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

**Florentina Br Ginting**

Universitas Negeri Jakarta,Jakarta, Indonesia

[florenbrginting@gmail.com](mailto:florenbrginting@gmail.com)

**Dr. Wesnina, M.Sn**

Universitas Negeri Jakarta,Jakarta, Indonesia

[wesnina@unj.ac.id](mailto:wesnina@unj.ac.id)

**Dr. Soeprijanto, M.Pd**

Universitas Negeri Jakarta,Jakarta, Indonesia

[Prianto.unj@gmail.com](mailto:Prianto.unj@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran video animasi interaktif sebagai pendukung pembelajaran Konstruksi Pola dan mengetahui kelayakan media video animasi interaktif sebagai media pembelajaran pola konstruksi . Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development).* Desain penelitian menggunakan model penelitian menurut Sugiyono. Tempat penelitian di kampus Institut Kesenian Jakarta Prodi Desain Mode. Obyek penelitian ini berupa pengembangan model pembelajaran berbentuk Video Animasi Interaktif pada mata kuliah Konstruksi Pola. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan melalui angket. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan dipersentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran melalui beberapa tahap, yaitu; (1) identifikasi tujuan pembelajaran, (2) analisis kebutuhan, (3) desain produk, (4) produk awal, (6) uji ahli, (7) revisi I, (8) uji coba kelompok kecil, (9) revisi II, (10) uji coba kelompok besar, (11) revisi III, (12) produk akhir. Tahap membuat produk meliputi; (1) Menyiapkan media yang diperlukan (2) Memasukkan file tersebut ke dalam *Adobe After Effect*.

(3) membuat "*New Composition*" yaitu (4) membuat *bumper* (5) Buat *mask* Gerakkan ilustrasi (6) (7) *graph editor* dan ubah *point* tersebut menjadi *ease in* dan *ease out* (8) buat *text* (9) *File-Export-Add to Render Queue*. Kelayakan media video animasi interaktif ditinjau dari aspek isi materi, aspek manfaat materi, aspek desain teknis, aspek kemudahan pengoperasian, dan aspek komunikasi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dosen dan mahasiswa dalam keseluruhan tahap pengembangan diperoleh hasil penilaian dengan kategori “baik” dan “sangat baik” yang artinya video animasi interaktif layak digunakan dalam pembelajaran konstruksi pola.

Kata kunci: model pembelajaran, pola konstruksi busana, video animasi interaktif

**Pendahuluan(*Introduction*)**

Pada pembelajaran terdapat strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek yaitu sebelum, proses dan sesudah pembelajaran. Pengajar serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar adalah sebuah media pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu model pembelajaran yang mendukung “Kampus Merdeka” adalah Model Pembelajaran Jarak Jauh. Tertuang dalam Permendikbud no. 24 Tahun 2012 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh pada perguruan tinggi. Model ini memungkinkan mahasiswa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengakses ilmu dimana saja dan kapan saja seperti konsep “Kampus Merdeka”(Indonesia, 2012)

Dalam beberapa tahun terakhir pembelajaran online sering juga dikaitkan dan digunakan sebagai padanan istilah *mobile learning* atau *m-learning* yang merupakan pembelajaran online melalui perangkat bergerak (*mobile comunication*) seperti tablet dan smartphone (Tian Belawati, 2019). 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 siswan (Neng Marlina Efendi, 2018).

Konstruksi pola dasar busana wanita adalah merupakan mata kuliah wajib diambil oleh mahasiswa Program Studi Desain Mode Busana Institut Kesenian Jakarta mata kuliah ini memiliki bobot 3 SKS, dimana 40 % merupakan teori dan 60% praktek, Pembelajaran Kontruksi Pola Busana merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh mahasiswa yang sangat berguna dalam menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan pada mata kuliah yang berkaitan dengan pembuatan pola busana wanita.

Kehadiran media pembelajaran video animasi interaktif sangat dibutuhkan peserta didik untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan. 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.

Berdasarkan Model pembelajaran yang digunakan pengajar masih bersifat konvensional, Pengajar masih menjelaskan di depan kelas, dengan cara demonstarsi mengakibatkan pengajar tidak dapat mendampingi siswa yang jumlahnya cukup banyak secara satu persatu, Pengajar belum memanfaatkan teknologi yang saat ini cukup berkembang untuk mengembangkan media pembelajarannya, Terdapat kesulitan pembelajar dalam memahami dan menerapkan tahap-tahap pembuatan pola dasar badan wanita, Pembelajar membutuhkan sebuah media yang tepat dan praktis untuk memudahkan serta mengingat tahap-tahap pembuatan pola dasar badan wanita yang kerap digunakan dalam pengerjaan tugas secara otodidak, Pembelajaran dengan media yang telah digunakan relatif memakan waktu yang lama, Pengajar belum mengoptimalkan fasilitas yang dimiliki oleh kampus untuk memudahkan penyampaian materi pembuatan pola dasar badan busana wanita, Kurang menariknya media yang digunakan dalam penyampaian materi pembuatan pola dasar badan busana Wanita, Materi pembuatan pola dasar badan busana wanita memerlukan media yang dapat membantu pengajar dalam menyajikan materi kepada siswa dengan jelas, serta dapat memperlihatkan prosesnya seperti praktik sebenarnya, Media video animasi interaktif belum pernah diterapkan oleh pengajar dalam menyampaikan materi pembuatan pola dasar badan busana wanita, Kehadiran media pembelajaran berupa video animasi interaktif sangat dibutuhkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Fokus masalah diangkat disini adalah Bagaimanakah efektifitas media video pembelajaran animasi interaktif pada mata kuliah konstruksi pola busana, Bagaimana kelayakan media video animasi interaktif pembelajaran materi pembuatan pola dasar badan busana wanita, dan bagaimana Kemandirian mahasiswa dalam menerapkan model pembelajaran video animasi interaktif dalam pembelajaran *e-learning*.

Teori dan Metodologi *(Theory and Methods)*

1. Konsep Pengembangan Model

Borg and Gall (1998) menyatakan bahwa “*Research and development/ R& D*” Merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Produk yang diamksud disini tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, *software* untuk computer, tetapi juga metode mengajar dan program-program pendidikan dan pembelajaran.(Sugiyono, 2016) Kadang penelitian juga *disebut’research based development’*,yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kwalitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *research and development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui basic *research* atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui *applied research*, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan. (Warjanto, 2015)

1. Model pembelajaran

Keberhasilan sebuah kegiatan pembelajaran tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran yang utuh dan memiliki desain atau arah yang jelas serta model pembelajaran yang baik. Model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan suatu hal. Meyer W. J mengatakan model adalah sesuatu yang nyata dikonversi untuk suatu bentuk yang lebih kompherensif (Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, 2017). model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2012). Selanjutnya Soekamto (Suprijono, 2016) mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar merencanakan aktivitas belajar mengajar. Gustafson dan Branch mengatakan desain model pembelajaran dapat di klasifikasikan ke dalam tiga model, yaitu : (1) Model yang berorientasi kelas, (2) model berorientasi produk, (2) model berorientasi sistem yang selanjutnya akan dijelaskan satu-persatu (Prawiradilaga, Dewi Salma, 2007)

1. Media Pembelajaran

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), media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk perantara menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan agar peserta didik mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru (Asyhari & Silvia, 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). Dewasa ini telah dikembangkan berbagai macam media pembelajaran yang secara garis besar dapat menjadi media grafis, media audio, media visual, dan media audio visual (Asyhari & Silvia, 2016). Media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran pembuatan pola busana meliputi media grafis gambar, chart dan media realia (Ermidawati, 2015). Secara umum kegunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, adalah sebagai berikut:

1). Memperjelas sajian pesan dan tidak bersifat verbalistik dalam bentuk kata-kata tertulis dan lisan belaka.

2).Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misalnya: Objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film, dan model - Objek yang kecil dapat dibantu denga projector mikro, film bingkai, film, dan gambar - Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu dapat ditampilkan lewat rekaman fil,video, film bingkai, foto, maupun verbal. Objek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain - Konsep yang terlalu luas, seperti gunung merapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, video, gambar dan lain-lain.

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk: - Menimbulkan kegairahan belajar, - Memungkinkan interaksi langsung antara pembelajar dengan lingkungan kenyataan, dan - Memungkinkan pembelajar dapat belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.(Dr.Hujair AH Sanaky, 2013)

1. Pola Konstruksi Busana

Konstruksi datar pola datar *(flat pattern-drafting*) adalah menggambar pola di atas kertas dengan memakai pengukuran-pengukuran yang akurat. Penggambar pola harus dapat membayangkan hasil akhir bila pola telah dipindahkan ke atas kain, dan selesai dijahit sebagai pakaian (Wikipedia indonesia, n.d.) *“Patternmaking became an integral part of the production process”* (McKinney, Bye, & Labat, 2012) Pembuatan pola adalah bagian integral dari proses produksi. Dengan menggunakan pola busana yang dihasilkan akan tepat di badan dan nyaman dipakai. Pengetahuan pembuatan pola dasar diperlukan sebagai bekal awal dalam pembuatan berbagai macam pola busana. Tahap awal membuat pola dasar adalah mengukur badan, pola yang dibuat sesuai dengan ukuran dapat menghasilkan busana yang tepat pada badan pemakai. Pola dalam bidang jahit menjahit adalah potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju, ketikan bahan digunting”. Terdapat dua tahap pembuatan pola agar dapat menghasilkan busana sesuai dengan bentuk tubuh dan model yang diinginkan yaitu pola dasar dan pecah pola (Porrie Muliawan, 2006). Pola dasar busana memiliki beberapa sistem pembuatan , salah satunya pola praktis adalah salah satu jenis pola yang sudah disederhanakan. Dalam membuat pola dasar ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan seperti :

1. Ukuran : Sebelum membuat pola sistem praktis, hal yang pertama dilakukan adalah mengambil ukuran. Untuk mendapatkan ukuran yang baik orang yang diukur harus berdiri tegak lurus. Mula -mula diikat tali kecil pada pinggang orang tersebut untuk menentukan batas pinggangnya. ukuran-ukuran yang dibutuhkan untuk membuat pola sistem praktis adalah: 1).Lingkar Badan 2).Lingkar Pinggang 3).Lebar Dada / muka 4).Panjang Dada / muka 5).Tinggi Payudara 6).Jarak Payudara 7).Lebar Bahu 8). Lebar Punggung 9).Panjang Punggung 10). Lingkar Pinggul
2. Alat dan bahan

Untuk membuat Pola Dasar Badan Sistem Praktis (pengembangan dari Dressmaking)

skala 1:4 ada beberapa alat dan bahan yang diperlukan yaitu :

1. Pensil 2B, fungsinya untuk membuat pola yang ingin kita gambar dan jika salah mudah untuk dihapus
2. Skala 1:4, fungsinya sebagai alat ukur, menghitung ukuran dalam bentuk yang lebih kecil
3. Penggaris pola skala Penggaris segitiga siku : untuk membentuk garis sudut misalnya tengah muka, garis lebar muka,garis lebar punggung,garis badan dan tengah belakang. Lengkungannya untuk membentuk kerung leher dan kerung lengan Penggaris lengkung pinggul : untuk membentuk lengkungan pinggul
4. Kertas HVS A4 fugsi untuk tempat menggambar atau menempel pola dengan ukuran kecil
5. Penghapus : untuk membersihkan goresan pola yang salah
6. Pensil merah biru/pulpen merah dan biru : untuk mewarnai pola baju agar dapat dibedakan pola depan dan pola belakang
7. pulpen hitam : untuk mempertajam garis bantu pola
8. Tanda – tanda untuk menggambar pola

: Garis Pola Asli

: Garis Pola bagian belakang

: Garis pola bagian depan

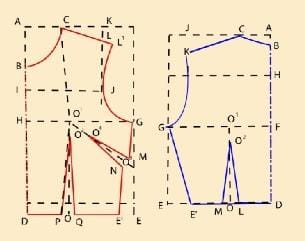
-------------------------- : Garis bantu pola

 : Garis lipatan

TM : Tengah Muka

TB : Tengah belakang

1. Langkah – Langkah pembuatan pola



1. Video animasi Interaktif

“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 Aguestin 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) Dari pengertian dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah rangkaian gambar yang memiliki objek berupa gambar diam yang memiliki ilusi gerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat, dari beberapa kumpulan gambar yang disusun secara berurutan, berubah berarturan dan bergantian sesuai dengan rancangan ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang disertai unsur audio yang dituangkan pada pita video,sehingga pesan dapat tersampaikan kepada si penerima Sebagaimana halnya dengan media lain, video animasi juga berfungsi sebagai penyalur pesan dari sumber kepada penerima. Saluran yang dipakai menyangkut dengan indera penglihatan dan pendengaran. Pemanfatan media animasi mampu memperbaiki proses pembelajaran; pembelajaran berlangsung lebih menarik, memperjelas atau memperdetil pemahaman-pemahaman yang bersifat abstrak dari materi pelajaran; pencapaian hasil belajar menjadi lebih baik(Alfiati Syafrina, 2016)

**Pengembangan model pembelajaran video animasi interaktif**

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi interaktif yaitu :

1. Adobe After Effect untuk membuat, menganimasikan dan mengedit video
2. Adobe Illustrator untuk membuat ilustrasi yang akan digunakan
3. Adobe Flash untuk menggabungkan video menjadi media interaktif

Langkah-langkah membuat video animasi interaktif

1. Menyiapkan media yang diperlukan, seperti materi yang akan dijadikan bahan pembelajaran, foto untuk contoh atau ilustrasi dan musik latar.
2. Memasukkan file tersebut ke dalam Adobe After Effect.
3. Membuat "New Composition" dengan menyantumkan ukuran, durasi dan warna latar belakan yang akan digunakan.
4. Tahap pertama yaitu membuat bumper yang bertuliskan nomer materi. Masukkan ilustrasi yang sudah dibuat di Adobe Illustrator ke Composition 1.
5. Buat mask di tiap bagian atas dan bawah, gunanya untuk memisahkan ilustrasi tersebut menjadi dua.
6. Gerakkan ilustrasi tersebut dengan mengubah position ilustrasinya.
7. Setelah selesai membuat point pergerakannya, buka graph editor dan ubah point tersebut menjadi ease in dan ease out.
8. Buat text yang berisikan tulisan yang ingin disampaikan. Untuk membuat animasi dari text, bisa menggunakan Opacity atau menggunakan text animation, di sini hanya menggunakan Opacity.
9. Tambahkan beberapa ilustrasi yang diperlukan untuk pembelajaran dan atur waktu kapan ilustrasi itu muncul menggunakan Opacity.
10. Setelah selesai, buka File-Export-Add to Render Queue. Untuk mengatur alokasi hasil render, buka Output to dan tentukan folder yang anda pilih.
11. Klik render



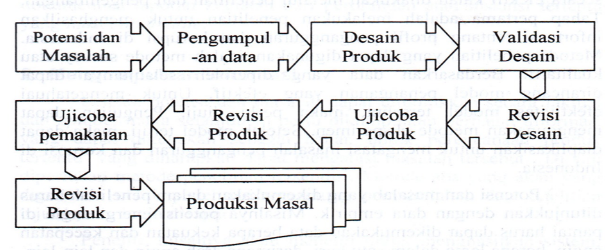
(Dokumen pribadi Florentina Br Ginting)

**Hasil dan Pembahasan *(Finding and Discussion*)**

Pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yaitu dengan cara mengembangkan media terdahulu kemudian dilanjutkan dengan penelitian Menguji efektifitas media video animasi interaktif berbasis *e-learning* dalam meningkatkan analisis siswa. Metode ini digunakan adalah metode penelitian komparasi, yaitu dengan pendekatan membandingkan hasil belajar sebelum *(pretest)* dan sesudah menggunakan produk media video animasiinteraktif yang sudah dikembangkan terhadap kemandirian belajar yaitu dengan pembelajaran *e-learning*. Penelitian kualitatif yang dirancang menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Metode R&D yang dikembangkan oleh Borg and Gall sangat tepat diterapkan pada pengembangan produk pendidikan. Produk pendidikan yang dikembangkan dapat berupa perangkat keras (alat bantu pembelajaran, buku ajar, modul atau paket belajar) dan perangkat lunak (seperti program-program pendidikan dan pembelajaran, model-model pembelajaran dan kurikulum) (Rasagama, 2011)

**Perencanaan pengembangan model**

Dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yang merupakan alat bantu dalam pembelajaran, maka peneliti menggunakan model pengembangan prosedural dan langkah-langkah yang merupakan gabungan antara Borg and Gall (Borg, W.R. & Gall, 1983), yaitu model yang bersifat deskriptif yang menunjukkan tahap-tahapan yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran, adapun prosedural penelitian dapat dilihat pada Gambar:



Model Model Borg & Gall,

**Instrument penilaian model**

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap keseluruhan rencana pengembangan instrumen, terutama yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan. Data angket yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data tersebut dianalisa dengan menggunakan skala likert mengukur sikap terhadap suatu hal yang diungkapkan melalui serangkaian pernyataan tentang suatu kecendrungan, suatu hal, objek, keadaan dan sebagainya (Setyosari, 2013). Jawaban tersebut dapat berupa pernyataan baik, cukup baik, kurang baik selanjutnya untuk pernyataan positif dinyatakan dalam bentuk angka sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Angket**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | **Kriteria** |
|  | 4 | Sangat baik /sangat tepat/sangat jelas |
|  | 3 | Baik/tepat/jelas |
|  | 2 | Cukup baik/cukup tepat/cukup jelas |
|  | 1 | Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas |

(Qoriyah W, 2016)

Setelah proses validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajar dilakukan selanjutnya hasil porsentase skor yang diperoleh diukur dengan menggunakan interpretasi skor untuk skala likert, tertera pada tabel berikut :

**Tabel 3.7 Interpretasi Skala Likert**

|  |  |
| --- | --- |
| **Presentase** | **Interpretasi** |
| **0% - 20 %** | Sangat Kurang Baik |
| **21% - 40%** | Kurang Baik |
| **41% - 60%** | Cukup Baik |
| **61% - 80%** | Baik |
| **81% - 100%** | Sangat Baik |

**Simpulan (*Conclusion*)**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan serta melihat permasalahan dari rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa: 1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dan mengacu pada model pengembangan BORG AND GALL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran melalui beberapa tahap, yaitu; (1) identifikasi tujuan pembelajaran, (2) analisis kebutuhan, (3) desain produk, (4) produk awal, (6) uji ahli, (7) revisi I, (8) uji coba kelompok kecil, (9) revisi II, (10) uji coba kelompok besar, (11) revisi III, (12) produk akhir. Tahap membuat produk meliputi; Tahap membuat produk meliputi; (1) Menyiapkan media yang diperlukan (2) Memasukkan file tersebut ke dalam *Adobe After Effect* (3) membuat "*New Composition*" yaitu (4) membuat *bumper* (5) Buat *mask* Gerakkan ilustrasi (6) (7) *graph editor* dan ubah *point* tersebut menjadi *ease in* dan *ease out* (8) buat *text* (9) *File-Export-Add to Render Queue*. Kelayakan media pembejaran video animasi interaktif ditinjau dari aspek isi materi, aspek manfaat materi, aspek desain teknis, aspek kemudahan pengoperasian, dan aspek komunikasi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, Dosen dan Mahasiswa dalam keseluruhan tahap pengembangan diperoleh hasil penilaian dengan kategori “Baik” dan “Sangat Baik” yang artinya Video Animasi Interaktif layak digunakan dalam pembelajaran Konstruksi Pola.

SARAN

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 (*References*)**

**Buku**

Alfiati Syafrina, D. (2016). Efektifitas Media Animasi Dalam Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal. *Jurnal Pesona Dasar*, *2*(4), 1–7.

Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100

Borg, W.R. & Gall, M. D. G. (1983). *Educational Research*. New York: Longman.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: alfabeta.

Porrie Muliawan. (2006). *Kontruksi Pola Busana Wanita*. jakarta: BPK Gunung Mulia

Prawiradilaga, Dewi Salma. (2007). *Prinsip Desain pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Tian Belawati. (2019). *Pembelajaran Online* (I). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Suprijono, A. (2016). *Model-model Belajar Emansipator* (pertama). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual* (3 ed.). jakarta: Kencana Prenada Media

**Jurnal /Artikel**

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

McKinney, E. C., Bye, E., & Labat, K. (2012). Building patternmaking theory: A case study of published patternmaking practices for pants. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, *5*(3), 153–167. https://doi.org/10.1080/17543266.2012.666269

Budi Purwanti. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. *3*, 42–47.

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.

Indah Kurnia Safitri. (2015). Kelayakan Teoritis Media Animasi Interaktif Electronic Game Flash Sirkulasi Manusia. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, *4*(3), 1023–1028.

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.

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.

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

Warjanto, S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Iinduksi SNF2015-II-23 SNF2015-II-24*. *IV*, 23–26.

Dr.Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (pertama; Faizah SA, Ed.). Diambil dari [www.kaukaba.com](http://www.kaukaba.com)

**Skripsi,Thesis, Disertasi, Laporan Penelitian**

Qoriyah W. (2016). *Pengembangan Alat Peraga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar nsiswa Materi Azas Black di Sekolah Menengah Atas (SMA). tesis tidak diterbitkan. Program Magister Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*.

Rasagama, I. G. (2011). *Memahami Implementasi"Educational Research and Development"*. Politekknik Negeri Bandung.

Wikipedia indonesia. (n.d.). Wikipedia. In *ensiklopedia Bebas*.

Indonesia, P. R. (2012). Permendikbud no. 24 Tahun. *Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia*.