

Kepraktisan Penggunaan CD Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Draping Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

Siti Aisyah¹, Srikandi², Fatmawati³
Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan CD multimedia interaktif yang dilihat dari segi efektif, efisien, kreatif, menarik, dan interaktif yang digunakan pada mata kuliah Draping Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan analisis data secara deskriptif. Subjek penelitian adalah mahasiswa Tata Busana Fakultas Teknik sebanyak 25. Hasil penelitian menunjukkan kepraktisan CD multimedia interaktif pada proses pembelajaran draping memenuhi persyaratan berdasarkan kriteria persyaratan uji kepraktisan media atau bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Kepraktisan, CD Multimedia Interaktif, Draping

Abstract. This study aims to determine the practicality of the use of interactive multimedia CD that are viewed in terms of effective, efficient, creative, interactive and interesting that are used in the Draping at Fashion Study Program, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Makassar. This type of research is quantitative research with descriptive data analysis. The subjects were 25 students. The results showed the practicality of interactive multimedia CD in the learning process of draping to meet the requirements based on the requirements of the practicality requirements of the media or teaching materials used in the learning process.

Keywords: Practicality, Interactive Multimedia CD, Draping

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era revolusi Industri 4.0 menjadi peluang sekaligus tantangan bagi Negara Indonesia disemua aspek, termasuk dalam dunia pendidikan. Hendarman dkk (2016) mengungkapkan bahwa Indonesia menghadapi 2 tantangan yang berat yakni pertama hadirnya Revolusi industri keempat yang mendorong kemajuan teknologi begitu cepat; dan kedua adalah globalisasi dan berlakunya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) dimana mobilitas dan persaingan tenaga kerja secara bebas antarsesama negara ASEAN.

Konsep pendidikan yang perlu dibangun pada era revolusi industri 4.0 yaitu digitalisasi dan komputerisasi. Hal tersebut memungkinkan adanya interaksi pembelajaran yang tidak mengenal ruang dan waktu. Pembelajaran dimana adanya kelas yang tidak harus dilakukan dengan tatap muka langsung dengan guru sehingga peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. (Nurvantoro, 2018).

Perubahan teknologi membawa dampak pada proses pembelajaran yaitu paradigma baru pada *learning material* dan *learning method*. Produk IT telah memberikan alternatif berupa bahan belajar yang dapat digunakan dan diakses oleh peserta didik tidak dalam bentuk kertas tetapi berbentuk CD, DVD, flashdisk, internet dan lain sebagainya, (Darmawan, 2012). Perubahan paradigma pada proses pembelajaran menuntut

pendekatan, metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menurut (Ranjit, 2001) bahwa ada tiga hal yang dapat membuat proses pembelajaran berlangsung dengan baik yaitu siswa, belajar dan materi pembelajaran. Hasil penelitian Rusmiyanti, Nurkamto, Haryanto. (2014) mengungkapkan bahwa Penggunaan multimedia dapat memecahkan masalah belajar siswa seperti peningkatan konsentrasi, peningkatan minat dan juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Penggunaan multimedia akan lebih menghemat waktu dan belajar lebih optimal. Materi-materi yang susah dapat disederhanakan dengan menggunakan multimedia.

Menurut Mohammad Nuh dalam Media Online JPP (2019), mengemukakan bahwa media harus memiliki fungsi yang sesuai dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yakni, melindungi, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta dalam ketertiban dunia. Jadi kesimpulannya adalah memaksimalkan fungsi media menjadi engine education atau mendidik, empowermen untuk mensejahterahkan, enlightenment atau mencerahkan.

Salah satu mata kuliah yang memerlukan bahan ajar yang bervariasi adalah mata kuliah Draping. Teknik draping adalah teknik memilin, menjalin, selebar kain di atas *dress form* untuk mewujudkan suatu pola busana yang pas di badan serta sesuai dengan model yang diinginkan.

Lindqvist (2013). Menurut Tortora & Markel (1996) dalam Kaya & Cagdas (2014) draping adalah fleksibilitas kain pada saat digantung pada posisi yang berbeda, untuk diubah ke dalam bentuk busana yang anggun. Dengan demikian pembelajaran draping adalah metode membentuk kain dari dua dimensi menjadi tiga dimensi pada tubuh manusia atau dressform. Sketsa dengan teknik draping dapat diubah menjadi prototipe dengan kain yang berbeda dan akan memberikan eksperimen yang berbeda.

Mata kuliah Draping adalah bagian dari kurikulum Jurusan PKK FT UNM Konsentrasi Tata Busana yang diprogram pada semester genap oleh mahasiswa. Kompetensi yang diharapkan dicapai oleh mahasiswa setelah mempelajari draping adalah mempunyai kemampuan profesional menerapkan draping dalam mendesain busana, membuat pola, membuat busana, dan pengelolaan usaha busana. Permasalahan yang mendasar dihadapi adalah masih kurangnya media atau bahan ajar yang spesifik tentang pembelajaran draping, sehingga menjadi tantangan bagi pengajar untuk menyediakan bahan ajar maupun media pada proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan standar kompetensi serta karakteristik peserta didik di era generasi *digital native*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan CD multimedia interaktif yang dilihat dari segi efektif, efisien, kreatif, menarik, dan interaktif media yang digunakan pada mata kuliah Draping di Mahasiswa Tata Busana Fakultas Teknik UNM.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan analisis data secara deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa Tata Busana Fakultas Teknik sebanyak 25 orang yang digunakan untuk melihat kepraktisan CD Multimedia interaktif untuk mata kuliah Draping. Kriteria dari kepraktisan media adalah efektifitas, efisiensi, kreatifitas, interaktif dan menariknya CD Multimedia berdasarkan pendapat dari mahasiswa yang menjadi subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket berisi pernyataan untuk dijawab sesuai dengan keadaan sebenarnya. Analisis kepraktisan produk CD Multimedia interaktif dihitung berdasarkan rumus Akbar dan Sriwijaya (2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kepraktisan CD Multimedia Interaktif pada mata kuliah Draping diperoleh dari hasil angket respon mahasiswa yang dikembangkan. Tanggapan mahasiswa terhadap kepraktisan CD Multimedia diperlukan untuk mendukung pengembangan CD Multimedia yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kriteria kepraktisan meliputi Efektif, Efisien, Kreatif, Menarik dan Interaktif. Jabaran tentang hasil kepraktisan CD Multimedia. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa CD Multimedia interaktif yang dikembangkan diperoleh nilai sebesar 94,8% pada aspek efektif hal ini menunjukkan bahwa CD multimedia yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah draping. Pada kriteria kedua yaitu efisiensi CD Multimedia interaktif diperoleh hasil sebesar 93,43 %. Kriteria efisiensi dilihat dari kesesuaian RPS, alokasi waktu, kemudahan penggunaan, dan relevansi.

Aspek ketiga yaitu dilihat dari segi kreatif meliputi kriteria yaitu aplikasi yang dikembangkan menumbuhkan keingintahuan mahasiswa, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kemampuan kritis, inspirasi, sesuatu hal yang baru. Pada aspek ini diperoleh nilai sebesar 95%, ini berarti bahwa CD multimedia interaktif yang dikembangkan dapat membantu mahasiswa lebih kreatif dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Draping. Aspek kelima yaitu menarik, hasil data menunjukkan 94,87 % dilihat dari kriteria kejelasan warna, *backgroun*, *backsound* sehingga meningkatkan ketertarikan mahasiswa terhadap materi yang disajikan. Selanjutnya pada aspek kelima yaitu interaktif yang dilihat dari *user friendly*, instruksi tersedia pada aplikasi, tidak membingungkan, mudah diakses, materi dalam CD dapat dipelajari meskipun tanpa panduan dari dosen. Pada aspek ini diperoleh hasil sebesar 95,71. Hal ini berarti bahwa CD multimedia yang dikembangkan interaktif sebagai salah satu media atau bahan ajar yang dapat digunakan pada proses pembelajaran mata kuliah draping.

Hasil penelitian tentang kepraktisan menunjukkan bahwa, CD Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media alternatif pada proses pembelajaran mata kuliah draping. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Prastya (2016), bahwa pertimbangan memilih media adalah efektif dan efisien dalam penggunaan. Keefektifitasan dimaksudkan adalah hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi dimaksudkan berkenaan dengan proses pencapaian hasil pada proses belajar mengajar. Efektifnya media pembelajaran meliputi apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut

pelajaran dapat terserap dengan mudah oleh peserta didik. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan biaya, tenaga yang dikeluarkan dapat ditekan seminim mungkin.

Penggunaan CD multimedia interaktif pada proses pembelajaran merupakan alternatif media yang dapat membantu pengajar dalam meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, karena multimedia interaktif akan lebih menarik sehingga menyenangkan pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kumalasan (2018), bahwa menggunakan multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih berkualitas.

KESIMPULAN

1. CD multimedia interaktif dapat digunakan tanpa revisi berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu efektif sebesar 94,8, efisien sebesar 93,43, kreatif 95%, menarik 94,87, interaktif 95,71.
2. Kepraktisan CD Multimedia interaktif pada proses pembelajaran draping dilihat dari aspek efektif, efisien, kreatif, menarik dan interaktif memenuhi persyaratan berdasarkan kriteria persyaratan uji kepraktisan media atau bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar, LP2M Universitas Negeri Makassar, Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, Seluruh Mahasiswa yang menjadi responden, Editor Prosiding Seminar Nasional dan semua pihak yang telah membantu pada proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar,S dan Sriwijaya, H. 2001. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Karya.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya
- Hendarman, dkk. 2016. *Revitalisasi Pendidikan Vokasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kaya, Zeynep. 2014. *Draping In Textile And Fashion Design Education*. International Izmir Textile and Apparel Symposium. (Online), (<http://www.textotex.com>). Diakses 22 Februari 2018.
- Kumalasan, Maharani Putri. 2018. Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*,2 (1A) : 1-11
- Media Online JPP .2019. *Hadapi Revolusi Industri 4.0, Media Wajib Bertransformasi*.
- Prastya, Agus.. 2016. *Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru*. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII. Universitas Terbuka
- Ranjit, Sharad. 2001. *How to Develop and Produce Simple Learning Material With Limited Resources at Ccommunity Level*. (Online) ([www. accu. or. Jp / litdbase](http://www.accu.or.jp/litdbase)). Diakses tanggal 30 November 2018.
- Rusmiyati, Ida; Joko Nurkamto; Samsi Haryanto. 2014. Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia Di SMP Negeri 2 Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran 2* (2): 171 – 184