

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer Terapan Tata Busana

Hamidah Suryani¹, Irmayanti²

^{1,2}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstract. This paper aims to develop a computer-based learning media for fashion study program in Applied Computer course, investigate the development stages, as well as knowing the feasibility and acceptance level of the developed learning media. This research and development study adopted ADDIE model and modified it into five stages (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The result of this study shows that the process of developing computer-based learning media follows the ADDIE model: (a) analyze the curriculum, materials, students, homework, and learning objectives; (b) design the module, learning media, lesson plan, and validation instruments for media, materials and try-out; (c) develop the blueprint and supporting documents; (d) implement and evaluated the developed learning media by experts in learning media and materials, through small group evaluation and field tests. The result of the first evaluation then used to revise the computer-based learning media; (e) in evaluation stage the researchers did not up to this stage to shorten the research cycle. Based on the evaluation by the experts, the developed learning media is feasible and appropriate as the supplementary media for Applied Computer for Fashion Study course in Home Economics Department Faculty of Engineering, Universitas Negeri Makassar.

Keywords: development, computer-based learning media, applied computer, fashion study

1. PENDAHULUAN

Proses kegiatan belajar mengajar (PBM) merupakan unsur penting dalam dunia pendidikan. Kurikulum yang tepat, yang diikuti dengan PBM yang baik akan dapat menghasilkan output yang sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu yang dapat menunjang keberlangsungan PBM adalah dengan adanya media pembelajaran. Media sebagai sarana pembelajaran di kelas membutuhkan interaksi antara materi, metode, teknik atau model dan strategi yang dapat dikombinasikan secara terpadu sehingga tercipta pembelajaran interaktif yang diperlukan untuk memberikan motivasi belajar sehingga akan memiliki berdampak pada hasil belajar yang semakin baik secara konseptual dan praktis.

Saat ini masih banyak pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran masih kurang optimal. Hal tersebut dapat dilihat pada presentasinya yang tidak menarik, masih banyak teks yang ditulisnya dan terlalu banyak kalimat tanpa menambahkan elemen estetika seperti suara, gambar, video sambil menyajikan presentasi menggunakan powerpoint. Beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa antara lain: (1) pembelajaran berpusat pada pendidik sehingga siswa kurang termotivasi, (2) metode dan model pembelajaran yang monoton yang membuat siswa bosan dengan pembelajaran, (3) kompetensi dan tingkat intelektual dari siswa yang berbeda sehingga dosen menggunakan salah satu metode kuliah itu, (4) siswa masih kurang dalam

mengajukan pertanyaan atau ekspresi dalam proses pembelajaran.

Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Universitas Negeri Makassar terdiri dari konsentrasi Pendidikan Tata Busana, konsentrasi pendidikan tata rias dan Pendidikan Tata Boga. Khusus pada Program Studi PKK konsentrasi Tata Busana terdapat mata kuliah Aplikasi Komputer terapan Tata Busana yang merupakan salah satu mata kuliah wajib diikuti oleh mahasiswa S1 Tata Busana. Mata kuliah yang terdiri dari teori dan praktek ini bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan menggunakan beberapa software yang diaplikasikan dalam membuat berbagai objek yang terkait dengan bidang busana. Seperti membuat desain ragam hias, dan mendesain busana menggunakan program Adobe Photoshop dan membuat pola busana menggunakan *program Computer Aided Desain (CAD) system*.

Mata kuliah Aplikasi komputer terapan tata busana membutuhkan keahlian mendesain dan membuat pola busana yang harus benar-benar melekat dalam ingatan mahasiswa. Karena penggunaan komputer masih terbilang baru bagi mahasiswa dalam mendesain busana dan pembuatan pola busana mengakibatkan masih banyak mahasiswa yang sulit untuk mengikuti mata kuliah tersebut.

Adapun faktor lainnya adalah kurangnya pemanfaatan komputer oleh mahasiswa sebagai penunjang dalam perkuliahan desain busana. Maka dosen perlu meng-

upayakan teori dari mata kuliah aplikasi komputer terapan tata busana ini dapat diingat oleh mahasiswa dengan baik. Salah satu cara agar materi yang diajarkan oleh dosen tidak mudah dilupakan oleh mahasiswa dengan menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran. Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran harus ditingkatkan guna kelancaran proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik apabila mahasiswa diajak untuk memanfaatkan semua tools yang terdapat pada penggunaan program adobe photoshop untuk mendesain busana dan program CAD system pada pembuatan pola busana.

Oleh sebab itu, setiap mahasiswa wajib menguasai komputer dan perlu adanya suatu inovasi atau penerapan teknologi media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa menguasai materi-materi pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran yang diberikan dengan baik dan efektif di dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri, yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer yang mampu mengintegrasikan teks, grafik, suara, animasi dan video. Media berbasis komputer memungkinkan setiap pengguna dapat berinteraksi secara kompleks.

Berdasarkan identifikasi kebutuhan pada mata kuliah Aplikasi Komputer terapan tata busana adalah membutuhkan media yang mendukung proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Media pembelajaran merupakan salah satu format penting dalam proses belajar mengajar dan memberi pengaruh secara signifikan pada minat dan daya serap pada siswa dalam menerima pelajaran, disamping itu media pembelajaran bermanfaat bagi guru dalam mendesain, menjelaskan dan memberi pemahaman secara efektif kepada murid. Salah satu media yang penting dan memberi sumbangsih besar dalam pembelajaran selama ini adalah komputer, media ini kemudian mengembangkan inovasi dalam dunia pendidikan dan berimplikasi luas pada teknologi pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Di samping itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar .

Media belajar berbasis komputer diharapkan dapat membantu mahasiswa belajar aplikasi komputer terapan

tata busana pada tingkatan abstraksi yang berbeda karena gambar pada multimedia berperan sebagai alat mediator dalam pembuatan desain busana dan pembuatan pola dasar dengan menggunakan komputer. Penggunaan media belajar berbasis komputer dapat memudahkan guru dalam merancang alokasi waktu pembelajaran, dapat menarik minat mahasiswa, dan pembelajaran dapat dikolaborasi dengan semua metode belajar termasuk metode konvensional yang sering diterapkan dosen saat mengajar. Selain itu, media ini dapat memaksimalkan waktu belajar mahasiswa karena mahasiswa dapat mempelajari kembali pelajaran aplikasi komputer terapan tata busana secara mandiri menggunakan komputer yang ada dirumah. Salah satu software yang digunakan untuk membuat media belajar berbasis komputer yaitu aplikasi Adobe Flash CS6.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah aplikasi komputer terapan tata busana dan untuk mengetahui penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah aplikasi komputer terapan tata busana.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and development*). diadopsi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah pokok, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Media Pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu contoh Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran berbasis komputer dengan Aplikasi Adobe Flash CS6. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mempermudah proses pembelajaran mahasiswa. Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada mata kuliah Aplikasi Komputer konsentrasi Pendidikan Tata Busana dibuat sesuai dengan kurikulum dan silabus mata kuliah Aplikasi Komputer konsentrasi Pendidikan Tata Busana di Jurusan PKK Konsentrasi Pendidikan Tata Busana. Media Pembelajaran ini juga sudah mendapatkan validasi dari Ahli Media yaitu dosen Media Pembelajaran dan Ahli materi yaitu dosen mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Peneliti hanya melakukan sampai pada

tahap pengembangan saja untuk memperpendek siklus penelitian. Evaluasi tetap diberikan kepada mahasiswa tetapi hanya evaluasi sederhana dan bukan evaluasi seperti tahap pengembangan ADDIE.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah aplikasi komputer terapan tata busana. Adapun isi dari produk multimedia tersebut antara lain:

1) Halaman Muka (*Cover*)

Halaman muka dari media pembelajaran ini terdiri dari Logo UNM, kemudian muncul tombol untuk menuju ke halaman utama.

2) Halaman Utama (*Home*)

Desain halaman pengantar pada media ini yaitu pada bagian atasnya terdapat tulisan nama mata kuliah kemudian sebelah kanan terdapat gambar 2 (dua) aplikasi yang akan digunakan yaitu *Adobe Photoshop dan CAD system (Richpeace)*. Sebelah kiri bawah ada Profil pembuat aplikasi dan sebelah kanan atas ada icon untuk keluar dari media.

3) Halaman Materi

Halaman materi terdiri atas dua materi yaitu penggunaan aplikasi Adobe Photoshop yang terdiri atas 7 materi dan penggunaan aplikasi CAD system meliputi 5 materi

4) Halaman Permateri

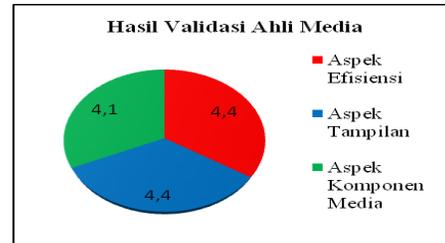
Desain halaman permateri terdiri dari tujuan pembelajaran, tutorial materi dan evaluasi.

B. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

1) Validasi ahli media

Aspek-aspek yang dinilai pada validasi media ini adalah aspek efisiensi, tampilan dan komponen multi media. Aspek efisiensi terdiri atas 4 (empat) butir pernyataan dan aspek tampilan terdiri dari 6 butir pernyataan dan aspek komponen multimedia terdiri dari 5 pernyataan. Butir instrumen aspek efisiensi meliputi: 1) Alur kerja program media mudah dipahami, 2) Media mudah digunakan dalam pengoperasiannya, 3) Media sederhana dalam pengoperasiannya, 4) Informasi dalam program media mudah dipahami. Butir instrumen aspek tampilan meliputi: 1) Kemenarikan desain, 2) Kesesuaian gambar dan efek animasi, 3) Komposisi warna dalam program media, 4) Ketepatan ilustrasi yang digunakan dalam cover, 5) Kejelasan teks dalam program media interaktif, dan 6) Peletakan menu-menu dalam program media. Butir Instrumen komponen multimedia, meliputi: 1) Kualitas gambar yang digunakan, 2) Ketepatan ukuran gambar, 3) Ketepatan penempatan gambar, 4) Ketepatan animasi yang digunakan, dan 5) Kualitas audio yang digunakan. Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran Aplikasi Komputer Terapan Tata Busana menurut oleh ahli media

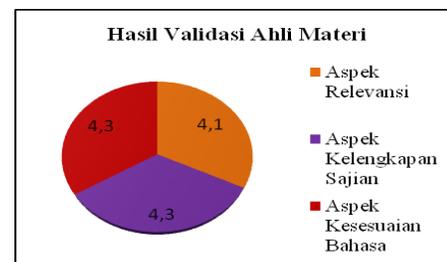
mendapatkan rerata skor 4.3 dan setelah dilakukan konversi pada skala 5, maka diperoleh kriteria “Baik”.



Gambar 1. Hasil penilaian validator media pembelajaran berbasis komputer

2) Validasi ahli materi

Aspek-aspek yang dinilai pada validasi materi ini adalah aspek relevansi, aspek kelengkapan sajian dan aspek kesesuaian bahasa. Aspek relevansi terdiri atas 9 butir pernyataan dan aspek kelengkapan sajian terdiri dari 4 butir pernyataan dan aspek kesesuaian bahasa terdiri dari 3 pernyataan. Butir instrumen aspek efisiensi meliputi: 1) Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh mahasiswa, 2) Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai, 3) Latihan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai 4) Kedalaman uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan mahasiswa, 5) Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan, 6) Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir, 7) Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan, 8) Kesesuaian antara tes akhir bab dengan indikator hasil belajar, dan 9) Kesesuaian antara gambar/ilustrasi dan materi. Butir instrumen aspek kelengkapan meliputi: 1) Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa, 2) Menyajikan petunjuk belajar, 3) Menyajikan informasi pendukung, dan 4) Menyajikan daftar pustaka. Butir Instrumen kesesuaian bahasa, meliputi: 1) Ketepatan penggunaan ejaan, 2) Ketepatan penggunaan istilah, dan 3) Ketepatan penyusunan struktur kalimat. Penilaian menurut ahli materi diperoleh rata-rata skor 4.2 dan setelah dilakukan konversi pada skala 5, maka diperoleh kriteria “Baik”.



Gambar 2. Hasil skor validasi ahli materi

3) Revisi

Saat divalidasi, ahli media dan ahli materi memberikan keterangan valid dan layak digunakan, namun terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan. Melengkapi penilaian tersebut di atas, terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi guna perbaikan media pembelajaran ini, antara lain: (a) pada menu utama ditambahkan nama pengembang, (b) animasi masih perlu ditambah warna agar lebih hidup. (c) untuk menambahkan menu bantuan toos digunakan, (d) menggunakan gambar vector agar tidak pecah, dan (e) langkah-langkah pengambilan ukuran sebaiknya berurutan. Adapun hasil revisi dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Halaman utama (Home)



Gambar 4. Keterangan *tools* pada media pembelajaran

4) Hasil uji coba kelompok kecil

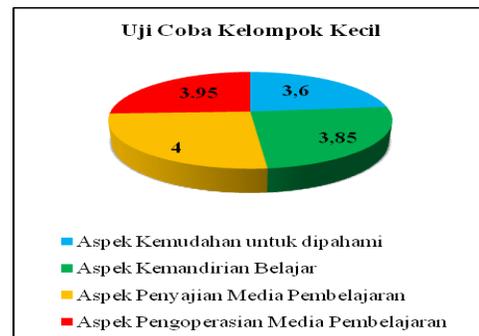
Uji coba kelompok kecil dilaksanakan setelah produk media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba diikuti oleh 5 orang mahasiswa dari total mahasiswa 30 orang pada mahasiswa angkatan 2016 konsentrasi tata busana Jurusan Pendidikan kesejahteraan Keluarga. Dasar penunjukan subjek didasarkan dengan memperhatikan kemampuan mahasiswa (mahasiswa kemampuan tinggi, sedang, dan rendah). Uji coba dilakukan untuk mengetahui hambatan atau kelemahan dan permasalahan yang muncul ketika produk tersebut digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil akan dianalisis sebelum digunakan pada uji coba kelompok besar (lapangan).

Data uji coba meliputi 4 (empat) aspek penilaian yaitu: aspek kemudahan untuk dipahami, aspek

kemandirian belajar, aspek penyajian media berbasis komputer, dan aspek pengoperasian media.

Berdasarkan analisis data pada aspek kemudahan media untuk dipahami diperoleh bahwa jumlah skor rerata pada aspek kemudahan untuk di pahami adalah 3,6. Skor pada aspek ini termasuk dalam kategori baik. Untuk aspek kemandirian belajar diperoleh hasil analisis bahwa jumlah skor rerata pada aspek kemandirian belajar adalah 3,9. Skor pada aspek ini termasuk dalam kategori baik. Kemudian berdasarkan analisis data terhadap hasil dari aspek penyajian media diketahui bahwa jumlah skor pada aspek penyajian media pembelajaran berbasis komputer adalah skor rerata sebesar 4 dengan kategori baik.

Selanjutnya untuk aspek evaluasi terhadap aspek pengoperasian media pembelajaran berbasis komputer diketahui bahwa jumlah skor pada aspek pengoperasian media pembelajaran berbasis komputer adalah skor rerata sebesar 3,9 dengan katategori baik.

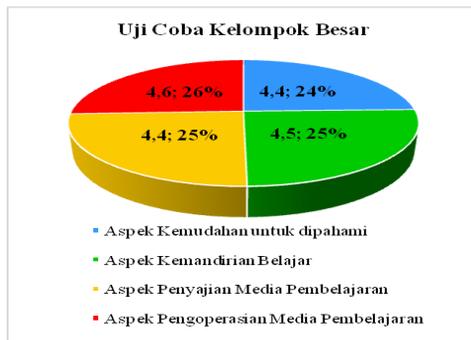


Gambar 5. Skor penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis komputer pada uji coba kelompok kecil

5) Hasil uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar merupakan kelanjutan dari uji coba kelompok kecil yang dimaksudkan untuk melakukan revisi terhadap temuan-temuan yang belum memenuhi kriteria pada uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar ini melibatkan 15 mahasiswa pada angkatan 2016 Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tentang media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan pada mata kuliah aplikasi komputer terapan Tata Busana.

Komentar yang diberikan oleh mahasiswa pada uji coba kelompok besar ini terhadap media pembelajaran berbasis komputer yang dibuat yaitu bahwa media pembelajaran berbasis komputer ini sudah baik, serta meningkatkan antusias dan perhatian sehingga peserta didik tidak mudah jenuh dengan sendirinya akan meningkatkan *softskill* mahasiswa.



Gambar 6. Skor penilaian kelayakan media pada uji coba kelompok besar

Komentar yang diberikan oleh mahasiswa pada uji coba kelompok besar ini terhadap media pembelajaran berbasis komputer yang dibuat yaitu bahwa media pembelajaran berbasis komputer ini sudah baik, serta meningkatkan antusias dan perhatian sehingga mahasiswa tidak mudah jenuh dengan sendirinya akan meningkatkan *softskill* mahasiswa.

C. Pembahasan

1) Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah aplikasi Komputer Terapan Tata Busana di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar ini diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan semakin menarik media yang digunakan maka minat, motivasi dan keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar akan meningkat dengan sendirinya *softskill* mahasiswa akan meningkat juga, hal ini sejalan dengan pendapat lain yang mengemukakan upaya untuk meningkatkan *soft skill* mahasiswa harus terintegrasi dalam pembelajaran di kelas salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Tidak semua mata pelajaran akan menambah minat, motivasi dan keaktifan siswa apabila menggunakan media. Hal ini dikarenakan tidak setiap mata pelajaran yang menuntut adanya gambar, animasi, dan video untuk memperjelas materi yang disampaikan. Salah satu mata pelajaran yang di dalam penyampaian materi lebih baik menggunakan gambar, animasi dan contoh video untuk memperjelas materi adalah mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan Tata Busana. Menyadari bahwa pengembangan media dapat meningkatkan *soft skill* mahasiswa, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran berbasis komputer.

2) Kelayakan media pembelajaran berbasis komputer

Kelayakan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan dikembangkan diperoleh dari data yang telah didapatkan dari pengujian oleh ahli media (dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektro dan Elektronika UNM), ahli materi (dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga UNM), uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Digunakan instrument/angket dengan menggunakan kriteria penilaian/skor 1 sampai 5 dengan kategori yang telah ditetapkan, yaitu: 5 berarti Sangat Baik, 4 berarti Baik, 3 berarti Cukup Baik, 2 berarti Kurang Baik, dan 1 berarti Tidak Baik. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari para ahli dan uji coba dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut:

a. Ahli media

Berdasarkan penilaian ahli media yang dilakukan oleh dosen, kelayakan media pembelajaran berbasis komputer yang melingkupi tiga aspek penilaian, yaitu: aspek efisiensi, aspek tampilan dan aspek komponen media. Dari aspek penilaian efisiensi diperoleh rerata skor 4.4 dengan kriteria sangat baik, dan aspek tampilan mendapat rerata skor 4.4 dengan kriteria sangat baik, sedangkan aspek komponen media diperoleh rerata skor 4.1. Hal ini dapat diartikan media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan dalam kategori layak digunakan sebagai alat bantu mengajar, walaupun perlu dilakukan sedikit revisi sesuai saran dari ahli media. Dari hasil penilaian ketiga aspek tersebut diperoleh rerata skor 4.3 dan setelah dilakukan konversi pada skala 5, maka diperoleh kriteria “Sangat Baik”.

b. Ahli materi

Berdasarkan penilaian ahli materi yang dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, kelayakan media pembelajaran berbasis komputer ini melingkupi tiga aspek penilaian, yaitu aspek relevansi, Kelengkapan sajian dan kesesuaian bahasa. Dari aspek penilaian relevansi materi mendapat rerata skor 4.1 termasuk dalam kriteria baik, aspek penilaian kelengkapan sajian mendapatkan rerata skor 4.3 termasuk dalam kriteria sangat baik, sedangkan dari aspek penilaian kesesuaian bahasa mendapat rerata skor 4.3 termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal ini dapat diartikan materi media pembelajaran berbasis komputer dapat dikategorikan layak untuk digunakan sebagai alat bantu mengajar.

Menurut Daryanto (2016), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan

motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya serta kemungkinan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Dari hasil penilaian ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata skor 4.2 dan setelah dilakukan konversi pada skala 5 maka diperoleh kriteria "Baik".

c. Uji coba kelompok kecil

Dari hasil uji coba kelompok kecil yang diikuti oleh 5 orang mahasiswa angkatan 2016 Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, melingkupi empat aspek penilaian, yaitu: aspek kemudahan untuk di pahami, kemandirian belajar, penyajian multimedia, dan pengoperasian media pembelajaran. Dari aspek kemudahan untuk di pahami diperoleh rerata skor 3.6 dengan kriteria baik, dari aspek kemandirian belajar diperoleh rerata 3.85 termasuk dalam kriteria baik, dari aspek penyajian media pembelajaran mendapat rerata skor 4 dengan kriteria baik sedangkan dari aspek pengoperasian multimedia diperoleh rerata 3.,95 termasuk dalam kriteria baik. Dari hasil penilaian keempat aspek tersebut diperoleh rata-rata skor 3.85 dan setelah dilakukan konversi pada skala 5, maka diperoleh kriteria "Baik".

d. Uji coba kelompok besar

Dari hasil uji coba kelompok besar yang diikuti oleh 15 orang mahasiswa angkatan 2016 Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, meliputi empat aspek penilaian, yaitu: aspek kemudahan untuk di pahami, kemandirian belajar, penyajian multimedia, dan pengoperasian media. Dari aspek kemudahan untuk di pahami diperoleh rerata skor 4.4 dengan kriteria sangat baik, dari aspek kemandirian belajar diperoleh rerata 4.5 termasuk dalam kriteria sangat baik, dari aspek penyajian multimedia mendapat rerata skor 4.4 dengan kriteria sangat baik sedangkan dari aspek pengoperasian media pembelajaran berbasis komputer diperoleh rerata 4.6 termasuk dalam kriteria sangat baik. Dari hasil penilaian keempat aspek tersebut diperoleh rata-rata skor 4.5 dan setelah dijumlahkan antara hasil penilaian uji coba kelompok kecil dan besar diperoleh rerata skor 4.2 lalu dilakukan konversi pada skala 5, maka diperoleh kriteria "Baik".

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media, validasi ahli materi, dan uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar tersebut di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan Tata Busana untuk meningkatkan soft skill mahasiswa calon guru memperoleh rerata skor 4.2, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media bantu dalam proses pembelajaran mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan Tata Busana pada Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar karena telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan sebagai bahan pertimbangan penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis komputer ini.

4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan pola pakaian berbasis CAD System pada mahasiswa Pendidikan Tata Busana memenuhi kriteria efektif berdasarkan:

- Peningkatan tingkat pengetahuan peserta pelatihan, yang ditandai dari hasil tes pengetahuan peserta dengan nilai rata-rata *pretest* 43.5 masuk dalam kategori rendah dan hasil nilai *posttest* adalah 80.3 masuk pada kategori tinggi. Hasil uji *gain* sebesar 0.50 masuk pada katerogi sedang. Hal ini menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta pelatihan, termasuk pada kriteria *sedang*. Tes keterampilan berupa unjuk kerja memperoleh nilai rata-rata sebesar 79.2 dengan kategori tinggi.
- Respons peserta pelatihan pembuatan pola pakaian berbasis CAD System, 100% peserta memberikan respons positif terhadap pelatihan, 91.67% memberikan respons positif terhadap materi pelatihan, 97.95% peserta memberikan respons positif terhadap modul pelatihan, 100% memberikan respons terhadap worksheet, 97.15% peserta memberikan respons positif terhadap instruktur, dan 100% instruktur memberikan respons positif terhadap kenyamanan dalam pelatihan

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.