

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SWISH MAX PADA PEMBUATAN MACAM – MACAM POLA LENGAN SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 STABAT

Fitri Handayani Nasution & Farihah
Handayanihafni@gmail.com

Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Swish Max pada mata pelajaran pembuatan pola materi pembuatan macam – macam pola lengan di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Swish Max pada mata pelajaran pembuatan pola materi macam – macam pola lengan di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Swish Max pada materi pembuatan macam – macam pola lengan ini berhasil dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu : 1) Hasil penelitian ahli media dengan presentase 88,29% dengan kriteria “Baik” dan penelitian ahli materi dengan presentase hasil penelitian 95,41% dengan kriteria “Sangat Baik”. 2) hasil uji coba kelompok kecil dengan presentase penilaian 72% dengan kriteria “Baik” sedangkan dengan uji coba kelompok sedang dengan presentase penilaian 74,26% dengan kriteria “Baik” dan uji coba kelompok besar dengan presentase 76,62% dengan kriteria “Baik”. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran Swish Max pada mata pelajaran pembuatan pola kelas X di SMK Negeri 1 Stabat dianggap layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci : *Pembuatan macam – macam pola lengan, Swish Max*

Abstract

This research aims to : developing interactive learning media based on Swish Max in the subject of pattern making material for making various kinds of arm patterns in class X Fashion Design at SMK Negeri 1 Stabat and to determine the feasibility of interactive learning media based on Swish Max in the subject of making patterns for various types of arm patterns in class X Dressing for SMK Negeri 1 Stabat. The results showed that the development of the Swish Max learning media on the material for making various arm patterns was successfully developed through several stages, namely: 1) The results of the research by media experts with a percentage of 88.29% with the criteria of "Good" and material expert research with a percentage of research results. 95.41% with "Very Good" criteria. 2) the results of the small group trial with an assessment percentage of 72% with the "Good" criteria, while the medium group trial with an assessment percentage of 74.26% with the "Good" criteria and the large group trial with a percentage of 76.62% with the "Good" criteria. " Thus the development of the Swish Max learning media on the subject of pattern making for class X at SMK Negeri 1 Stabat is considered feasible to be used as a learning medium.

Kata Kunci : Sleeve pattern, Swish Max, Learning Media, Fashion

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan yang ada di Indonesia saat ini dan merupakan lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas untuk mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja yang sesuai dengan kompetensinya. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali siswa melalui praktik sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berkembang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. SMK merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing.

Peningkatan mutu pendidikan dari tahun ke tahun selalu diupayakan baik pendidikan tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum, buku pelajaran, media belajar, metode pengajaran, sistem evaluasi. Pembinaan kurikulum dilaksanakan di segala bidang antara lain: sarana atau fasilitas kurikulum maupun pendidik atau guru. Pembinaan metode pembelajaran selalu dilakukan yaitu dengan mencari metode pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar. Di samping itu media pembelajaran dikembangkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar. Sehingga media dalam pembelajaran sangat penting, karena merupakan faktor pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Mata pelajaran Pembuatan Pola merupakan salah satu pelajaran produktif pada jurusan Tata Busana. Pelajaran ini diberikan pada siswa mulai dari kelas X, XI dan XII pada semester secara berkelanjutan

disemester ganjil dan genap. Dalam mata pelajaran pembuatan pola terdapat beberapa kompetensi dasar salah satunya membuat macam-macam pola lengan pada busana seperti: Lengan licin, lengan puff, lengan kop, lengan lonceng, lengan sayap. Pada kompetensi dasar mempunyai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan tujuan yang ingin dicapai dari kompetensi dasar tersebut. KKM yang ditetapkan pada kompetensi dasar pembuatan macam-macam pola lengan busana yaitu 75, tujuan yang diharapkan siswa mampu mendeskripsikan macam-macam lengan busana dan mampu membuat macam-macam pola lengan.

Membuat pola lengan memerlukan keahlian, kesabaran, kecermatan, keterampilan dan kerapian selain itu dalam pembuatannya harus dilakukan secara tepat, cepat dan akurat serta sangat mengutamakan rasa (*feel*) yang lebih agar tercipta suatu hasil yang diinginkan. Selama ini, pembelajaran Pembuatan Pola khususnya di SMK masih menggunakan sistem klasik di dalam kelas yang dipandu oleh guru dengan cara menggambar pola di papan tulis dan kemudian langsung diikuti oleh setiap siswa. Pada saat ini hal tersebut kurang efektif karena selain akan membutuhkan waktu yang lama, konsentrasi siswa juga akan terpecah dengan gerak seorang guru yang sedang menjelaskan pola di papan tulis. Walaupun sekolah sudah memberikan fasilitas teknologi yang berupa viewer (seperti LCD Projector), namun nyatanya fasilitas tersebut belum dimanfaatkan sedemikian rupa karena adanya keterbatasan guru dalam mengikuti perkembangan teknologi dan sudah terbiasa dengan sistem klasik.

Dari permasalahan tersebut maka media pembelajaran dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran, sehingga guru dapat lebih fokus untuk memperhatikan siswa. Dengan

menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia diharapkan dapat menambah variasi pembelajaran bagi guru dan siswa. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat dibuat dalam beberapa aplikasi pada komputer, Swish Max adalah Programinteraktif untuk membuat animasi Flash, program yang digunakan dengan menggunakan komputer yang memiliki kemampuan dalam mengintergrasikan komponen warna, gambar, suara dan musik sehingga Swish max dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran dengan melihat animasi pada saat membuat macam – macam pola lengan membuat siswa lebih terlihat jelas pada langkah-langkah pembuatan pola lengan seperti garis-garis yang akan di hubungkan.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis Swish max di harapkan akan mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam mempelajari materi pembuatan macam – macampola lengan dalam mata pelajaran pembuatan pola dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat di pahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori peserta didik serta siswa dapatberulang – ulang kali melihat media Swish Max. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul, *Pengembangan Media Pembelajaran Swish Max Pada Pembuatan Macam-Macam Pola Lengan Siswa Kelas X Tata Busana SMK NEGERI 1 Stabat T.A 2018/2019.*

Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pembuatan pola dengan materi pembuatan macam – macam pola lengan, Kurangnya pemanfaatan fasilitas yang berupa viewer (LCD Project) di SMK Negeri 1 Stabat.

Belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat memberi kontribusi terhadap mata pelajaran Pembuatan Macam – Macam Pola Lengan. Siswa belum pernah melihat media pembelajaran Swish Max

dalam bentuk animasi bergerak pada mata pelajaran Pembuatan Pola.

1. Hakikat Media Pembelajaran

Azhar (2015) Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti 'tengah' perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Heinich dalam buku Susilana (2016) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang di proyeksi, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi.

Menurut Hamidjojo dalam Latuheru (2015) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang di gunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang di kemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat di manfaatkan untuk menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi dan merupakan peralatan yang dapat menciptakan kondisi untuk mendapatkan ide , pendapat dan gagasan.

2. Hakikat Media Pembelajaran Swish Max

Menurut Eko kenali (2013) Swish Max adalah aplikasi untuk membuat animasi flash seperti halnya Macromedia Flash MX yang dapat dipakai untuk menambahkan gambar, animasi, suara dan hal-hal yang interaksi (interactivity) ke dalam Web. Selain itu juga dapat digunakan untuk membuat game dan aplikasi interaktif. Namun perbedaannya, Swish Max lebih mudah dalam penerapannya dibandingkan dengan Flash MX.

Hal ini yang menonjol dalam Swish Max adalah hasil karya dapat di ekspor ke dalam format file SWF, yaitu format

file yang di gunakan oleh Macromedia Flash sehingga animasi yang dibuat dapat di mainkan di setiap PC yang sudah terinstalasi Flash Player.

3. Hakikat Lengan Busana

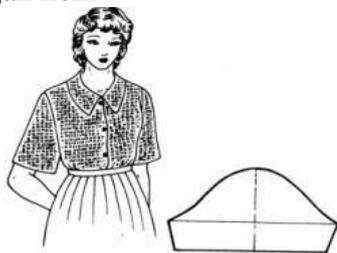
Fitri Gendrowati (2015) Lengan Busana adalah Bagian pakaian yang berfungsi untuk menutupi lengan, baik sebagian atau keseluruhan. Bentuk lengan ada yang pendek, tiga perempat maupun panjang. Selain itu lengan juga berfungsi untuk memperindah pakaian serta memanipulasi bentuk tubuh. Goet Poespo (2000) Sebuah pola contoh yang menarik sepanjang perkembangan mode (fashion), dalam hal cita rasa bermode, variasi – variasilengan baju yang ada sekarang ini amat penting untuk menopang garis- garis busana yang fashionable.

Menurut Pratiwi dkk (2001) bentuk lengan ada bermacam-macam, menurut bentuk dasarnya ada lengan licin, lengan menggelembung. Menurut Pratiwi dkk (2001) bentuk tiga bagian lengan di bagi menjadi beberapa yaitu :

a. Lengan licin

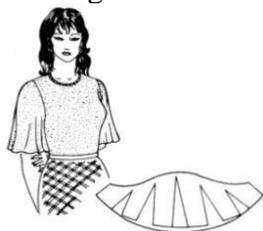
Lengan licin adalah bentuk lengan yang paling sederhana dibuat dari pola dasar lengan. Bentuk lengan ini sederhana namun tidak pernah ketinggalan zaman atau out of date karena bentuknya klasik dan sportif.

1) Lengan licin



(Sumber: Djati Pratiwi, dkk 2001)

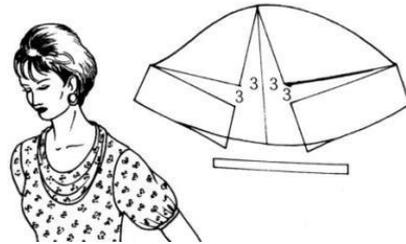
2) Lengan lonceng



(Sumber: Djati Pratiwi, dkk 2001)

b. Lengan Melembung

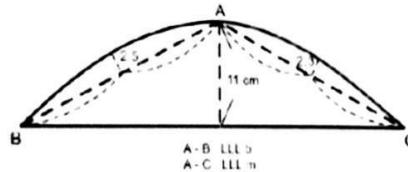
Lengan menggelembung adalah lengan yang dibuat dari pola dasar yang di lebarkan pada bagian yang akan dikerut atau diploi. Gelembung yang terjadi pada lengan karena pelebaran, kerut ataupun ploi yangdibuat.



(Sumber: Djati Pratiwi, dkk 2001)

c. Lengan Sayap

Disebut Dengan nama Lengan sayap karena jenis lengan ini memiliki potongan bahan menyerupai bentuk sayap, puncak lengan bisa dikerut atau licin.



(Sumber: Djati Pratiwi, dkk 2001)

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dihasilkan Menurut Sugiyono (2015). *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Swish Max pada mata pelajaran pembuatan macam – macam pola lengan yaitu pola lengan licin ,

lengan poff, lengan kop, lengan lonceng dan lengan sayap. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat Tahun Ajaran 2018/2019. Keseluruhan siswa berjumlah berjumlah 96 orang siswa, terdiri dari kelas X TB¹, X TB² dan XTB³. dalam penelitian ini yang menjadi subjek uji coba produk adalah siswa kelas X TB¹ yang berjumlah 32 orang siswa.

Disain penelitian ini mengacu pada pengembangan media pembelajaran Macromedia Flash yang meliputi 6 tahap yaitu Analisis karakteristik (*Analyze Learners*), menetapkan tujuan pembelajaran (*state Objectives*), Seleksi media dan bahan (*Select Media and Materials*), memanfaatkan bahan ajar (*Utilize Materials*), melibatkan siswa dan pembelajaran (*Require learns Participation*), evaluasi dan revisi (*Evaluate and Revise*).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar angket kebutuhan siswa, (2) lembar angket guru, (3) lembar angket untuk ahli materi, (4) lembar angket untuk ahli media pembelajaran : digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran, (5) lembar angket kelayakan untuk peserta didik dan guru; digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan media pembelajaran, (6) lembar angket tanggapan guru
Dengan Rumus :

$$\text{Presentase: } \frac{\text{JumlahSkorPerolehan}}{\text{JumlahSkorMaksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Swish Max dengan materi pembuatan macam – macam pola lengan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran Swish Max. Media yang dikembangkan, dinyatakan layak

digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media dan hasil uji coba oleh siswa dan tanggapan guru.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Sugiyono yang memiliki sepuluh tahapan yaitu yang diringkas menjadi tujuh tahapan yaitu : 1) pengumpulan informasi awal, 2) tahap perencanaan, 3) tahap pengembangan produk awal, 4) tahap validasi media dan materi, 5) tahap revisi media dan materi, 6) tahap uji coba, 7) produk akhir. Berikut penjelasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini.

Pada hasil lembar validasi yang dinilai oleh ahli media memberikan penilaian (88,29%) bahwa media layak digunakan karena tampilan baik gambar, animasi, video sudah baik. Dan pada menu animasi menarik perhatian siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif. Kemudian ahli materi memberikan penilaian (95,41%) bahwa materi layak digunakan pada proses belajar mengajar karena bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan silabus sekolah SMKNegeri 1 Stabat.

Pada hasil penyebaran angket tanggapan siswa yang telah dilakukan media pembelajaran materi pembuatan macam – macam pola lengan mendapat tanggapan 82 % dalam kriteria “Baik “ bahwa media pembelajaran tersebut menarik perhatian, menambah minat belajar, memotivasi siswa dan tampilannya menarik sehingga media dinyatakan efektif digunakan pada mata pelajaran pembuatan pola.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pada tahap ini disimpulkan bahwa media pembelajaran Swish Max yang dikembangkan termasuk kedalam kategori Baik Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada uji Kelayakan diperoleh penilaian dengan kriteria Baik dengan presentase rata – rata 82,03% dan tanggapan guru dinilai Baik dengan presentase rata – rata 84,16%.

di kembangkan termasuk ke dalam kategori Sangat Baik dengan presentase nilai ahli media secara keseluruhan 74% telah layak di produksi sebagai media pembelajaran.

Media Swish Max yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran materi pembuatan macam – macam pola lengan kelas X SMK Negeri 1 Stabat. Berdasarkan hasil ahli materi pada uji kelayakan diperoleh penilaian dengan Kreteria Sangat Baik dengan Presentase rata-rata 95,41% dan dikembangkan termasuk ke dalam kategori Baik dengan presentasi nilai ahli media secara keseluruhan 88,29%, hasil uji coba kelompok kecil 72%, hasil uji coba kelompok sedang 74,26% dan uji coba kelompok besar 76,62%. Hasil tersebut merupakan bahwa media pembelajaran Swish Max layak diproduksi sebagai media pembelajaran.

SARAN

Diharapkan kepada para guru hendaknya memiliki kemauan untuk membuat media pembelajaran Swish Max yang dapat menarik minat belajar siswa, sehingga tercipta proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran pembuatan pola khususnya materi pembuatan macam-macam pola lengan, Sebaiknya proses belajar mengajar seperti ceramah yang selama ini di lakukan dalam proses pembelajaran dibantu dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat memberi pengaruh positif terhadap minat, motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pembuatan macam-macam pola lengan, Bagi kepala sekolah lebih meningkatkan fasilitas disekolah agar pengembangan media yang dikembangkan terkhususnya media Swish Max lebih dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran pembuatan macam – macam pola lengan, Bagi mahasiswa yang

akan melakukan penelitian pengembangan pembelajaran pembuatan pola agar dapat menghasilkan media pembelajaran maupun multimedia intreraktif yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chandra. (2005). *Animasi Teks Profesional dengan Swish Max*. PT: Maxicom, Palembang.
- Dodi, (2008) *Animasi dengan Swishmax. Jurnal Proseding Seminar Nasional Pendidikan utami murwaningsih*. Surakarta.
- Husna, Amalia. (2017) . *Menjahit itu Gampang*, Jakarta: PT Pb.
- Latifah, Imroatun. (2013). *Aneka Pola Busana*, Tegal waras: KTSP pengayaan pengetahuan.
- Muliawan, Porrie (2015). *Kontruksi Pola Busana Wanita*, Jakarta: Libri (Anggota IKAPI)
- Poespo, Goet. (2000) . *Aneka Lengan Baju dan Manset (Sleeves and Cuffs)*, Yogyakarta: PT Kanisius (Anggota IKAPI).
- Pratiwi, Djati dkk. (2001) . *Pola Dasar dan Pecah Pola*, Yogyakarta: PT Kanisius.
- Pratiwi, Rahma Zesti. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Swish Max Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Panggung Siswa Kelas XII Negeri 1 Beringin*, Unimed: Skripsi.

Sanjaya dan Rivai (2012). *Media Pembelajaran* Edisi Revisi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiono (2015). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, Bandung: Alfabeta.

Susilana, Riyana (2016). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima.

Siagian, Martin.(2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Swish Max pada mata pelajaran instalasi siswa kelas XI Negeri 1 Percut Sei Tuan*, Unimed: Skripsi

Syarif, Maulana Arya (2005). *CaraCepat Membuat Animasi Flash Menggunakan Swish Max*, Yogyakarta: Andi Offset.