

PENGEMBANGAN MEDIA *LECTORA INSPIRE* PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR POLA JAS SISWA SMK NEGERI 8 MEDAN

Qothrun Nada Ma'ruf Batubara¹, Dina Ampera²

Email; qothrunnadam@gmail.com, dinaampera@unimed.ac.id

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas pada siswa kelas XII SMK Negeri 8 Medan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *Research and development (R&D)*. Langkah-langkah dalam mengembangkan media pembelajaran ini yaitu: (1) Tahap analisis; (2) Tahap pengumpulan data; (3) Tahap pengembangan; (4) Tahap validasi; (5) Tahap akhir produk media. Setelah menghasilkan produk berupa media *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas, kemudian diuji kelayakannya dengan melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media. Disimpulkan hasil dari penelitian media *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas siswa SMK Negeri 8 Medan sebagai berikut: validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa (91,04%) materi “sangat baik” digunakan karena telah memenuhi standart kelayakan isi (90,83 persen) “sangat baik” dan penyajian materi (91,25%) “sangat baik”. Validasi oleh ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan (91,3%) “sangat baik” dengan aspek kelayakan isi media (88,5%), penyajian visual (90%) dan penyajian manfaat (95,5%), ini bermakna bahwa media *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas sangat layak digunakan dalam pembelajaran kompetensi menggambar pola jas.

Kata Kunci: Pengembangan, *Lectora Inspire*, Menggambar Pola Jas.

Abstract

This study aims to determine the feasibility of the learning media product developed, namely Lectora Inspire, on the competence of drawing suit patterns in class XII students of SMK Negeri 8 Medan. The research method used in this study is the Research and Development (R&D) research method. The steps in developing this learning media are: (1) The analysis stage; (2) Data collection stage; (3) Development stage; (4) Validation stage; (5) The final stage of the media product. After producing a product in the form of Lectora Inspire media on the competence of drawing suit patterns, then tested its feasibility by validating material experts and media experts. It was concluded that the results of lectora Inspire's media research on the competence of drawing suit patterns of students of SMK Negeri 8 Medan were as follows: validation by material experts stated that (91.04%) the material was "very good" used because it had met the standards of content feasibility (90.83 percent) "very good" and the presentation of the material (91.25%) was "very good". Validation by media experts states that overall (91.3%) is "excellent" with aspects of media content feasibility (88.5%), visual presentation (90%) and benefit presentation (95.5%), this means that Lectora Inspire media on suit pattern drawing competence is very feasible to use in learning suit pattern drawing competency.

Keywords: Development, *Lectora Inspire*, Drawing Pattern Suits.

PENDAHULUAN

Program keahlian Tata Busana merupakan program keahlian di SMK yang bertujuan menjadi ahli yang mampu menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali peserta didik dengan pengetahuan sikap dan keterampilan bidang Tata Busana. Adapun salah satu keterampilan yang dibutuhkan di kelas XII Tata Busana adalah kompetensi menggambar pola jas, dengan beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain analisis desain, ukuran, pecah model, rancangan bahan dan rancangan harga.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa siswa mengalami kesulitan serta merasa jenuh dalam belajar menggambar pola jas pada pembuatan pola jas, dimana siswa terus-menerus bertanya kepada guru, bahkan guru kesulitan dalam membimbing satu per satu siswa. Terlihat pelajaran ini masih didominasi oleh guru (*teacher oriented*) dan belum menggunakan media secara maksimal. Berhubung karena pelajaran ini adalah praktik, diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut dengan membuat desain pembelajaran yang bervariasi, terlebih lagi sekolah belum maksimal dalam menyediakan buku sebagai sumber belajar dan sumber inspirasi.

Dari permasalahan tersebut, maka media pembelajaran merupakan alternatif untuk memecahkan masalah, karena dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

METODE

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 8 Medan Jl. Dr. Mansyur No. 79. Penelitian ini direncanakan dilakukan di kelas XII Tata Busana 5. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil di tahun ajaran 2019/2020, dengan subjek adalah siswa XII Tata Busana SMK Negeri 8 Medan pada kompetensi menggambar pola jas tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 siswa. Objek penelitian ini adalah kompetensi menggambar pola jas dengan materi menganalisis desain, pecah model, uraian pola, rancangan bahan, dan rancangan harga yang dibuat dalam bentuk media Lectora Inspire.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*, yaitu pengembangan media Lectora Inspire pada kompetensi menggambar pola jas. Langkah-langkah dan pengembangan menurut Sugiyono (2017) adalah; 1) analisis kebutuhan, 2) pengembangan produk awal 3) uji coba kelompok kecil, 4) revisi awal media dan materi, 5) uji coba kelompok sedang, 6) revisi kedua, 7) uji coba kelompok besar dan 8) hasil uji coba produk akhir. Alat yang digunakan dalam pengembangan produk yaitu PC/laptop yang sudah terinstall Lectora Inspire. Bahan yang digunakan dalam pengembangan produk yaitu materi pembelajaran jas semi tailoring.

Penelitian dan pengembangan (*Research & development*) dengan teknik pengumpulan data yaitu; 1) observasi, 2) wawancara dan 3) angket. Menurut Riduwan (2015), angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain, dan bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan pengguna. Dalam penelitian ini Instrumen yang dipakai untuk menilai produk yang telah dikembangkan ini adalah pengumpulan data dengan angket tertutup dengan alternatif jawaban yaitu layak dan tidak layak; 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Untuk menganalisis data dari angket, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya.
- 2) Kemudian disusun sesuai kode responden.
- 3) Mengkuantitatifkan pernyataan dengan memberi skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- 4) Membuat tabulasi data.
- 5) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel.
- 6) Dari persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

$$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \text{ persen}$$

Tabel 1 : Kriteria presentasi penilaian

No	Interval	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat baik atau sangat setuju
2	61% - 80%	Baik atau setuju
3	41% - 60%	Cukup/ netral
4	21% - 40%	Kurang baik atau kurang setuju
5	0% - 20%	Tidak baik atau tidak setuju

(Sumber: Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas dilaksanakan berdasarkan tahapan sebagaimana yang terdapat dalam prosedur penelitian, yakni dimulai dari analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa dan guru. Analisis ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kebutuhan, dengan hasil pengumpulan data kebutuhan guru (88%) dan kebutuhan siswa (88%) menunjukkan bahwa fasilitas di SMK Negeri 8 Medan memadai untuk mendukung penggunaan media dalam proses belajar mengajar.

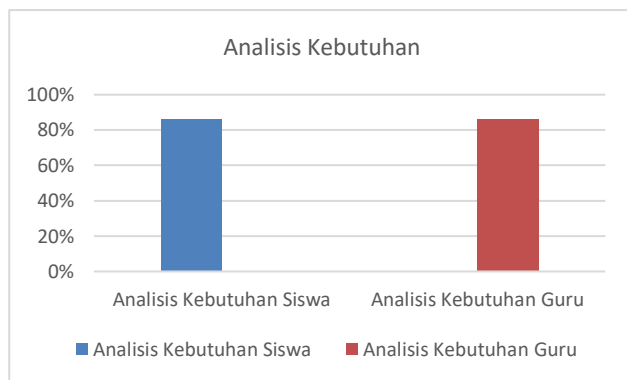


Diagram 1 : Analisis kebutuhan guru dan siswa

Analisis kebutuhan dalam pengembangan media *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas terdapat beberapa tahap, yaitu: mengkaji kurikulum dan mengidentifikasi materi yang dibutuhkan untuk pengembangan media *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas.

Tahap selanjutnya pengembangan media *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas adalah uji kelayakan atau validasi oleh ahli media dan ahli materi di bidangnya.



Gambar 1: Cover media Lectora

Validasi ahli materi bertujuan untuk memberikan masukan dan evaluasi pada kompetensi menggambar pola jas.



Gambar 2: Salah satu bagian isi media Lectora

Validasi oleh ahli materi menyatakan sangat baik (91,04%) digunakan sebagai media pembelajaran, karena telah memenuhi standart kelayakan isi (90,83%) dan penyajian materi (91,25%). Hasil validasi dapat dilihat pada diagram berikut:

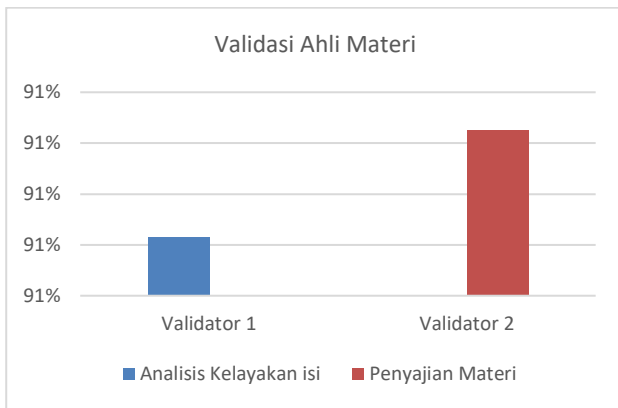


Diagram 2 : Validasi Ahli Materi

Selanjutnya Validasi oleh ahli media bertujuan untuk memberikan masukan dan mengevaluasi media *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas. Validasi oleh ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan media yang dikembangkan sangat baik (91,3%) dengan aspek kelayakan isi media (88,5%), penyajian visual (90%) dan manfaat (95,5%). Hasil validasi dapat dilihat pada diagram berikut:

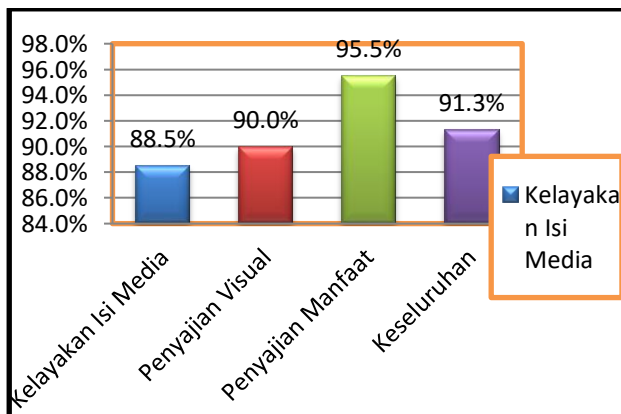


Diagram 3 : Validasi Media *Lectora*

PENUTUP

Simpulan

Hasil dari penelitian ini adalah berupa media *Lectora Inspire* pada kompetensi menggambar pola jas siswa SMK Negeri 8 Medan. Validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa (91,04%) materi “sangat baik” digunakan karena telah memenuhi standart kelayakan isi (90,83%) “sangat baik” dan penyajian materi (91,25%) “sangat baik”. Validasi oleh ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan (91,3%) media “sangat baik” dengan aspek kelayakan isi

media (88,5%), penyajian visual (90%) dan penyajian manfaat (95,5%).

Saran

1. Proses belajar mengajar sebaiknya dibantu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia sehingga ada variasi yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Berdasarkan uji coba lapangan media *Lectora Inspire* sangat layak dan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media *Lectora Inspire* diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran kompetensi menggambar pola jas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Mila. (2016) *Seri Pintar Menjahit*. Surabaya: Genta Group Production.
- Datta DB & Partha Seal, (2018). *Various Approaches in Pattern Making for Garment Sector*. J. Text. Eng. Fash. Technol., vol. 4, no. 1.
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 3*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional. *E-Book*.
- Fischer, Anette. (2009). *Basic Fashion Design 03 Construction*. Ava Publishing SA. *E-Book*.
- Fitinline.com. (2017). *Syarat dan Teknik Busana Tailoring*. Fitinline.com. *E-Book*.
- Hamidah. (2018). *Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire*. Jurnal Matematika vol. LV no. 2.
- Hardisurya, Irma. (2011). *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayah, Nurul dan Yasnidawati. (2019). *Penyesuaian Pola Dasar Busana Sistem Indonesia Untuk Wanita Indonesia*

- Dengan Badan Gemuk*. Gorga Jurnal Seni Rupa Vol. 8 No. 1.
- Kadaruddin. (2016). *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusumaryoko, Prayogo. (2018). *Membuat Bahan Tayang Interaktif dengan Lectora Inspire*. Malang: PT Litera Mediatama.
- Luo, dkk. (2013). *Analysis of Effectiveness of Economic Mathematics Multimedia Software Making by Lectora Inspire*. Jurnal Informatics and Management Science II, Lecture Notes in Electrical Engineering Vol 205 Springer-Verlag London.
- Mioryza (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menggambar Konstruksi Batu Beton di SMK Negeri 2 Purwodadi Tahun Ajaran 2015-2016. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Muliawan, Porrie. (2011). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: Libri.
- Pratiwi, Wandros (2018). *Pengembangan Media Lectora Inspire Pada Kompetensi Menggambar Gaun Pesta Siswa SMK Negeri 8 Medan*. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmah (2017). *Pengembangan Media Power Point Berbasis Lectora Inspire Pada Pembelajaran Menggambar Busana Kelas X di SMK Negeri 1 Ngawen Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rosita dan Surniati. (2014). *Konstruksi Pola*. Medan: Unimed.
- Shalikhah, dkk. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Warta LPM Vol 20 No.1.
- Soekarno. (2015). *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soekarno. (2018). *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Terampil*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono, dkk. (2010). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Yogyakarta: Dispora.