan, teks, gambar.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah variasi dalam media pembelajaran khususnya pada program studi Tata Busana

ABSTRACT

DiniNurulAzizah. Suitability of Android-Based Learning Media on Grading Study Subject.Essay. Jakarta: Fashion Study Program, Family Health Science Department (IKK), Technique Faculty of National University of Jakarta (UNJ).

This study is designed to find the suitability of android-based learning media in adding variations and innovations inside the education world, especially on the UNJ's Fashion Study Program, which never used android-based learning media before.

Research methodology that will be used is experiment method. Data gathering method is open interview with 5 informants and questioner.

The android-based learning media can be accessed through Google's Playstore by the name of Grading Tutorial for any android user. Based on suitability test for the app, the learning media is fit to be a proper learning media. The learning media were made based on learning media's principals and multimedia components covering: suitability, clarity, simplicity, affordability, texts, and pictures.

Hopefully with this study, we can add benefits and variations in learning media, especially on Fashion Study.

BAB I

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya memberikan pengetahuan seseorang bagaimana cara bersikap, bertutur kata dan mempelajari perkembangan sains yang pada akhirnya bisa dimanfaatkan untuk banyak hal. Setiap orang berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan.

Menurut Prof. Dr. M.J. Langeveld dan Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju pada pendewasaan anak, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya dari orang dewasa dan ditujukan pada orang yang belum dewasa. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara memberikan batasan arti pendidikan ialah tuntunan didalam hidup dan tumbuhnya anak-anak maksudnya pendidikan itu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang

setinggi-tingginya. (Meilanie, 36-37).

Proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dalam proses pendidikan dimana terdapat guru sebagai pendidik dan siswa sebagai terdidik. Seseorang dapat disimpulkan telah belajar apabila sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Namun terkadang hal tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan. Ada faktor-faktor yang menghambat dari proses belajar mengajar tersebut. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri seseorang ataupun dari faktor eksternal yang berasal dari luar diri seseorang. Seperti halnya dari faktor eksternal salah satunya media belajar yang digunakan atau disebut instrumental.

Dalam proses belajar mengajar penggunaan media pembelajaran sangat berguna untuk mempermudah pelajar dalam memahami suatu materi. Dalam menggunakan media pembelajaran pengajar harus menggunakan berbagai media pembelajaran dan memanfaatkannya dengan tepat. Memanfaatkan media pembelajaran secara tepat berarti memilih alat yang cocok dengan materi yang dibahas dan dapat

mendemonstrasikan media tersebut pada saat yang tepat.

Masyarakat dunia sekarang telah berada dalam era masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*). Selain itu juga dunia telah berada dalam era informasi dan komunikasi. (Warsita, 2008:131). Dengan proses pembelajaran yang dibantu menggunakan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan menambah variasi dalam media pembelajaran dan peserta didik tidak mudah jenuh dalam memahami materi yang diberikan.

Di era Teknologi informasi yang merambah dunia pembelajaran, maka pendekatan-pendekatan serta model pembelajaran yang mempermudah peserta didik maupun pendidik mulai dikembangkan. Setelah muncul konsep dan pengembangan pembelajaran multimedia kemudian berkembang pembelajaran mobile. Dalam kondisi ini berarti telah terjadi pergeseran makna terbaru dari konsep multimedia yang mulai sudah tergantikan dengan konsep mobile. Fenomena ini pula yang mengubah paradigma para programmer untuk mampu menciptakan pembelajaran

hibrid, yaitu menyatukan konsep multimedia dengan mobile dalam sebuah sajian pembelajaran yang inovatif. (Darmawan, 2011:115). Terlebih lagi perkembangan teknologi informasi berbasis smartphone semakin lama semakin berkembang pesat. Teringat sepuluh tahun lalu sebuah handphone hanya dapat digunakan untuk menelfon atau mengirim pesan singkat, saat ini sudah tidak terhitung lagi banyaknya fungsi yang dapat dilakukan sebuah “ponsel pintar”. Laju teknologi yang cepat, juga kebutuhan akan informasi serta penukaran data instan tanpa mengenal jarak dan waktu merupakan alasan utama pembuat aplikasi untuk menciptakan inovasi baru harinya. (<https://iwic.indosatooredo.com/2015/06/pesatbya-perkembangan-teknologi-informasi-berbasis-smartphone/>).

Berdasarkan laporan yang dikutip dari <https://id.techinasia.com/> android merupakan sistem operasi yang mendominasi peredaran smartphone di tanah air dengan pembagian pasar sebesar 59,91%.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran mobile learning dengan

menggunakan aplikasi android yang ditujukan pada materi pembesaran dan pengecilan pola badan depan dan belakang menggunakan garis hias princess dari bahu pada mata kuliah grading. Mata kuliah grading merupakan mata kuliah pada program studi Tata Busana. Mata kuliah grading memiliki sifat 60% teori dan 40% praktek dengan bobot 2 SKS. Pada mata kuliah ini masih menggunakan media pembelajaran berupa OHP, transparansi dan contoh benda sebenarnya. Berdasarkan hasil wawancara kepada mahasiswa bahwa diketahui sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan memahami materi grading khususnya pada bagian garis hias princess. Kurangnya buku pedoman mata kuliah grading juga menjadi kendala karena ketika mahasiswa ingin mengulang materi kembali mereka tidak memiliki buku pedoman. Oleh karena itu timbul pemikiran peneliti untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran mata kuliah grading materi princess berbasis android untuk membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam materi tersebut.

Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis android dengan materi grading ini

diharapkan untuk mempermudah dan memotivasi peserta didik khususnya mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta agar dapat mempelajari kembali mata kuliah grading walaupun tidak berada dikelas dan tidak terbatas oleh waktu, serta menambah variasi dan inovasi baru pada media pembelajaran khususnya dibidang busana. Media pembelajaran tersebut terdapat gambar, materi dan langkah-langkah penggradingan pola princess dari bahu yang dilengkapi dengan audio.

Kelayakan media pembelajaran aplikasi android pada mata kuliah grading ini akan diuji oleh lima orang panelis, diantaranya adalah tiga orang ahli media dan dua orang ahli materi. Dikatakan layak apabila media tersebut sudah sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik dengan indikator kesesuaian, kejelasan, kemudahan, kemenarikan.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

Kelayakan adalah suatu hal yang patut atau pantas untuk

dikerjakan. Dalam penelitian ini kelayakan yang dimaksud adalah kelayakan pada media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada mata kuliah Grading yang akan diuji oleh lima panelis, terdiri dari 2 (dua) orang ahli materi dan 3 (tiga) orang ahli media. Serta pengisian angket yang berisi pendapat mahasiswa, meliputi isi dan tampilan media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu perantara dalam bentuk apapun yang berfungsi untuk mengantarkan informasi yang bertujuan untuk membantu proses belajar. media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun Menurut Asnawir dan M. Basyiruddin Usman dalam Media Pembelajaran, membeberkan beberapa fungsi, antara lain:

- Membantu memudahkan belajar bagi siswa atau mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru atau dosen.
- Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret)
- Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)

- Semua indera murid dapat diaktifkan, kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.

- Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

- Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita.

Selain fungsi media pembelajaran juga memiliki prinsip-prinsip media. 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 pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik. Keberhasilan menggunakan media erat kaitannya dengan metode pembelajaran dan isi pesan serta karakteristik peserta 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. Ambil

contoh, beberapa buku teks yang dipakai di sekolah-sekolah menggunakan kalimat-kalimat panjang dan istilah-istilah baru yang mungkin belum pernah dikenal oleh siswa yang duduk di kelas rendah. Hal ini akan menyulitkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi yang disajikan. Mestinya digunakan kalimat pendek, kosa kata umum yang banyak dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Kalau perlu hurufnya berukuran lebih besar dan berwarna dalam penyajian. 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 mejadi salah satu prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Jika sudah tersedia, apakah media tersebut mudah diakses ? pada penelitian kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Android cara mengakses terdapat pada playstore. Dan dapat diperoleh media dengan cara mendownload aplikasi dengan nama aplikasi tutorial grading. Cara

mengaksesnya sama seperti mengakses aplikasi lainnya pada Android.

4. Keterjangkauan

Keterjangkauan disini berkaitan dengan aspek biaya (cost). Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan. Media pembelajaran aplikasi Android ini dapat diperoleh secara gratis, agar peserta didik mudah untuk memperolehnya.

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 dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut.

6. Kualitas

Dalam penelitian media pembelajaran, kualitas media hendaklah diperhatikan. Sebaiknya dipilih media yang berkualitas tinggi.

7. Ada alternative

Dalam pemilihan media, salah satu prinsip yang juga penting diperhatikan adalah bahwa guru

tidak tergantung hanya pada media tertentu saja.

8. *Interaktivitas*

Media yang baik adalah yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

9. Organisasi

Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi.

10. Kebaruan

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi murid.

11. Berorientasi siswa

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

Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis diantaranya media visual, audio bahkan ada yang menggabungkan beberapa media menjadi suatu media yang disebut multimedia pembelajaran. Multimedia adalah

alat bantu penyampaian pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi. Menurut Rosch (1996), multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video. Sedangkan menurut Mc Cormick (1966) kombinasi paling sedikit dua media input atau output dari data atau secara umum, multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. (Kustandi & Sutjipto, 2011:68)

Ada beberapa komponen dalam suatu multimedia yang saling melengkapi sehingga multimedia tersebut menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami sebagai media pembelajaran. Dengan adanya elemen–elemen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapat. Multimedia adalah penggunaan beberapa jenis media diantaranya adalah: teks, grafik, gambar, video, animasi, suara dan interaktifitas.

Saat ini media pembelajaran dapat dikemas dalam sebuah layar handphone yang disebut mobile learning. Mobile learning memiliki kontribusi besar dalam fenomena belajar dimana pun, kapan pun dan

perangkat apa pun. Hal ini dilatarbelakangi oleh pesatnya laju pengembangan perangkat mobile dari berbagai vendor maupun platform. Pada penelitian ini handphone berbasis android yang digunakan. Android saat ini sebagian besar banyak dimiliki oleh masyarakat. Maka saat mengakses media pembelajaran peserta didik lebih mudah mendapatkannya melalui aplikasi playstore.

Media pembelajaran yang dibuat adalah materi grading. Grading merupakan mata kuliah untuk yang mempelajari proses untuk meningkatkan secara proporsional atau mengurangi secara proporsional pola utama berdasarkan ukuran-ukuran tubuh yang telah ditetapkan sebelumnya. Materi yang dibahas yaitu mengenai penggradingan pola badan menggunakan garis hias princess.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan operasional pada penelitian ini adalah untuk memperoleh dan menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi

sistem android pada mata kuliah Grading dengan materi membesarkan dan mengecilkan pola badan menggunakan garis hias princess dari bagian bahu.

Pelaksanaan penelitian bertempat di gedung H, Program Studi Pendidikan Tata Busana, Kampus A Universitas Negeri Jakarta pada tahun ajaran semester ganjil 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Pre-Experimental design. Dikatakan Pre-Eksperimental karena desain ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2012: 109).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas:

obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Peneliti menetapkan populasi dari penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan dikuatkan dengan angket untuk mahasiswa tata busana UNJ angkatan 2013 yang sedang mengikuti mata kuliah grading. Yang disebut ahli materi dan media adalah orang yang ahli pada bidang tersebut. Populasi yang diambil bertempat di Universitas Negeri Jakarta. Sementara itu, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini adalah 2(dua) orang ahli materi, 3(tiga) orang ahli media dan 68 orang mahasiswa tata busana angkatan 2013. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling purposive yaitu teknik

penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Prosedur penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh seorang peneliti secara teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan-tujuan penelitian. Tahap awal penelitian ini adalah mengumpulkan materi mengenai penggradingan pola badan menggunakan garis hias princess. Kemudian pembuatan media pembelajaran yang diawali dengan menentukan desain dan icon, lalu memasukkan materi ke dalam media pembelajaran berbasis android.

Tahap berikutnya adalah menguji kelayakan media pembelajaran berbasis android kepada 5 (orang) panelis dan angket pada mahasiswa angkatan 2013.

Instrument penelitian berupa pedoman wawancara dan angket yang akan digunakan untuk mengukur layak atau tidaknya media

pembelajaran berbasis android pada mata kuliah grading. Pengumpulan data dilaksanakan melalui proses wawancara. Pada penelitian ini wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur atau bisa disebut juga wawancara terbuka. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk penumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Selain wawancara kepada kelima panelis, peneliti juga memberikan angket kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah grading. Mahasiswa tersebut dimintai pendapatnya mengenai media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah grading.

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif, Dimana data yang sudah didapatkan akan dipaparkan dalam bentuk kata-kata atau kalimat berupa gambaran yang terdapat pada hasil wawancara dan angket.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran aplikasi android ini., pada layar handphone terdapat tampilan beberapa icon-icon. Tampilan icon media pembelajaran android terdapat gambar boneka paspop yang mengenakan gaun berwarna hitam dan background dengan warna deep pink, dan disertakan pula dengan tulisan grading pada icon tersebut yang berfungsi agar pengguna dapat langsung mengetahui bahwa icon tersebut adalah aplikasi tentang

peggradingan busana. Setelah menyentuh *icon* tutorial grading, muncul layar splash screen dengan background layar warna deep pink sama seperti desain *icon*. Pada tampilan layar menu terdapat 5 menu utama yang terdiri dari menu pembuka, menu materi princess, menu tangga persiapan, menu pola dan terakhir menu evaluasi. .

Pada menu pembuka terdapat gambar *designer* diruang kerjanya. Terdapat beberapa boneka paspop dan meja pola. Apabila menu pembuka tersebut disentuh akan muncul tampilan pembuka, yaitu berisi tentang materi apa yang akan dibahas pada media pembelajaran tersebut dengan tujuan pembelajaran.

Pada tampilan menu materi princess terdapat gambar proses pembuatan pola. Dalam materi princess berisi pengertian garis hias yang salah satunya adalah garis hias princess. Selain itu terdapat pula

contoh gambar busana yang menggunakan garis hias princess dari bahu.

Pada tampilan tangga persiapan terdapat gambar curva. Saat menyentuh menu tangga persiapan akan tampil gambar pola depan dan belakang menggunakan garis hias princess. Dibawah gambar pola terdapat tabel yang berisi tentang keterangan bagian pola yang diubah beserta jaraknya. Lalu dibawah tabel terdapat tangga persiapan pola princess depan dan belakang.

Menu pola berisi tentang langkah-langkah membesarkan dan mengecilkan pola. Lalu menu evaluasi guna untuk mengetahui pemahaman pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ini. Tampilan menu evaluasi terdapat beberapa kotak dan salah satu kotaknya terdapat tanda ceklis yang menerangkan bahwa

menu tersebut berisi tentang test yang jawabannya terdapat pada *option*.

Adapun hasil wawancara dari lima orang panelis sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 (dua) orang ahli materi menyatakan bahwa pada materi dan tujuan pembelajaran sudah sesuai. Dimana telah dipaparkan tujuan dari media pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran terdapat pada menu pembuka, sehingga ketika peserta didik mengoperasikan media mereka akan mengetahui tujuan dari pembelajaran

grading. Lalu untuk kesesuaian langkah-langkah dengan penjelasan materi tersebut sudah sesuai namun ada yang perlu ditambahkan yaitu berupa keterangannya. Dan bahasa yang digunakan menurut panelis 1 sudah sesuai namun sedikit perbaikan pada tahap memanjangkan panjang muka diberi tanda kurung. Untuk panelis 2 bahasa yang digunakan masih kurang sesuai seharusnya pada titik pusat diberi

ketrangan angka 0
bukan 1.

2. Berdasarkan pertanyaan mengenai kejelasan materi dan gambar kepada panelis ahli materi bahwa materi dan gambar yang disajikan pada media pembelajaran grading berbasis android ini sudah jelas. Namun pada bagian gambar diberi arah serat benang,
Berdasarkan pertanyaan mengenai kejelasan materi dan gambar kepada panelis ahli materi bahwa materi dan gambar yang disajikan pada

media pembelajaran grading berbasis android ini sudah jelas. Namun pada bagian gambar diberi arah serat benang,

3. Berdasarkan hasil wawancara oleh panelis materi dan media menyatakan bahwa media pembelajaran grading berbasis android ini mudah untuk dioperasikan. Namun agar lebih mudah sebaiknya pada media diberi petunjuk penggunaan. Untuk kemudahan dipelajari dimana dan kapan saja tentu mudah, karena

media pembelajaran ini menggunakan mobile learning sehingga mudah dibawa-bawa.

4. Berdasarkan hasil wawancara panelis ahli media kemudahan mengakses media pembelajara sudah mudah. Akan tetapi 1 panelis mengtakan pada android *jelly bean* 4.0.1 ada satu tombol yang ketika disentuh terdapat masalah namun ketika media pembelajaran yang terdapat pada versi android *jelly bean* 4.4.4 tidak ditemukan masalah.

5. Berdasarkan pertanyaan mengenai teks kepada panelis ahli media bahwa jenis *font* dan ukuran sudah sesuai, hanya saja ada bagian yang penulisan menggunakan huruf *times new roman* yang sebaiknya menggunakan jenis *font* yng lebih sederhana.Pada kemudahan pengaksesan pada media pembelajaran berbasis android sudah mudah. Media pembelajaran dapat diakses pada setiap smartphone android, dengan cara menginstal

aplikasi melalui play store dengan nama aplikasi tutorial grading.

6. Berdasarkan hasil wawancara panelis ahli materi dan media, media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah grading sangat terjangkau. Dilihat dari cara menginstal yang tidak memerlukan biaya. Hanya saja perlu menggunakan sambungan internet saat menginstalnya
7. . Berdasarkan hasil wawancara pada panelis ahli media, menyatakan bahwa gambar yang

terdapat pada media sudah jelas dan sesuai dengan teks. Gambar terlihat dengan jelas. dilihat juga dari target pengguna media tersebut. Namun ada bagian gambar dimana langkah perlangkah pergeseran pola sebaiknya sumbu Y lurus.

8. Berdasarkan hasil wawancara ketiga panelis mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis android materi penggradingan pola princess sudah menarik. Dari segi warna , tampilan

dan icon-icon sudah sesuai sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dalam mempelajari materi ini.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Kesimpulan

Pembelajaran menggunakan aplikasi android termasuk media pembelajaran mobile learning yang berarti pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada media pembelajaran mata kuliah grading berbasis android ini dapat menggabungkan beberapa media pembelajaran diantaranya teks, gambar, dan interaktivitas. Seiring perkembangan teknologi khususnya smartphone berkembang sangat pesat. Berbagai teknologi baru dan

kemampuan baru terus bermunculan. Salah satu smartphone yang banyak pemintanya adalah android.

Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan melalui proses wawancara oleh 5 (lima) orang panelis mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah grading berdasarkan prinsip media dan komponen multimedia pada mata kuliah grading ini sudah dinyatakan baik (layak), dilihat dari hasil respon positif yang lebih besar dari hasil respon negatif. Namun apabila perbaikan pada media tersebut sudah dilakukan maka hasilnya akan lebih baik lagi.

Implikasi

1. pembuatan media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu dosen dalam menyampaikan materi.
2. Media ini dibuat untuk mempermudah pemahaman peserta didik (mahasiswa) untuk mempelajari secara mandiri dan

materi mudah untuk diulang kembali.

3. Dengan keterbatasan sumber yang membahas materi penggradingan pola, diharapkan media pembelajaran berbasis android ini memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi grading.
4. Media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah grading dapat memperkaya dan menambah variasi media pembelajaran di bidang busana.
5. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta gambaran untuk pembuatan media pembelajaran berbasis android pada penelitian selanjutnya.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian maka terdapat beberapa saran yaitu,

1. Apabila selanjutnya ada penelitian menggunakan aplikasi android lagi diharapkan dapat membuat

penelitian lebih baik lagi atau dapat melanjutkan penelitian ini dengan merevisi sesuai dengan hasil dari uji kelayakan media pembelajaran.

2. Pastikan materi sudah lengkap sebelum materi akan diberikan pada programmer.
3. Lebih baik pada pergeseran pola diiberi lihat cara penggeserannya dengan menaruh pola masternya dengan warna yang berbeda.
4. Penambahan gambar curva yang terdapat titik pergeseran yang lebih jelas sebelum gambar tangga persiapan.

Daftar Pustaka

SumberBuku :

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. 2002. Jakarta: Ciputat Pers
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Darmawan, Deni. 2011. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam*

Mencapai Tujuan Pembelajaran.
Yogyakarta: Gava Media.
KBBI. Kamus Besar Bahasa Indonesia
Kustandi, Cecep. & Sutjipto, Bambang.
2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital.* Jakarta: Ghalia Indonesia.
Muliawan, Porrie. 2011. *Konstruksi Pola Busana Wanita.* Jakarta: Bpk Gunung Mulia
Sadiman, Arif S. (dkk). 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika: Untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika.* Bandung: Alfabeta
Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group
Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Makalah:

Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., 2014. *Media Presentasi Pembelajaran Konstruktivis.* Universitas Pendidikan Ganesha. Disajikan dalam Diklat Membuat Media Pembelajaran Berbasis ICT untuk Guru SD Se-Kota Singaraja

Web:

<http://www.asikbelajar.com/2012/10/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>
<https://christianyonathanlokas.wordpress.com/2013/10/09/pemilihan-dan-pengembangan-media-pembelajaran>
http://www.ilmumanajemen.com/index.php?option=com_content&view=article&id=69:md&catid=39:msi&Itemid=57
<http://www.bjgp-rizal.com/2012/05/pembelajaran-berbasis-mobile-online.html>

<http://kumbang.or.id/-2015-05-mobile-learning-adalah-pembelajaran-berbasis-perangkat-mobile>
<http://bahanbelajaronline.com/manfaat-mobile-learning/>
https://id.wikipedia.org/wiki/Android_%28sistem_operasi%29
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/37425/4/chapter%20II.pdf>
<http://eprints.uny.ac.id/21320/1/Singgih%20Yuntoto-%20105012444021.pdf>