

**Artikel Khusus**  
Paper terbaik Seminar Virtual FSMR ISI Yogyakarta 2021  
"Kreativitas Seni dan Media Tanpa Batas di Tengah Pandemi Covid-19"

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA KONSTRUKSI BUSANA WANITA DALAM BENTUK VIDEO ANIMASI INTERAKTIF**

<sup>1</sup>Florentina Br Ginting, <sup>2</sup>Wesnina Wesnina, <sup>3</sup>Soeprijanto Soeprijanto

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

<sup>1</sup>florenbrginting@gmail.com, <sup>2</sup>wesnina@unj.ac.id, <sup>3</sup>Prianto.unj@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi interaktif pada mata kuliah konstruksi pola busana wanita. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana mengembangkan media pembelajaran konstruksi pola busana Wanita, (2) bagaimana kelayakan media video animasi interaktif pembelajaran pembuatan konstruksi pola busana wanita (3) bagaimana efektifitas Video animasi interaktif sebagai media pembelajaran mata kuliah konstruksi pola busana wanita. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut: (1) pengembangan media dengan model ADDIE dimana desain divalidasi oleh ahli, dan diuji ke lapangan pre-test dan post-test menghasilkan Artikel jurnal dan Media pembelajaran video animasi Interaktif yang layak dan efektif. (2) hasil uji kelayakan media, desain pembelajaran dan materi materi diperoleh skor 3,26, angka ini masuk kategori sangat layak. (3) hasil uji efektifitas media pembelajaran didapatkan peningkatan nilai rata rata Pre-test ke Post-tes sebesar 4,8 untuk pembelajaran praktek dan 4,06 untuk pembelajaran teori. nilai ini masuk kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media hasil pengembangan video animasi interaktif layak dan efektif untuk digunakan sebagai alat bantu mengajar Mata kuliah Kontruksi Pola Busana Wanita.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pola Konstruksi Busana Wanita, Video Animasi Interaktif

### ***DEVELOPMENT OF WOMEN'S CLOTHING PATTERN LEARNING MEDIA IN THE FORM OF INTERACTIVE ANIMATION VIDEO***

#### ***Abstract***

*This study aims to develop interactive animation video learning media in women's clothing construction class courses. The problems that occurred in this study are (1) how to develop learning media for women's clothing pattern construction, (2) how to place interactive animation video media for learning women's clothing patterns, (3) how effective interactive animated videos are as learning media for women's fashion patterns. This research is an R&D (Research and Development) research using the ADDIE model. The research results obtained are as follows: (1) the development of media with the ADDIE model where the design is validated by experts and tested in the field of pre-test and post-test to produce journal articles and interactive animation video learning media that are feasible and effective. (2) the results of the media, learning design, and material feasibility test obtained a score of 3.26, this number is in the very feasible category. (3) the results of the test of the effectiveness of the learning media obtained an increase in the average value of the Pre-test to the Post-test of 4.8 for practical learning and 4.06 for theoretical*

*learning. This value is categorized as quite effective. Thus, it can be used that the media resulting from the development of interactive videos is feasible and effective as a teaching tool for the Women's Clothing Pattern Construction Course.*

*Keywords: Learning Media, Women's Clothing Construction Pattern, Accessibility Investigate*

## **Pendahuluan**

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik saat ini, sebagaimana tercantum dalam Pasal 43 Bab 6 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005, standar sumber belajar disesuaikan dengan karakteristik Satuan Pendidikan

Hal ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu dari 10 *most dynamic country* untuk pertumbuhan IPTIK, yang menyebabkan peningkatan peringkat dari 114 menjadi 111 dari 176 negara di dunia. Kemajuan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2019). Kemajuan tersebut berdampak pada kegiatan pengajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Untuk itu dibutuhkan sumber daya manusia dalam hal ini pengajar yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama aplikasinya dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran merupakan fasilitator yang membantu siswa memaksimalkan potensi yang dimilikinya agar bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dalam hal ini, dibutuhkan peran guru yang lebih inovatif agar siswa mampu mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran dapat terkait dengan strategi, metode materi, dan media pembelajaran. Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang sangat besar perannya dalam meningkatkan kompetensi siswa adalah media pembelajaran. Karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik (Tafonao, 2018), Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses

pembelajaran (Ramli et al., 2018). Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi. Karena media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa dan Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran (Yayan Andi Prasetyo, 2018).

Media video animasi adalah media penyalur pesan yang memberikan tampilan berupa teks dan gambar bergerak. Pembelajaran menggunakan video animasi lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan media jenis audio atau visual saja, karena memiliki dua sensor indra yaitu mata dan telinga, sehingga motivasi dan minat belajar akan timbul lebih besar (Budi Purwanti, 2015), sehingga dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Menurut Edgar Dale menyatakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indra penglihatan (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indra yang lain (Indah Kurnia Safitri, 2015). Dalam dunia digital, animasi merupakan media penyampaian materi dengan bentuk lebih mengkonkretkan kembali pemaknaan dari materi yang diajarkan. Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa (Neng Marlina Efendi, 2018).

Pola Konstruksi Busana wanita merupakan mata kuliah wajib dan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Mata kuliah ini berguna untuk menyelesaikan tugas mata kuliah yang berhubungan dengan pembuatan pola busana wanita seperti mata kuliah analisis busana, manajemen busana wanita, dan teknik menjahit. Tujuan mata kuliah pola konstruksi busana wanita "mewajibkan mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar pola busana dan mampu membuat pola atasan, pola lengan, pola rok dan kulot dengan model sederhana". Apabila mahasiswa tidak mampu mencapai kompetensi maka mahasiswa tersebut akan mengalami kesulitan dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam pembuatan pola, pecah pola dan reka pola pada mata kuliah terkait selanjutnya.

Saat ini kehadiran media pembelajaran video animasi interaktif sangat dibutuhkan peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan,

dengan menggunakan video animasi, peserta didik dapat melihat penjelasan materi konstruksi pola busana wanita berulang ulang tanpa keterbatasan waktu, sehingga dapat digunakan kapan saja. Untuk itu pendidik harus mempunyai media pembelajaran yang dapat menjelaskan tentang Konstruksi Pola Busana Wanita..

Fokus masalah diangkat disini adalah a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran konstruksi pola busana? b. Bagaimanakah kelayakan media video animasi interaktif pada pembelajaran materi pembuatan pola dasar badan busana wanita?

c. Bagaimanakah efektifitas media video pembelajaran animasi interaktif pada mata kuliah konstruksi pola dasar badan busana wanita?

## Metode

### 1. Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu bahan ajar sebagai sumber belajar berfungsi sebagai penyalur informasi yang dapat memperkaya wawasan peserta didik digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan pengajar kepada peserta didik pada saat proses belajar mengajar untuk mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Ermidawati, 2015) (Asyhari & Silvia, 2016), media pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain (Fitria, 2018), dan pembelajaran juga merupakan suatu kegiatan yang melibatkan dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar, dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah (Ermidawati, 2015). Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Moch. Misbachul Anwar, 2017), media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (khairani, 2016), Penggunaan media pada tahap pembelajaran akan sangat membantu peserta didik menerima materi pembelajaran dan guru mudah menyampaikan materi pembelajaran (Asyhari & Silvia, 2016), Tidak adanya media pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran (Sumarsih & Mukminan, 2016).

Media pembelajaran adalah merupakan alat bantu (sarana) komunikasi yang terdiri dari berbagai komponen seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk dll berfungsi sebagai penyalur informasi yang melibatkan dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar, dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah, dimana komponen sumber belajar tersebut mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa yang menerima materi pembelajaran dan guru mudah menyampaikan materi pembelajaran. Jika tidak ada atau media pembelajaran kurang mendukung dapat menghambat proses pembelajaran.

## 2. Pola Konstruksi Busana

Pola konstruksi merupakan pola yang pembuatannya menggunakan ukuran badan seseorang. Dalam membentuk gambar pola digunakan perhitungan secara sistematis, baik dalam membentuk badan bagian muka, badan belakang, kerung leher, kerung lengan, lengan, dan sebagainya (Hapsari Kusumawardani, 2017) Hulme 1949 mengatakan "Patternmaking begins with the basic pattern or block" (McKinney, Bye, & Labat, 2012) Pembuatan pola dimulai dengan pola dasar atau balok.

*"The first pattern is a pattern set that has been created from drafting pattern. Where trace the main line or necessary lines from drafting pattern no seam allowance include on it. It usually prepares to check the shape of the pattern. The original pattern or first pattern developed for each design. Half a pattern for front, back & sleeve is developed unless the design is asymmetrical"* (Naznin & Sultana, 2017)

Pola dalam bidang jahit menjahit adalah potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju, ketika bahan digunting". Terdapat dua tahap pembuatan pola agar dapat menghasilkan busana yang sesuai dengan bentuk tubuh dan model yang diinginkan yaitu pola dasar dan pecah pola (Porrie Muliawan, 2006). Berdasarkan sudut pandang, maka dapat disimpulkan bahwa pola konstruksi atau pola konstruksi datar (flat pattern-drafting) adalah merupakan pola pertama atau proses awal dalam pembuatan pola yang akan dikembangkan. Pola terdiri dari dua bagian yaitu setengah pola untuk bagian depan dan setengah untuk bagian pola belakang sesuai dengan masing-masing rancangan, tahap awal yang dilakukan dalam membuat pola dasar adalah

mengukur badan agar pola tersebut tepat di badan dan nyaman dipakai. Mendesain pola merupakan kerajinan yang membutuhkan pengetahuan tentang material, konstruksi dan estetika. Pengetahuan pembuatan pola dasar diperlukan sebagai bekal awal dalam pembuatan berbagai macam pola busana. Pola yang dibuat sesuai dengan ukuran dapat menghasilkan busana. Terdapat dua tahap pembuatan pola agar dapat menghasilkan busana yang sesuai dengan bentuk tubuh dan model yang diinginkan yaitu pola dasar dan pecah pola kelonggaran jahitan di atasnya. Ada beberapa pola dasar yang dinamai menurut penemunya, antara lain Meyneke, Cuppen Geurs, Dressmaking, Danckaerts, Soen, Sonny yang masing-masing memiliki ciri khas tersendiri. Selain berbagai pola dasar tersebut, ada juga pola yang biasa disebut sebagai prototipe sistem utilitas, dan teknik pembuatannya bervariasi dari satu tempat ke tempat lain, karena pola dasar utilitas biasanya dibuat sesuai dengan kebiasaan atau modifikasi pembuat pola. Kemudian dapatkan paten karena dianggap sebagai pola yang lebih mendasar. Mudah dibandingkan dengan prototipe lainnya (Irmayanti, 2017). Masing-masing pola tersebut dalam pembuatannya memiliki tahapan yang berbeda-beda, sehingga gambar yang dihasilkan juga memiliki bentuk yang berbeda-beda.

Dalam penelitian ini akan membahas pola praktis pengembangan dari pola dressmaking yaitu salah satu jenis pola yang sudah di sederhanakan. Pola sistem praktis merupakan metode atau cara membuat pola dasar dengan menggunakan teknik atau cara yang cepat dan praktis karena menggunakan beberapa ukuran saja. Pola dasar praktis ini lebih sering digunakan dalam pembuatan berbagai macam busana karena pembuatannya lebih yang lebih mudah dan mempercepat dalam pembuatan pola. Pola ini memiliki dua kup untuk pola bagian depan kup sisi dan kup pinggang dan satu kup pada pola bagian belakang terletak pada bagian pinggang, pola ini cocok dipakai orang yang bertubuh kurus dan sedang, pola ini cukup baik kecuali untuk orang yang memiliki buah dada besar. Untuk membuat pola dasar ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan seperti: a. Ukuran Badan, b. Alat dan Bahan, c. Tanda -tanda untuk menggambar pola, langkah-langkah pembuatan pola.

### 3. Video animasi Interaktif

Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar (Budi Purwanti, 2015) dengan kata lain video adalah rangkaian gambar elektronik yang disertai unsur audio yang dituangkan pada pita video, dan dapat

dilihat melalui alat pemutar video player dan jika dalam bentuk VCD maka menggunakan VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Agustiningsih, 2015).

Kata animasi berasal dari Bahasa Yunani kuno, yaitu *Animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Lebih dalam lagi mempunyai makna roh, jiwa, atau hidup. Pada masyarakat kuno, animism adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (hidup) (Partono Soenyoto, 2014)

Basak Baglama (2018) menyatakan:

“Animation is a technical process that, in general, produces motion illusion in the viewer by sequencing the still images produced in the analogue or digital environment in sequence”

Pendapat tersebut menyatakan bahwa Animasi adalah proses teknis yang, secara umum, menghasilkan ilusi gerak di penampil dengan mengurutkan gambar diam yang dihasilkan dalam lingkungan analog atau digital secara berurutan (Basak Baglama, 2018). Sedangkan Relis Agustien berpendapat bahwa Animasi adalah merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Relis Agustien, 2018). Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerak atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berubah perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan biasa juga dikatakan berupa perubahan dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Muh Rizal H, 2017). Media animasi merupakan media visual, Animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat (Ira Rahayu, 2016).

Media interaktif adalah media presentasi pada umumnya tidak dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh user. Presentasi berjalan sekuensial sebagai garis lurus (linear multimedia/multimedia linear). Karena kebutuhan dan cara belajar setiap siswa itu berbeda, adakalanya siswa (user) menginginkan untuk bisa mengontrol atau menentukan alur informasi yang ingin dipelajarinya. Kondisinya inilah yang memunculkan interaksi dua arah antara media dan siswa (user) (Agus Supardi, n.d.).

multimedia interaktif merupakan komputer dengan kombinasi antara teks, grafik, audio, gambar bergerak yang disertai dengan link dan tools terdapat alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh user, sehingga user bisa memilih sendiri apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya (Nukke Deliany, Asep Hidayat, 2019) Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia sebagai user atau pengguna produk dan komputer sebagai software dalam format file tertentu yang biasanya dalam bentuk CD (Muhammad Naharuddin Arsyad, 2018). Dari sudut pandang di atas dapat disimpulkan bahwa Video Animasi Interaktif adalah media presentasi elektronik berwarna indah yang menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dituangkan ke dalam kaset video atau VCD dan dapat diakses melalui pemutar video atau VCD yang terhubung ke komputer sebagai software dan disertai dengan link dan tools terdapat alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan, menciptakan interaksi dua arah.

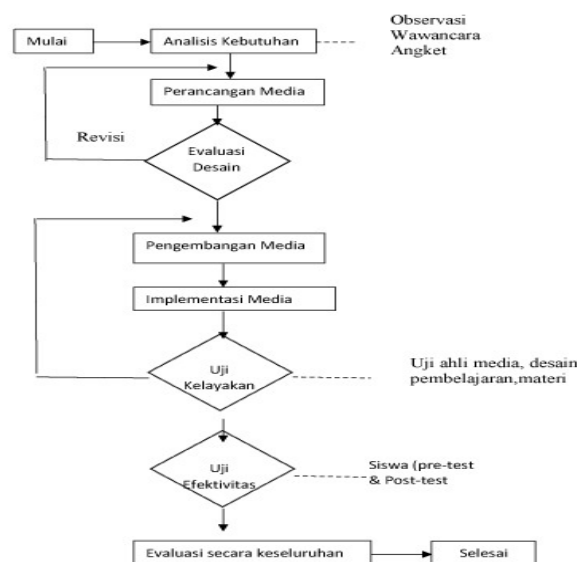
### **Pengembangan model pembelajaran video animasi interaktif**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode R&D, menggunakan model pengembangan ADDIE dimana desain instruksional ADDIE merupakan salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif dengan tahapan-tahapan dasar pembelajaran yang efektif, dinamis dan efisien (Branch & Kopcha, 2014).

Program ini dikembangkan dengan memperhatikan kriteria pendidikan, tampilan, dan teknik. Tampilan program ini menggunakan video interaktif yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan tombol navigasi yang dirancang secara tepat, menarik, komunikatif dan menyenangkan (Lilis Diah Kusumawati, 2021). Model ADDIE merupakan model yang sering digunakan untuk pengembangan pembelajaran, model ini juga dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Ratih Puspasari, 2019) Selain itu, menurut (Endang Mulyatiningsih, 2012), model ADDIE merupakan model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan model lainnya. Oleh karena itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar, (Hasrul Hadi, 2016) mengatakan bahwa Model ADDIE adalah model yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi pelaksanaannya sistematis. Secara visual tahapan



ADDIE Model pada penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk pengembangan buku ajar kompilasi Teori Graf dapat dilihat pada Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementasi (Implementasi), dan Evaluasi (Evaluation).



Gambar 1.1 Tahap pengembangan penelitian

Pembahasan mengenai setiap tahapan pada model ADDIE yaitu sebagai berikut:

### (1) Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis terbagi dalam 2 tahap analisis, yaitu need assessment (analisis kebutuhan) dan front end analysis (perancangan kegiatan pembelajaran). Pada tahap analisis kebutuhan akan dilakukan observasi terhadap kondisi lapangan dan peserta didik, di samping itu referensi dan materi yang akan diajarkan dalam video pembelajaran juga akan dipersiapkan pada tahap ini. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebar angket kuesioner kepada beberapa mahasiswa dan pengajar untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pengajar, pembelajar dan lingkungan tempat kegiatan pembelajaran dilakukan.

### (2) Desain (*Design*)

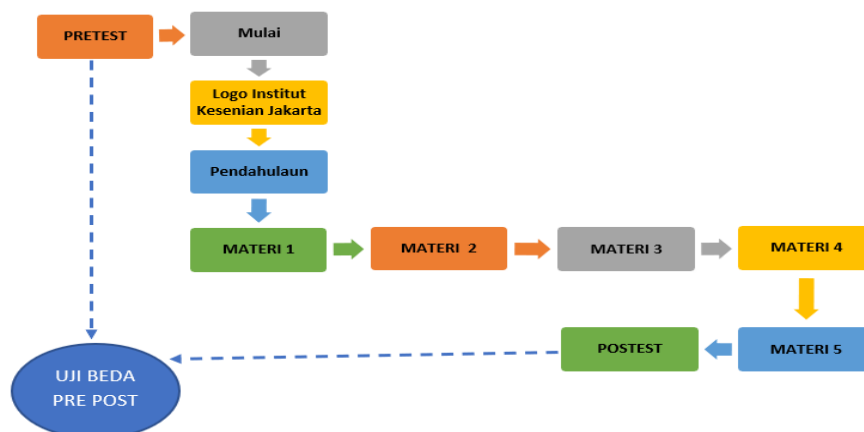
Pada tahap desain, video animasi interaktif mulai dirancang. Tahap awal dalam perancangan video pembelajaran ini adalah membuat rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran. Setelah rumusan tujuan pembelajaran selesai disusun, tahap selanjutnya

adalah pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, pengumpulan objek rancangan dan penyusunan instrumen uji kelayakan.

a. Rumusan Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran: Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran yaitu menentukan target pencapaian pengetahuan dan sikap yang dapat diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Teknik perumusan tujuan pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode ABCD yaitu Audience, Behavior, Condition, Degree

b. Pembuatan FlowChart

Diagram alir (*flowchart*) dibuat untuk menggambarkan alur pembelajaran interaktif melalui video animasi interaktif yang telah dibuat. Berikut ini adalah diagram alur pembelajaran interaktif dengan video animasi yang telah dibuat:



Gambar 1.2 *Flow Chart* Penggunaan Media Pembelajaran

Pada gambar 1.1 dapat dilihat *flowchart* penggunaan media pembelajaran yang akan disusun. Pada tahap awal, dilakukan pre-test terlebih dahulu kepada mahasiswa dengan materi dasar adalah menggambar pola dasar busana wanita yang telah ditentukan ukurannya. Setelah pretest selesai diberikan kepada mahasiswa dan nilai mahasiswa diinput, selanjutnya mahasiswa diberikan pembelajaran materi pola dasar melalui video.

c. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan deskripsi gambaran dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan proses pembuatan sebuah produk.

d. Pengumpulan Objek Rancangan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan objek berdasarkan dengan konsep dan rancangan yang telah dibuat. Tahapan pengumpulan objek yang harus dilakukan yaitu:

(1) Pengumpulan materi pembelajaran (2) Pengumpulan gambar, video dan atribut lain yang diperlukan (3) Pengumpulan soal evaluasi dan jawaban

### **(3) Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan hasil tahap analisis dan desain. Dalam proses pengembangannya, tahapan pembuatan dan penyuntingan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif. Berikut aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi interaktif yaitu: 1) Adobe After Effects untuk membuat, menganimasi dan mengedit video, 2) Adobe Illustrator untuk membuat ilustrasi yang akan digunakan, 3) Adobe Flash untuk menggabungkan video menjadi media interaktif. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran video animasi interaktif adalah sebagai berikut: 1) Siapkan media yang diperlukan, seperti bahan yang akan digunakan sebagai bahan pembelajaran, foto untuk contoh atau ilustrasi dan background music, 2) Masukkan file ke dalam Adobe After Effects, 3) Buat "Komposisi Baru" dengan mencantumkan ukuran, durasi dan warna background yang akan digunakan, 4) Langkah pertama adalah membuat bumper dengan nomor material tertulis di atasnya. Sisipkan ilustrasi yang sudah dibuat di Adobe Illustrator ke dalam Komposisi 1, 5) Buat mask pada masing-masing atas dan bawah, intinya memisahkan ilustrasi menjadi dua, 6) Pindahkan ilustrasi dengan mengubah posisi ilustrasi, 7) Setelah Anda selesai membuat titik gerakan, buka editor grafik dan ubah titik untuk memudahkan masuk dan keluar, 8) Buat teks yang berisi tulisan yang ingin Anda sampaikan. Untuk membuat animasi dari teks bisa menggunakan Opacity atau menggunakan animasi teks, disini hanya menggunakan Opacity, 9) Tambahkan beberapa ilustrasi yang diperlukan untuk belajar dan atur waktu munculnya ilustrasi menggunakan Opacity, 10) Setelah selesai, buka File-Export- Tambahkan ke Render Antrian. Untuk mengatur alokasi hasil rendering, buka Output; ke dan tentukan folder yang Anda pilih, 11) Klik render

Setelah media pembelajaran video animasi interaktif dikembangkan, bahan ajar divalidasi oleh 3 validator yaitu validator ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi. Validasi media pembelajaran video animasi interaktif ini merupakan langkah awal untuk menilai apakah desain bahan ajar yang telah dibuat sudah cukup layak untuk digunakan atau belum, sebelum dilakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba media pembelajaran. Revisi media pembelajaran dilakukan setelah validasi selesai dilakukan. Media pembelajaran dapat dinyatakan valid apabila hasil penilaian validasi telah mencapai

kategori valid sesuai dengan kriteria validasi yang telah ditetapkan. Apabila hasilnya tidak valid maka akan dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator, tujuannya untuk lebih menyempurnakan kelemahan media pembelajaran video animasi interaktif. Setelah media tersebut dianggap layak maka dilanjutkan ke tahap *Publishing* merupakan proses terakhir dari pembuatan media pembelajaran. Apabila media pembelajaran dirasa sudah berjalan dengan baik, maka langkah selanjutnya mempublish atau mengekspor media menjadi aplikasi yang akan digunakan untuk penelitian. *Publishing* sangat perlu dilakukan agar media pembelajaran dapat dipindahkan dengan mudah ke flashdisk agar dapat digunakan pada komputer mahasiswa, serta siswa dapat menggunakan media dengan mudah tanpa harus memiliki *Software Adobe Flash*.

#### **(4) Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap ini bahan ajar dinyatakan valid oleh kedua validator. Tahap ini merupakan tahap uji coba terbatas yang dilakukan secara sederhana dengan uji coba secara acak pada 6 siswa. Setelah media pembelajaran video animasi interaktif diujicobakan, siswa diberikan angket berupa angket penilaian. Tujuan dari uji kelayakan dan keefektifan ini adalah untuk mengetahui tingkat kegunaan atau kelayakan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbantuan video animasi interaktif ini untuk digunakan siswa. Media pembelajaran penilaian efektif telah mencapai kategori tepat dan efektif sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Jika hasilnya tidak layak dan efektif, maka akan dilakukan perbaikan sesuai saran dari responden. Pada tahap ini, video pembelajaran mulai dibagikan kepada mahasiswa, video dibagikan melalui akun email mahasiswa yang akan memuat link yang langsung tersambung pada proses download *file zip*. Dalam file tersebut terdapat 5 video berisi materi utama dan 2 video berisi ringkasan materi dan soal evaluasi.

#### **(5) Evaluasi (*Evaluation*),**

Keberhasilan sistem pembelajaran yang sedang dibangun dapat diamati pada tahapan ini. Tahap evaluasi formatif terjadi pada tiap tahapan di atas karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi ini dapat berupa *review* para ahli untuk memberikan input terhadap rancangan sistem pembelajaran. Selain itu dapat pula dilakukan evaluasi kelompok kecil pada tahap pengembangan terhadap produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini, mahasiswa diminta untuk memperagakan kembali mengenai materi yang telah diperoleh. Tahap evaluasi dilakukan melalui media *zoom meeting*,

dimana satu per satu mahasiswa diminta untuk mempraktekan pembuatan pola dasar berdasarkan materi yang ada pada.

## **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh hasil observasi sebagai berikut:

- a. Ketersediaan media pembelajaran video animasi interaktif yang mendukung pembelajaran mata kuliah konstruksi busana wanita masih minim
- b. Kemampuan dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran pola konstruksi masih perlu ditingkatkan
- c. Efektifitas e-materi yang disediakan perlu diperbanyak dan diperluas

Dengan melihat hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa selama ini sebagian besar proses pembelajaran hanya dilakukan dengan metode konvensional, dimana dosen atau pengajar hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah, sehingga kemandirian belajar mahasiswa kurang, karena mahasiswa harus dapat bertatap muka atau bertatap maya dengan pengajar untuk memperoleh pembelajaran. Berbeda dengan media pembelajaran berupa video animasi interaktif, dengan adanya media ini, pembelajar akan dapat mempelajari mata kuliah ini secara mandiri tanpa harus melakukan pertemuan dengan pengajar baik secara tatap muka maupun secara tatap maya. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video animasi interaktif sangat perlu dilakukan untuk menunjang kemandirian mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Di samping video interaktif, ternyata mahasiswa sebenarnya juga membutuhkan materi yang lebih banyak dari yang saat ini telah diberikan. Mahasiswa juga membutuhkan sosok dosen yang dapat memberikan pembelajaran dengan sangat baik, sehingga pemahaman mahasiswa terhadap materi sangat baik dan mereka dapat mempraktekkannya kembali dengan benar. Setelah dilakukan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya pada tahap analisis adalah melakukan analisis *front – end*. *Front-end Analysis* merupakan tahap pengumpulan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran Dasar Desain Grafis, serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari analisis terhadap kurikulum, dipilih 1 Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi

sasaran pengembangan. Materi Pokok dari kompetensi dasar tersebut tentang konstruksi pola dasar busana wanita.

## Hasil Pengembangan Model



(Dokumen pribadi Florentina Br Ginting)

Gambar 1.3 Video Hasil Pengembangan

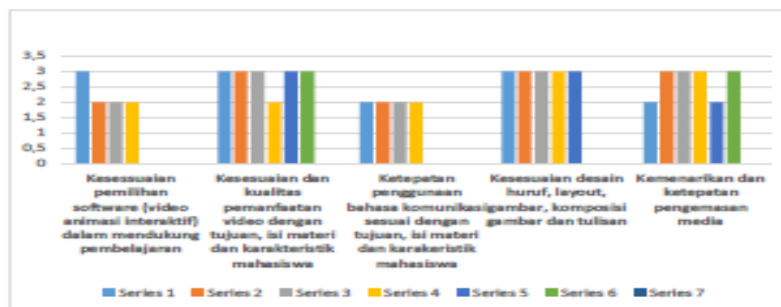
Pembuatan video materi 1,2,3,4,5 dan dilanjutkan dengan video ringkasan materi serta video soal evaluasi. Pada video pertama, mahasiswa akan melihat logo Institut Kesenian Jakarta yang diikuti dengan materi-materi pendahuluan. Pada tampilan selanjutnya, video berisi materi 1 membahas tentang penjelasan pose sebagai kelanjutan dari materi 1. Dalam materi 1 ini, akan dibahas beberapa materi mengenai alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola dasar busana wanita. Pada tampilan selanjutnya, video berisi materi 2 sebagai kelanjutan dari materi 1. Dalam materi 1 ini, akan dibahas beberapa materi mengenai alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola dasar busana wanita. Setelah materi 2 selesai dipelajari, mahasiswa diarahkan pada materi 3 yang merupakan kelanjutan dari materi 2. Pada materi 3 ini, mahasiswa diajarkan mengenai tanda-tanda pola, seperti bentuk garis pola asli, garis pola belakang, garis pola pada bagian depan dan garis bantu. Setelah materi 3 selesai dipelajari, materi 4 diberikan. Pada materi 4 ini, diajarkan mengenai cara mengambil ukuran sistem praktis (pengembangan dressmaking). Materi yang disajikan pada materi 4 ini lebih banyak dibandingkan dengan materi pada video sebelumnya. Materi terakhir yang disajikan dalam video animasi interaktif adalah materi 5 yaitu materi mengenai langkah-langkah pembuatan pola dasar badan sistem praktis atau pengembangan dari pola dress making. Pada bagian ini, materi yang disajikan dalam video cukup banyak karena memuat

keseluruhan tahap dalam pembuatan pola dasar badan sistem praktis. Pada bagian inilah mahasiswa akan diminta untuk mempraktekan kembali secara mandiri mengenai cara pembuatan pola dasar badan sistem praktis. Setelah keseluruhan materi disajikan dalam video pembelajaran, video selanjutnya akan menampilkan ringkasan materi yang telah diberikan. Ringkasan materi ini disajikan untuk memudahkan mahasiswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah diberikan. Bagian rangkuman materi ini adalah bagian terakhir sebelum bagian evaluasi. Setelah rangkuman materi disajikan, bagian akhir dari video animasi interaktif ini adalah bagian evaluasi. Bagian ini digunakan untuk mengevaluasi kemampuan mahasiswa dalam menggambar pola dasar busana wanita setelah mendapatkan pembelajaran. Pada sesi ini mahasiswa Tahap pengujian, Tahap pengujian merupakan tahapan untuk mengecek apakah media pembelajaran dapat berjalan dengan baik sebelum di publish menjadi aplikasi yang akan digunakan untuk media pembelajaran siswa. Tahapan ini dilakukan pada saat proses pembuatan di *Software Adobe Flash*.

## **A. Uji kelayakan media**

### **a. Uji coba produk awal**

Sebelum dilakukan pengujian keefektifan media pembelajaran, media akan diuji oleh ahli (*Expert judgment*) untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penilaian ini akan menjadi dasar untuk memperbaiki media yang dianggap tidak memadai agar menghasilkan media yang sesuai. Penelitian ini divalidasi oleh ahli yang mengevaluasi media pembelajaran video animasi interaktif ini dengan latar belakang profesional di bidang media pembelajaran, desain pembelajaran dan ahli materi konstruksi pola. Evaluasi ini merupakan uji kelayakan pertama yang akan dilakukan oleh pengembang untuk menyempurnakan produk pengujian selanjutnya. Hasil evaluasi ahli media memiliki skor rata-rata 2,55 yang menunjukkan kategori **baik**,



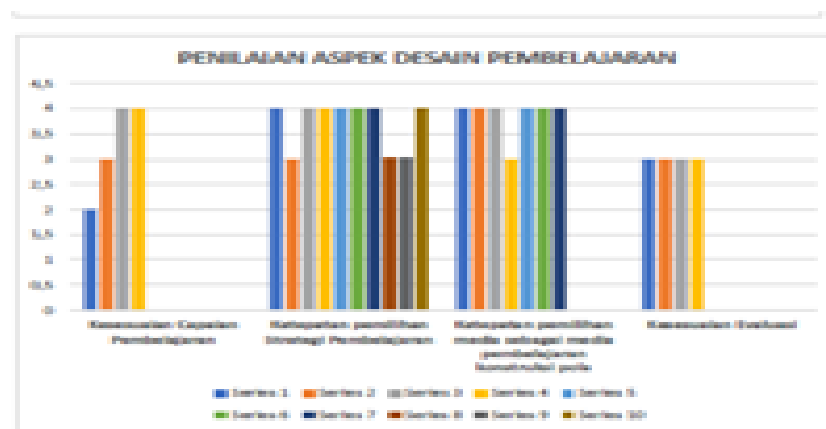
Gambar 1.4 Chart Hasil Validasi oleh ahli media

Kesesuaian *Software* (Video Animasi Interaktif) dalam mendukung proses pembelajaran dengan rata-rata penilaian 2,25 yang meliputi 4 indikator penilaian yaitu Kemudahan akses *operating system*, Keterdukungan Video Animasi Interaktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, Kemudahan mengakses media Video Animasi Interaktif dimana saja dengan bantuan *internet*, Keteraksesan *software* Video Animasi Interaktif bagi mahasiswa. Kemudahan dalam penggunaan media ini mendukung sebagai media pembelajaran. Kesesuaian kualitas Video Animasi Interaktif dengan konten materi dengan nilai rata-rata 2,83, Penggunaan Bahasa komunikasi sesuai dengan tujuan, isi materi dan karakteristik mahasiswa yang meliputi 6 indikator diantaranya Kesesuaian media Video animasi interaktif dengan materi konstruksi pola busana Wanita, Efektivitas Video Animasi Interaktif dalam menjelaskan langkah kerja, Efektivitas narasi materi dan contoh gambar dalam materi dalam Video Animasi Interaktif untuk membantu proses pemahaman mahasiswa, Efektivitas Video Animasi Interaktif untuk media pembelajaran mandiri, Kualitas Audio media Video Animasi Interaktif, penilaian ahli media bahwa video animasi interaktif tersebut kualitas Video dengan konten materi sudah sesuai. Penggunaan Bahasa komunikasi sesuai dengan tujuan, isi materi dan karakteristik mahasiswa dengan nilai rata-rata 2 meliputi 4 indikator penilaian diantaranya Ketepatan penggunaan Bahasa komunikatif, Efektivitas kalimat dalam proses pemahaman materi, Kesesuaian bahasa dengan perkembangan intelektualitas mahasiswa, Kesesuaian bahasa dengan perkembangan emosional mahasiswa. Kualitas Visual media Video Animasi Interaktif, Kesesuaian desain huruf, layout, gambar, komposisi gambar dan tulisan dengan nilai rata-rata 3 meliputi 5 butir penilaian Kemudahan ukuran huruf untuk dibaca, Kesesuaian komposisi warna dalam membangun kesan menarik, Kesesuaian proporsi Gambar, Tulisan, dan Logo, Ketepatan dalam menampilkan Pusat pandang gambar dan kata memudahkan pembaca. Ketepatan Pengemasan media dalam membangun kesan



menarik dengan nilai rata-rata 2,66 meliputi 6 indikator penilaian 5. Sistematika penyajian bahan ajar dalam media Video Animasi Interaktif, Kemudahan huruf untuk dibaca, Komposisi dan penggunaan warna dalam materi mudah dibaca membangun kesan menarik, Komposisi Ilustrasi/gambar materi membangun kesan menarik, Efektivitas Video Animasi Interaktif dalam proses pembelajaran mahasiswa, Efektivitas Video Animasi Interaktif sebagai media pembelajaran Mata Kuliah. Konstruksi Pola Busana

Hasil evaluasi ahli desain pembelajaran memiliki skor rata-rata 3,35 yang menunjukkan kategori **baik**,

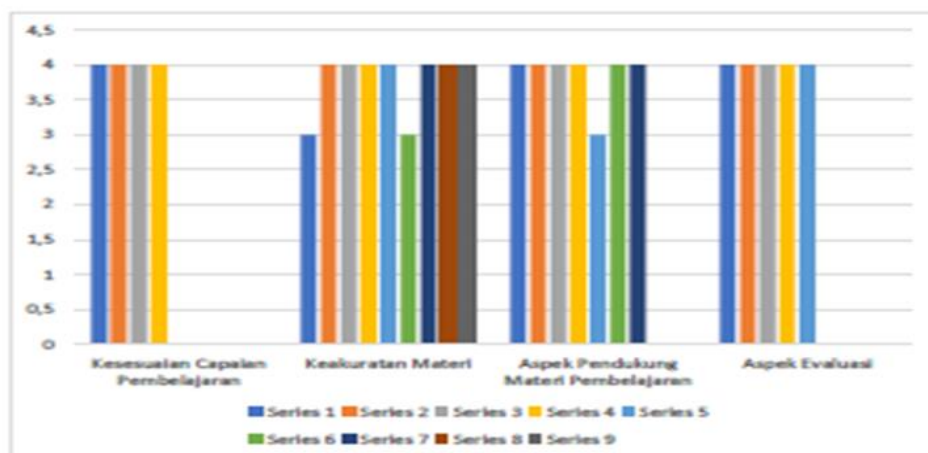


Gambar 1.5 Chart Hasil Validasi oleh ahli desain pembelajaran

Aspek kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,25 meliputi 4 aspek penilaian yaitu Kejelasan rumusan dan tujuan pembelajaran, Strategi pembelajaran yang digunakan pada online course sesuai dengan tujuan pembelajaran, Keruntutan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran, Dapat menjadi media pembelajaran mandiri. Ketepatan pemilihan strategi pembelajaran daring dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa dengan nilai rata-rata 3,30 meliputi 10 aspek penilaian video animasi interaktif merupakan software yang sesuai untuk penyampaian materi, Penggunaan mudah dipahami, Animasi tutorial cocok untuk pembahasan materi, media video animasi interaktif cocok untuk pembahasan materi, Contoh gambar sesuai dengan materi yang diberikan, Materi menggunakan Bahasa yang mudah dipahami, Isi materi menarik bagi mahasiswa, Materi yang dijabarkan sesuai dengan capaian pembelajaran, Acuan pustaka sesuai dengan materi yang dibahas, tepat sebagai media pembelajaran daring. Ketepatan pemilihan media pembelajaran daring dalam mendorong kemampuan belajar mandiri dengan nilai rata-rata 3,85 meliputi 7

aspek penilaian diantaranya media pembelajaran video animasi interaktif merupakan software sesuai untuk penyampaian materi, Mudah diakses dimana saja, Media video animasi interaktif tutorial konstruksi pola cocok untuk pembahasan materi, video animasi interaktif cocok sebagai media pembelajaran mandiri, Penyajian materi pada video animasi interaktif sesuai dengan pembahasan, Penjelasan materi pada video animasi interaktif dapat mempermudah pemahaman mahasiswa, Media video animasi interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Daring pada mata kuliah konstruksi pola busana Kesesuaian evaluasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dengan nilai rata-rata 3,0, meliputi 4 aspek penilaian yaitu Evaluasi Post-test dapat melatih belajar mandiri, Evaluasi Soal post-test dapat memecahkan masalah ketidak pahaman dalam membuat pola dasar, Evaluasi Soal post-test melatih untuk berpikir kritis, Penyajian evaluasi post-test sesuai dengan CMPK.

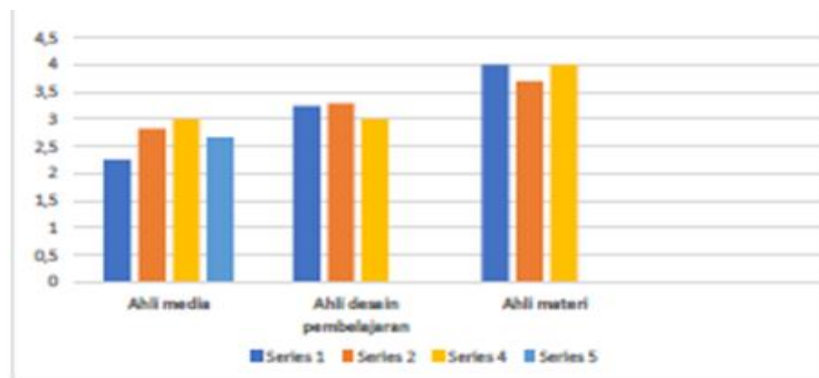
Hasil evaluasi ahli materi memiliki skor rata-rata 3,88 yang menunjukkan kategori **sangat baik**,



Gambar 1.6 Chart Hasil Validasi oleh ahli Materi

Kesesuaian Capaian Pembelajaran dengan nilai rata-rata 4,00 meliputi 4 aspek penilaian yaitu Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, Jabaran materi membantu mahasiswa mencapai kompetensi, Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan mahasiswa, Kesesuaian tugas dengan tujuan pembelajaran, Keakuratan Materi dengan nilai rata-rata 3,70 meliputi 9 aspek penilaian yaitu Kesesuaian sistematika penjabaran dengan isi materi, Kesesuaian materi dengan pokok bahasan konstruksi pola busana Wanita, Kesesuaian sajian materi dengan perkembangan disiplin ilmu, Keakuratan sumber data materi yang digunakan, Kesesuaian contoh gambar dengan materi

pembelajaran, Konsistensi penggunaan bahasa asing dalam materi, Konten materi membangun kesan menarik bagi mahasiswa, Kesesuaian jabaran materi dengan capaian pembelajaran, Kesesuaian acuan pustaka dengan materi yang dibahas, Aspek pendukung materi pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,85 meliputi 7 aspek penilaian yaitu Efektivitas sajian materi dalam peningkatan imajinasi mahasiswa, Efektivitas sajian materi peningkatan kreatifitas mahasiswa, Efektivitas materi untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa, Kesesuaian media gambar dengan materi pembelajaran, Prosedur dalam materi mudah dipahami, Relevansi contoh dengan keadaan pembelajaran masa kini, Kesesuaian glosarium dengan materi. Aspek Evaluasi dengan nilai rata-rata 4,00 meliputi 5 aspek penilaian yaitu Kesesuaian Post-test dengan materi pembelajaran, Kegunaan materi dalam peningkatan kompetensi pembuatan konstruksi pola busana, Potensi materi dalam peningkatan motivasi belajar Mata Kuliah konstruksi pola busana Wanita. Potensi materi dalam peningkatan kemampuan belajar mandiri, Kesesuaian tugas evaluasi dalam mengindikasi hasil pembelajaran.



Gambar 1.7 Chart Hasil Validasi ahli Materi, ahli media, ahli pembelajaran

Hasil evaluasi ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi, skor rata-rata diperoleh 3,26 yang menunjukkan kategori **sangat baik**, layak untuk di uji coba

1) Tahap Implementasi: Pada tahap ini, video pembelajaran mulai dibagikan kepada mahasiswa, video dibagikan melalui akun email mahasiswa yang akan memuat link yang langsung tersambung pada proses download file zip. Dalam file tersebut terdapat 5 video berisi materi utama dan 2 video berisi ringkasan materi dan soal evaluasi. 2) Tahap Evaluasi : Pada tahap evaluasi ini, mahasiswa diminta untuk memperagakan kembali

mengenai materi yang telah diperoleh. Tahap evaluasi dilakukan melalui media *zoom meeting*, dimana satu per satu mahasiswa diminta untuk mempraktekan pembuatan pola dasar berdasarkan materi yang ada pada video. Aktivitas mahasiswa dapat dilihat pada gambar berikut:

## **B. Kelayakan Media Pembelajaran**

Dalam penelitian ini, uji kelayakan model pembelajaran dengan menggunakan video animasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran saat digunakan untuk menjelaskan materi membuat pola dasar. Uji kelayakan model pembelajaran dilakukan dengan melihat hasil penilaian mahasiswa terhadap pembelajaran yang telah diperoleh. Penilaian tersebut meliputi penilaian terhadap materi yang ada dalam video animasi, tampilan video dan daya tarik video.

- 1) Uji Coba Kelompok Perorangan: Kelompok perorangan ditentukan berdasarkan hasil pre-test mahasiswa Pendidikan Tata Busana Angkatan 2020 sie 1 sebanyak 6 orang. Berikut hasil penilaiannya. Berdasarkan hasil uji coba kelompok perorangan, diperoleh persentase skor sebesar 79,83%, hal ini berarti bahwa media pembelajaran video animasi **Layak** digunakan untuk ke tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.
- 2) Uji Kelompok Kecil: Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 20 mahasiswa Pendidikan Tata Busana Angkatan 2020 sie 2. Berikut ini adalah hasil uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh persentase skor sebesar 79,75%, hal ini berarti bahwa media pembelajaran video animasi **Layak** digunakan untuk ke tahap selanjutnya yaitu uji lapangan.
- 3) Uji Lapangan: Seluruh kekurangan yang ditemui pada tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil telah diperbaiki. Selanjutnya dilakukan uji lapangan yang dilakukan kepada seluruh mahasiswa Tata Busana 2020 sie 2 yaitu sebanyak 30 mahasiswa. Berdasarkan hasil uji lapangan diperoleh persentase skor sebesar 80,78%, hal ini berarti bahwa media pembelajaran video animasi **Layak** digunakan.

## **C. Efektivitas Model Pembelajaran**

Efektifitas sebuah metode pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari perbandingan nilai pre-test dan post-test. Sebelum soal ujian dibagikan kepada mahasiswa, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap butir soal yang

akan dibagikan kepada responden. Perhitungan validasi dan reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS 26. Hasilnya dari 25 butir soal, 21 soal valid ( $r$  tabel = 0,361), berikut detailnya. Berdasarkan hasil validasi, dari 25 soal yang diuji, 21 soal masuk dalam kategori valid, selanjutnya dibulatkan oleh peneliti menjadi 20 butir. Selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas:

The image shows three screenshots of SPSS Reliability Statistics output, each in a separate window. Each window has a title bar and a table with two columns: 'Cronbach's Alpha' and 'N of Items'.

Part1 – 25 Butir soal	
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.922	25

Part2 – 21 Butir Soal	
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.933	21

Part3 – 20 Butir Soal	
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.933	20

Gambar 1.8 Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel di atas, diperoleh nilai cronbach's alpha instrumen dengan 25 butir sebesar 0,922, nilai cronbach's alpha ini sangat baik akan tetapi masih memuat 4 item yang tidak valid. Setelah 4 item dikeluarkan, reliabilitas instrumen meningkat menjadi 0,933 dan oleh karena peneliti membulatkan jumlah pertanyaan menjadi 20 butir pertanyaan saja maka dilakukan uji reliabilitas kembali dan diperoleh nilai cronbach's alpha yang tetap tinggi sebesar 0,933. Dengan demikian, soal pretest dan post-test akan memuat 20 butir soal. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari nilai pretest uji formatif dan uji praktikum, diperoleh nilai rata-rata pada uji formatif sebesar 77,06 dengan median 78 dan modus 70. Kemudian hasil nilai pretest uji praktikum, nilai rata-rata sebesar 74,63 dengan median 80,5 dan modus 85,4. Melihat data rata-rata tersebut, berdasarkan nilai kriteria ideal menurut Suharsimi maka kedua tes formatif dan tes praktikum masing-masing masuk dalam kategori **Tinggi**

Kemudian setelah uji pretest, dilakukan treatment kepada mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, mahasiswa diberikan tes kembali, berikut ini adalah hasil belajar mahasiswa setelah menerapkan model pembelajaran

tersebut. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari nilai post-test uji formatif dan uji praktikum, diperoleh nilai rata-rata pada uji formatif sebesar 81,06 dengan median 82 dan modus 74, maka data tersebut berdasarkan rata-rata nilai dapat dikategorikan **Sangat Tinggi**. Kemudian hasil nilai post-test uji praktikum, nilai rata-rata sebesar 79,43 dengan median 85,3 dan modus 90,2. Melihat data rata-rata tersebut, maka nilai tes praktikum masuk dalam kategori **Tinggi**.

## **Kesimpulan**

Video Animasi Interaktif adalah media presentasi elektronik berwarna indah yang menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dituangkan ke dalam kaset video atau VCD dan dapat diakses melalui pemutar video atau VCD yang terhubung ke komputer sebagai *software* dan disertai dengan link dan tools terdapat alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan, menciptakan interaksi dua arah antara.

Pengembangan ini menggunakan metode Research & Development (R&D, menggunakan metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (1). Analisis (2). Desain (3). Pengembangan, (4). Pelaksanaan dan (5). Evaluasi.

Tahap pertama adalah tahap analisis, Tahap analisis terbagi dalam 2 tahap analisis, yaitu *need assessment* (analisis kebutuhan) dan *front end analysis* (perancangan kegiatan pembelajaran). Pada tahap analisis kebutuhan akan dilakukan observasi terhadap kondisi lapangan dan peserta didik, di samping itu referensi dan materi yang akan diajarkan dalam video pembelajaran juga akan dipersiapkan pada tahap ini. Dalam penelitian ini, analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebar angket kuesioner kepada beberapa mahasiswa dan pengajar untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pengajar, pembelajar dan lingkungan tempat kegiatan pembelajaran dilakukan pada mahasiswa Desain Mode/Tata Busana pada perkuliahan konstruksi pola busana Wanita di Institut Kesenian Jakarta.

Tahap ke dua mengumpulakan referensi, buku-buku pengembangan yang berkaitan dengan media dan materi dan lain-lain yang dibutuhkan pembelajaran. Pengumpulan media tahap pembelajaran objek kedua rancangan, adalah yang Desain. Tahap awal dalam perancangan video pembelajaran ini adalah membuat rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran. Setelah rumusan tujuan pembelajaran selesai disusun, tahap selanjutnya adalah pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, pengumpulan

objek rancangan dan penyusunan instrumen uji kelayakan oleh ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi, untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan media pembelajaran disertai dengan instrument penilaian kelayakan media pembelajaran video animasi interaktif.

Tahap ketiga tahap pengembangan media mulai dikembangkan sesuai dengan hasil tahap analisis dan desain. Dalam proses pengembangannya, tahapan pembuatan dan penyuntingan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif. Berikut aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi interaktif yaitu: 1) Adobe After Effects untuk membuat, menganimasi dan mengedit video, 2) Adobe Illustrator untuk membuat ilustrasi yang akan digunakan, 3) Adobe Flash untuk menggabungkan video menjadi media interaktif. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran video animasi interaktif adalah sebagai berikut: 1) Siapkan media yang diperlukan, seperti bahan yang akan digunakan sebagai bahan pembelajaran, foto untuk contoh atau ilustrasi dan background music, 2) Masukkan file ke dalam Adobe After Effects, 3) Buat "Komposisi Baru" dengan mencantumkan ukuran, durasi dan warna background yang akan digunakan, 4) Langkah pertama adalah membuat bumper dengan nomor material tertulis di atasnya. Sisipkan ilustrasi yang sudah dibuat di Adobe Illustrator ke dalam Komposisi 1, 5) Buat mask pada masing-masing atas dan bawah, intinya memisahkan ilustrasi menjadi dua, 6) Pindahkan ilustrasi dengan mengubah posisi ilustrasi, 7) Setelah Anda selesai membuat titik gerakan, buka editor grafik dan ubah titik untuk memudahkan masuk dan keluar, 8) Buat teks yang berisi tulisan yang ingin Anda sampaikan. Untuk membuat animasi dari teks bisa menggunakan Opacity atau menggunakan animasi teks, disini hanya menggunakan Opacity, 9) Tambahkan beberapa ilustrasi yang diperlukan untuk belajar dan atur waktu munculnya ilustrasi menggunakan Opacity, 10) Setelah selesai, buka File-Export- Tambahkan ke Render Antrian. Untuk mengatur alokasi hasil rendering, buka Output; t ke dan tentukan folder yang Anda pilih, 11) Klik render, setelah media pembelajaran video animasi interaktif dikembangkan, bahan ajar divalidasi oleh 3 validator yaitu validator ahli media, desain pembelajaran, ahli materi dianggap layak maka dilanjutkan ke tahap *Publishing* media pembelajaran dipindahkan ke *flashdisk* lalu dipindahkan komputer mahasiswa, serta siswa dapat menggunakan media dengan mudah tanpa harus memiliki *Software Adobe Flash*.

Tahap keempat Pada tahap ini merupakan tahap uji coba terbatas yang dilakukan secara acak terhadap 6 orang mahasiswa dengan membagikan video pembelajaran kepada mahasiswa melalui akun email mahasiswa yang akan memuat *link* yang langsung tersambung pada proses download *file zip*. Dalam file tersebut terdapat 5 video berisi materi utama dan 2 video berisi ringkasan materi dan soal evaluasi

Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi terhadap kelayakan produk media pembelajaran. Evaluasi pengembangan dilakukan oleh dosen ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan, dan untuk mengukur layak tidaknya media pembelajaran hasil pengembangan tersebut diproduksi dan disebarluaskan serta digunakan di Institut Kesenian Jakarta. Evaluasi produk media pembelajaran dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Seni Rupa program studi Desain Mode di Institut Kesenian Jakarta untuk mengetahui bagaimana tanggapan tentang media yang dikembangkan yang dapat menunjukkan kualitas produk media pembelajaran tersebut apakah layak atau tidak layak, efektif atau tidak efektif.

Kelayakan dan keefektifan dari media pembelajaran diperoleh dari hasil data uji kelayakan oleh ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media diperoleh skor rata-rata **2,55**, perolehan skor rata-rata ahli desain pembelajaran adalah **3,35**, perolehan skor rata-rata ahli materi **3,88** sedangkan penilaian responden hasil uji efektifitas media pembelajaran didapatkan peningkatan nilai rata rata Pre-test ke Post-test sebesar **4,8** untuk pembelajaran praktek dan **4,06** untuk pembelajaran teori. Hasil ini menunjukkan media pembelajaran dinyatakan sangat layak.

Sebagai seorang pengajar, memang tidak cukup hanya mengetahui media pembelajaran. Lebih penting dari itu, kita dituntut untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan itu dalam kegiatan pembelajaran demi keberhasilan belajar peserta didik. Peran pengajar hendaknya menyediakan, menunjukkan bimbingan dan memotivasi peserta didik agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi pengajar kita agar tujuan Pendidikan dapat tercapai sesuai dengan ketentuan yang diharapkan.



## Referensi

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Branch, R. M., & Kopcha, T. J. (2014). *Instructional design models Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 77-87). Springer.
- Budi Purwanti. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. 3, 42–47.
- Budiman, H. (2019). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Ermidawati. (2015). Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pembuatan Pola Busana Di SMK Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI). *Paper seminar Seminar Internasional, ISSN 1907-2066, 1*, 1307–1312.
- Fitria, M. N. I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Busana Wanita Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) Model Tutorial Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *e-Journal*, 07, 16–23.
- Hapsari Kusumawardani. (2017). ANALISIS FITTING FACTOR BUSANA ANAK BASIC DRESS POLA KONSTRUKSI. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Boga dan*.
- Hasrul Hadi, S. A. (2016). PENGEMBANGAN BUKU AJAR GEOGRAFI DESA-KOTA MENGGUNAKAN MODEL ADDIE. *education*, 11(1), 90–105.
- Irmayanti. (2017). ANALISIS PERBEDAAN FITTING FACTOR ANTARA POLA. *Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 4(2), 92–103.
- khairani, majidah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas Ix. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2), 95–102. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Lilis Diah Kusumawati. (2021). KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATEMATIKA. *Kwangsan - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09(01), 31–51.
- Moch. Misbachul Anwar. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Software Flash Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Jurusan Teknik Elektronika Industri Di SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Pendidikan Teknik Elektro*, 06, 131–136.
- Naznin, K. N., & Sultana, S. (2017). *Process & Effective Methods of Pattern Making For the RMG ( Readymade- Garment ) Sector*. 7(3), 46–48. <https://doi.org/10.9790/7388-0703024648>
- Neng Marlina Efendi. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi*, 2(2), 173–182.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7.

- Ratih Puspasari, T. S. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Sumarsih, S., & Mukminan, M. (2016). Pengembangan Multimedia Akuntansi Biaya Metode Harga Pokok Pesanan Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi Uny. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 92. <https://doi.org/10.21831/tp.v3i1.8266>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yayan Andi Prasetyo. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Pada SMK Negeri 1 Selo. *Prosiding Seminar Nasional PPKn*, 1–13.