

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Aplikasi

Setelah aplikasi multimedia “Menggambar Busana” selesai dibangun, kemudian aplikasi diimplementasikan dengan cara diuji terlebih dahulu untuk melihat apakah sudah sesuai dengan harapan. Pada tahap pengujian aplikasi, dilakukan 3 pengujian yaitu pengujian ketepatan materi, pengujian usability dan pengujian siswa. Hasil implementasi pengujian terhadap *interface* yang terdapat pada aplikasi multimedia “Menggambar Busana” dapat dilihat pada sub bab 4.1.1 sampai dengan 4.1.5.

4.1.1 Halaman Tampilan Awal

Halaman tampilan awal aplikasi “Menggambar Busana” seperti terlihat pada Gambar 4.1. Pada halaman awal terdapat tombol mulai berupa *action button go to and play* berbentuk lingkaran yang berfungsi untuk memulai aplikasi.



Gambar 4.1 Halaman Awal

4.1.2 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama terdiri dari 5 tombol, yaitu tombol Menu Materi, Menu Video, Menu Kuis, *Back* dan *Exit*. Beberapa tombol tersebut menggunakan *action button go to and play* Seperti yang terlihat pada Gambar 4.2. Apabila menekan tombol menu materi maka akan ditampilkan materi bagian-bagian busana.

Apabila menekan tombol menu video maka akan ditampilkan pilihan video-video tentang langkah-langkah menggambar busana. Apabila menekan tombol menu kuis maka akan ditampilkan beberapa kuis. Apabila menekan tombol back maka akan kembali ke halaman awal aplikasi.



Gambar 4.2 Halaman Menu Utama

Apabila menekan tombol *exit* maka akan ditampilkan halaman seperti Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Halaman *exit*

4.1.3 Halaman Menu Materi

Halaman Menu Materi memiliki 5 tombol kategori materi yaitu, Alat dan Bahan, Kerah, Lengan, Rok dan *back to home*. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.4 Secara umum *layout* tampilan dari isi materi sama namun hanya ada perbedaan dari isi materi. Maka penulis hanya menunjukkan salah satu halaman isi materi,

contoh halaman isi materi seperti yang terlihat pada Gambar 4.5. Untuk keseluruhan gambar isi materi dapat dilihat di Lampiran B.



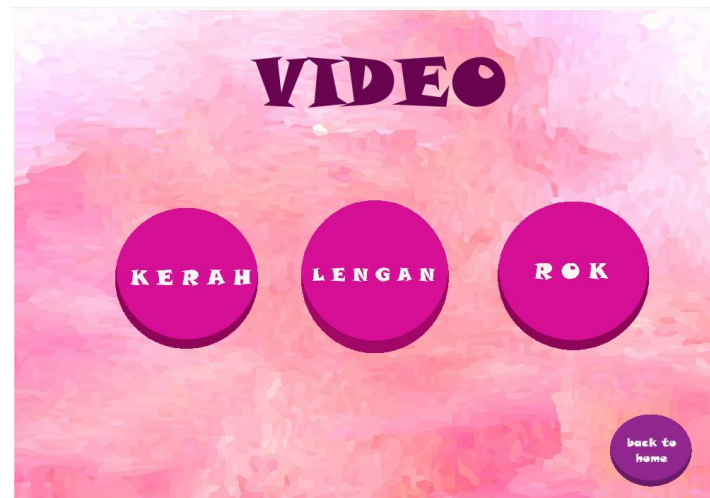
Gambar 4.4 Halaman Menu Materi



Gambar 4.5 Halaman Isi Materi

4.1.4 Halaman Menu Video

Halaman menu Video memiliki 3 kategori menu yaitu kerah, lengan, dan rok. Seperti yang terlihat pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman Menu Video

Apabila menekan salah satu kategori pilihan video maka akan tampil halaman sub kategori video seperti terlihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Halaman sub Kategori Video

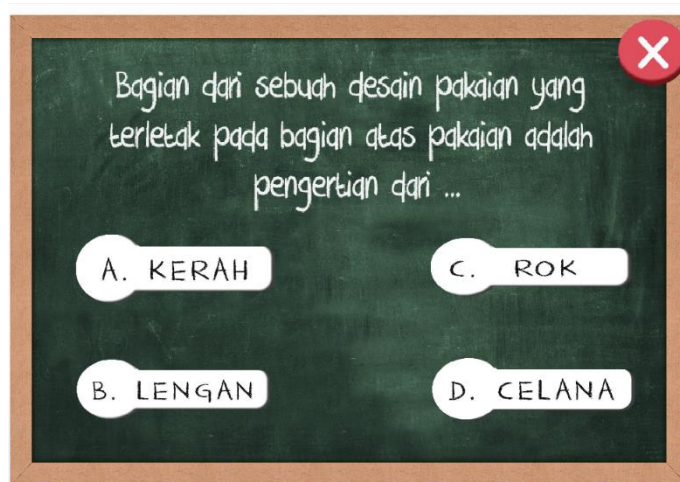
Apabila menekan salah satu sub kategori pilihan video maka akan tampil halaman play video terlihat pada Gambar 4.8 Terdapat tombol *back* yang apabila menekan tombol tersebut maka akan kembali ke halaman sub kategori pilihan video.



Gambar 4.8 Halaman Play Video

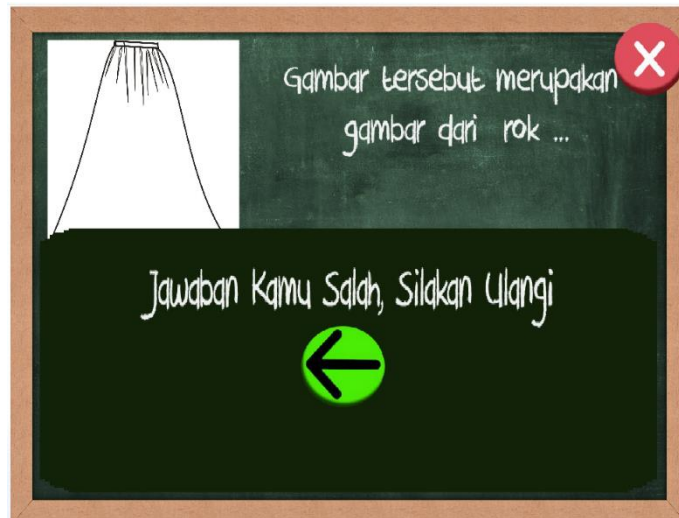
4.1.5 Halaman Menu Kuis

Halaman Menu Kuis memiliki satu tombol yaitu tombol *close* seperti terlihat pada Gambar 4.9 Tombol *option* jawaban pada kuis menggunakan *action button goto and stop* .

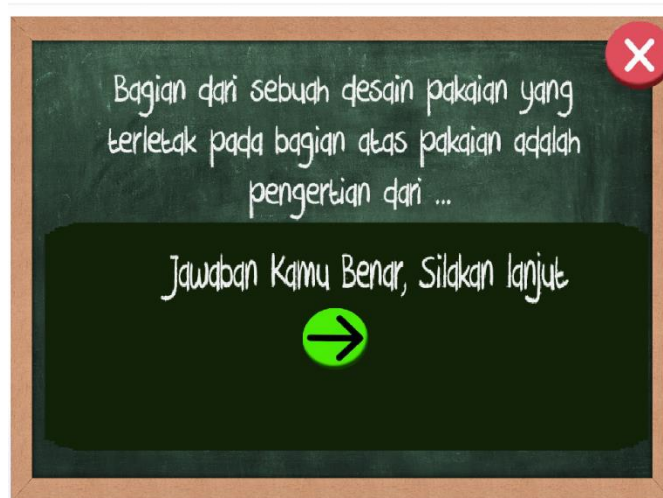


Gambar 4.9 Halaman Menu Kuis

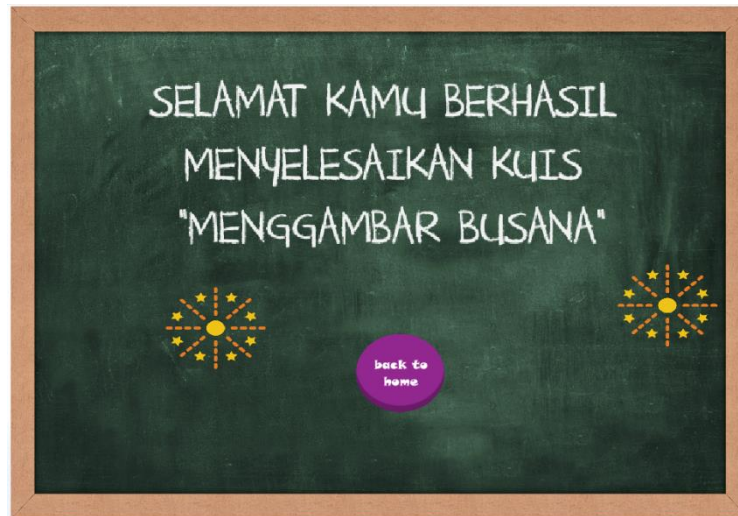
Apabila menjawab salah maka akan muncul halaman seperti pada Gambar



Gambar 4.10 Halaman apabila menjawab Salah
Apabila menjawab benar maka akan muncul halaman seperti pada Gambar 4.11



Gambar 4.11 Halaman apabila menjawab Benar
Apabila telah menyelesaikan kuis maka akan muncul halaman seperti pada Gambar 4.12 yang terdapat tombol menu Utama.



Gambar 4.12 Halaman apabila telah menyelesaikan Kuis

4.2 Pengujian Ketepatan Materi

4.2.1 Tujuan Pengujian

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah materi dan langkah-langkah menggambar busana yang disajikan pada aplikasi ini sudah tepat dan sesuai dengan materi yang biasa digunakan oleh guru.

4.2.2 Metode

Pada pengujian ini penulis menggunakan metode *interview*. Hal ini bertujuan untuk memperoleh keterangan sedalam-dalamnya tentang kecocokan materi yang ada pada aplikasi.

4.2.3 Prosedur

Penulis melakukan *interview* kepada Ibu Feni Nur'Aini,S.Pd sebagai guru yang mengampu mata pelajaran Menggambar Busana di SMK Ma'arif Nurul Haromain. *Interview* dilakukan setelah guru tersebut mencoba untuk memberikan pelajaran menggunakan aplikasi ini. Hal ini dilakukan agar guru tersebut dapat memberikan tanggapan dari pertanyaan yang diajukan oleh penulis.

4.2.4 Hasil

Setelah melakukan *interview*, penulis mendapatkan data yang diperoleh dari *interview*. Penulis melampirkan lembar *interview* yang terdapat pada Lampiran D. Hasil *interview* dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil *Interview* Guru

Pertanyaan	Tanggapan
Ketepatan penyajian materi	Materi yang disajikan pada aplikasi sudah tepat karena sesuai dengan bahan ajar yang digunakan oleh guru.
Langkah-langkah prosedur dalam menggambar bagian-bagian busana	Langkah-langkah dalam menggambar bagian-bagian busana yang terdapat pada video sudah tepat dan mudah diikuti karena video menampilkan <i>step by step</i> sehingga siswa tidak bingung.

4.2.5 Pembahasan

Berdasarkan data *interview* maka didapatkan hasil yang positif mengenai penyajian materi pada aplikasi Menggambar Busana. Aplikasi ini sudah tepat dalam penyajian materi, dikarenakan bahan ajar yang digunakan oleh guru yang mengampu sama dengan materi pada aplikasi. Dengan pengujian ini berhasil diketahui bahwa ketepatan materi pada aplikasi dengan materi yang digunakan oleh guru yang mengampu sudah sesuai. Namun masih terdapat kekurangan pada video yang ada pada aplikasi, yaitu video yang tidak dapat memutar ulang secara otomatis setelah video itu selesai.

4.3 Pengujian Usabilitas oleh Guru

4.3.1 Tujuan

Karena materi sudah diuji ketepatannya, maka langkah selanjutnya yaitu pengujian usabilitas. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui penilaian tentang pemakaian aplikasi apakah aplikasi ini mudah dipakai dan membantu guru dalam proses belajar mengajar.

4.3.2 Metode

Pada pengujian ini penulis menggunakan kuisioner sebagai alat pengambilan data dalam penilaian guru tentang tampilan aplikasi. Kuisioner

merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden. Soal pada kuisisioner terdiri dari 5 pertanyaan seputar usabilitas guru. Penulis melampirkan sampel kuisisioner yang terdapat pada Lampiran E.

4.3.3 Prosedur

Pengambilan data kuisisioner ini dilakukan setelah kedua guru jurusan Tata Busana yaitu Ibu Feni Nur 'Aini, S.Pd dan Ibu Heni Kusriani, S.Pd mencoba aplikasi. Proses mengajar menggunakan aplikasi sama seperti mengajar dengan metode sebelumnya yaitu dengan melakukan proses pembukaan terlebih dahulu, selanjutnya siswa dikenalkan dengan materi yang akan dipelajari. Setelah pembelajaran selesai, kelas ditutup dengan bacaan doa serta salam. Namun guru yang mencoba mengajar mata pelajaran Menggambar Busana menggunakan aplikasi hanya salah satu saja dikarenakan kondisi guru lain yang bukan guru pengampu mata pelajaran Menggambar Busana sehingga guru tersebut tidak tahu kurikulum bahan ajar yang digunakan.

4.3.4 Hasil

Setelah melakukan kuisisioner, penulis mendapatkan hasil yang diperoleh dari data kuisisioner yang diberikan pada kedua guru. Hasil kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Guru

Pertanyaan	Tanggapan
Jenis tulisan yang digunakan pada aplikasi	Kedua guru menyatakan bahwa jenis tulisan yang digunakan pada aplikasi ini sudah tepat.
Ukuran tulisan yang digunakan pada aplikasi	Kedua guru menyatakan bahwa ukuran tulisan yang digunakan pada aplikasi sudah sesuai.
Fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan	Kedua guru menyatakan bahwa fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan pada aplikasi sudah tepat.
Kemudahan dalam mengikuti video langkah-langkah menggambar	Dalam menanggapi pertanyaan tentang kemudahan dalam mengikuti video langkah-langkah menggambar,

	guru pertama menyatakan sangat setuju namun guru kedua menyatakan setuju.
Mudah dalam pengoperasian aplikasi	Kedua guru menyatakan bahwa aplikasi ini mudah untuk dioperasikan.
User friendly	Aplikasi Menggambar Busana nyaman digunakan dan memudahkan guru dalam penyampaian materi karena guru tidak perlu mendemonstrasikan secara manual. Serta siswa antusias untuk mengikuti pelajaran.
Efektif dan Efisiensi waktu	Aplikasi Menggambar Busana praktis dalam penggunaan, serta membantu guru dalam memberikan contoh atau demonstrasi langkah-langkah menggambar bagian busana yang memakan waktu yang tidak sedikit.

4.3.5 Pembahasan

Setelah pengujian menggunakan kuisisioner dilakukan, dapat dilihat bahwa aplikasi “Menggambar Busana” sudah layak digunakan dikarenakan hasil kuisisioner menunjukkan bahwa kedua guru tersebut merasa aplikasi ini mudah dalam penggunaannya serta membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pengujian ini sudah tercapai.

4.4 Pengujian Usabilitas oleh Siswa

4.4.1 Tujuan Pengujian

Pengujian aplikasi ini dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2017 di SMK Ma’arif Nurul Haromain dikhususkan pada siswa kelas X Jurusan Tata Busana. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui nilai aplikasi dari sudut pandang siswa sebagai media dalam pembelajaran menggambar busana.

4.4.2 Metode

Pada pengujian ini penulis menggunakan kuisisioner sebagai alat pengambilan data dalam melihat respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia. Soal kuisisioner terdiri dari 8 pertanyaan seputar usabilitas siswa. Penulis melampirkan sampel kuisisioner yang terdapat pada Lampiran F.

4.4.3 Prosedur

Sebelum melakukan pengujian terhadap siswa yang melibatkan 21 orang, penulis memberikan sedikit pemahaman kepada siswa tentang aplikasi. Bahwa aplikasi ini digunakan oleh guru yang mengampu mata pelajaran Menggambar Busana dan siswa hanya mengikuti pelajaran seperti biasanya. Setelah guru sudah cukup memberikan pelajaran menggunakan aplikasi, penulis memberikan kuisisioner kepada siswa dan terlebih dahulu penulis memberikan penjelasan kepada siswa tentang bagaimana cara mengisi kuisisioner.

4.4.4 Hasil

Setelah melakukan kuisisioner, penulis mendapatkan hasil yang diperoleh dari data kuisisioner yang diberikan pada siswa. Dari hasil kuisisioner dengan keterangan STS = "Sangat Tidak Setuju", TS = "Tidak Setuju", N = "Netral", S = "Setuju", SS = "Sangat Setuju" dapat dilihat pada grafik di bawah ini.

1. Mudah dalam memahami materi pada aplikasi dapat dilihat pada diagram 4.1.

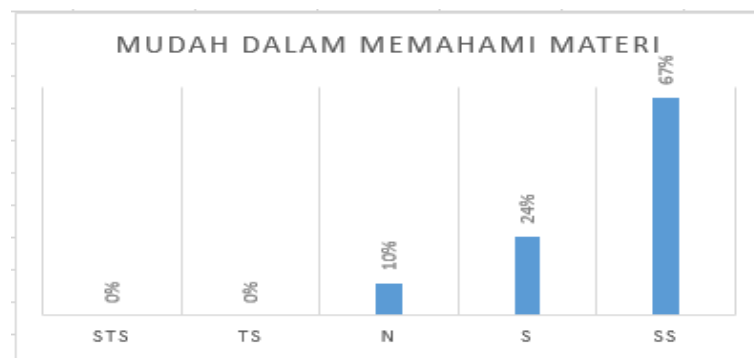


Diagram 4.1 Pertanyaan pertama (Siswa)

Pertanyaan pertama pada kuisisioner menunjukkan hasil dengan jumlah persentase setuju ditambah sangat setuju yaitu 90% atau 19 siswa menyatakan bahwa materi yang terdapat pada aplikasi ini mudah dipahami.

2. Mudah dalam mengikuti video menggambar bagian-bagian busana pada aplikasi dapat dilihat pada diagram 4.2.

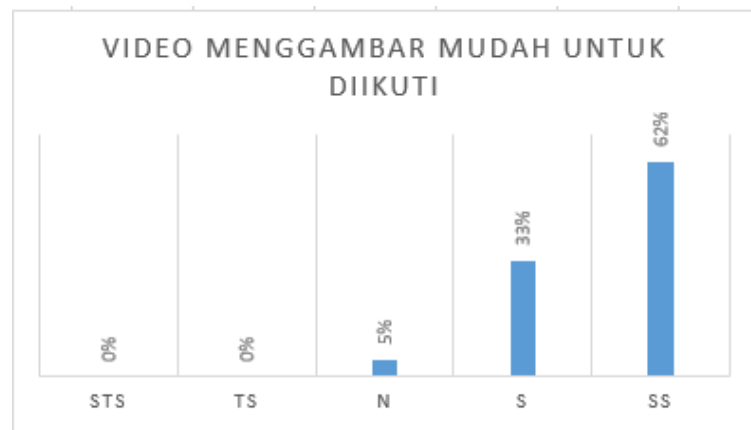


Diagram 4.2 Pertanyaan kedua (Siswa)

Pertanyaan ke dua pada kuisioner menunjukkan hasil dengan jumlah persentase setuju ditambah sangat setuju yaitu 95% atau 20 siswa menyatakan bahwa video menggambar bagian-bagian busana pada aplikasi mudah diikuti.

3. Pembelajaran menggambar busana dengan aplikasi menjadi lebih semangat dapat dilihat pada diagram 4.3.

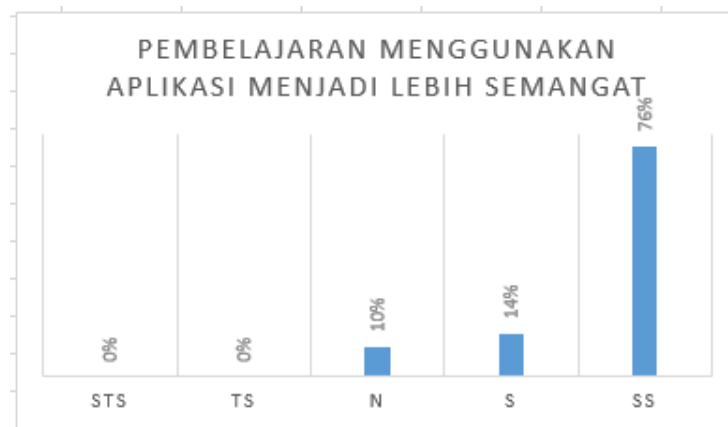


Diagram 4.3 Pertanyaan ketiga (Siswa)

Pertanyaan ke tiga pada kuisioner menunjukkan hasil dengan jumlah persentase setuju ditambah sangat setuju yaitu 90% atau 19 siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi menjadi lebih semangat.

4. Pembelajaran menggambar busana dengan aplikasi menjadi lebih menarik dapat dilihat pada diagram 4.4.

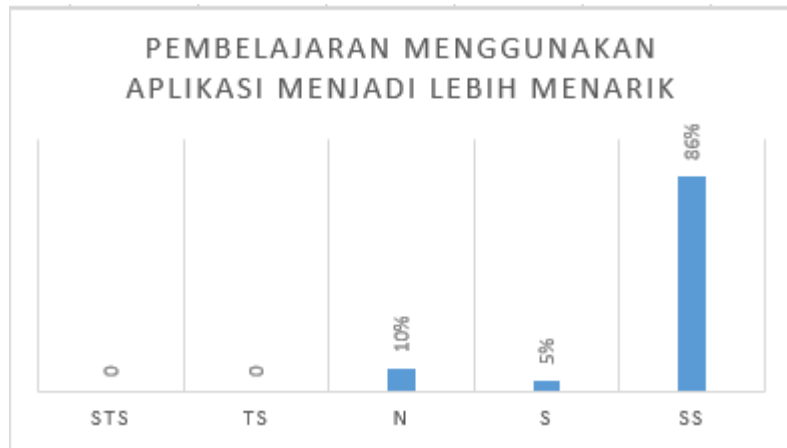


Diagram 4.4 Pertanyaan keempat (Siswa)

Pertanyaan ke empat pada kuisisioner menunjukkan hasil dengan jumlah persentase setuju ditambah sangat setuju yaitu 91% atau 19 siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi menjadi lebih menarik dibanding dengan pembelajaran yang selama ini diterapkan.

5. Pembelajaran dengan aplikasi lebih menyenangkan dibanding dengan hanya membaca modul dapat dilihat pada diagram 4.5.

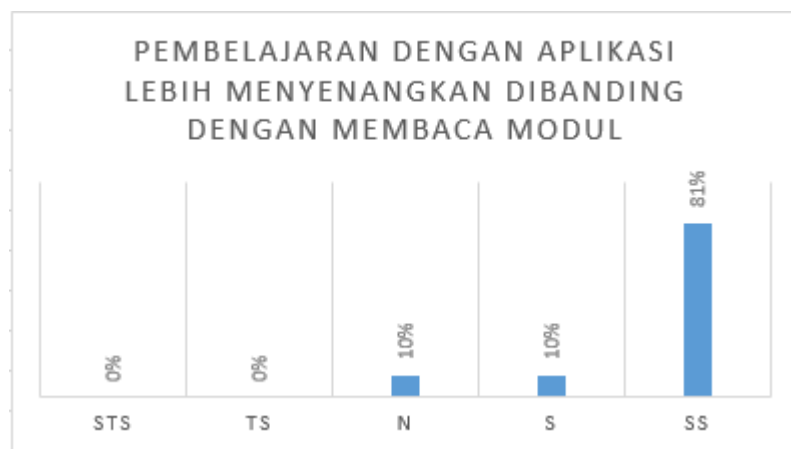


Diagram 4.5 Pertanyaan kelima (Siswa)

Pertanyaan ke lima menunjukkan hasil dengan jumlah persentase setuju ditambah sangat setuju yaitu 90% atau 19 siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi ini lebih menyenangkan dibanding hanya dengan membaca modul.

6. Menggambar mengikuti langkah-langkah dalam video lebih menarik daripada mengikuti langkah-langkah menggambar secara manual dapat dilihat pada diagram 4.6.



Diagram 4.6 Pertanyaan keenam (Siswa)

Pertanyaan ke enam menunjukkan hasil dengan jumlah persentase setuju ditambah sangat setuju yaitu 90% atau 21 siswa menyatakan bahwa menggambar mengikuti langkah-langkah dalam video lebih menarik daripada mengikuti langkah-langkah menggambar secara manual.

7. Mudah dalam menerima penjelasan materi menggunakan aplikasi dapat dilihat pada diagram 4.7.

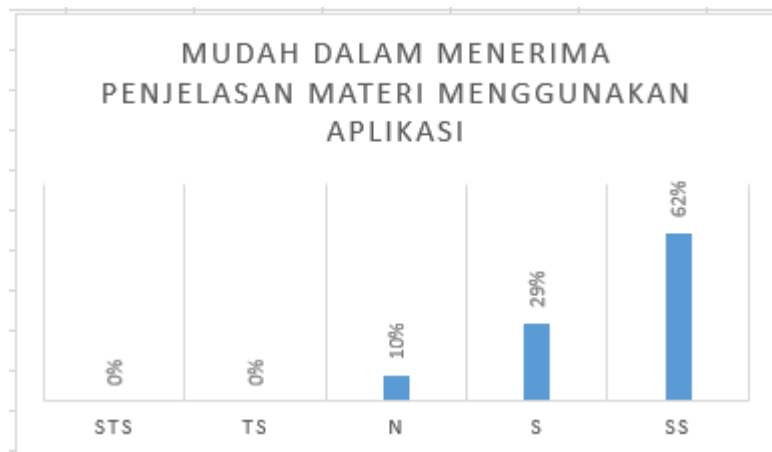


Diagram 4.7 Pertanyaan ketujuh (Siswa)

Pertanyaan ke tujuh menunjukkan hasil dengan jumlah persentase setuju ditambah sangat setuju yaitu 91% atau 19 siswa menyatakan bahwa penjelasan materi menggunakan aplikasi lebih mudah diterima daripada penjelasan tanpa aplikasi.

4.4.5 Pembahasan

Setelah pengujian menggunakan kuisioner dilakukan dapat dilihat bahwa aplikasi “Menggambar Busana” dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil pengolahan data yang penulis lakukan terhadap data kuisioner. Hasil Kuisioner menunjukkan banyak siswa yang merasa belajar menggunakan aplikasi lebih mudah dipahami, menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar dari pada pembelajaran dengan metode sebelumnya. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai yaitu aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

4.5 Kesimpulan Pengujian

Setelah pengujian ketepatan materi, pengujian usability oleh guru, dan pengujian usability oleh siswa dilakukan, dapat dikatakan bahwa tujuan dari penelitian ini sudah tercapai yaitu aplikasi “Menggambar Busana” dapat digunakan sebagai alat bantu praktik dalam menggambar bagian-bagian busana serta dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik untuk para siswa. Hal ini terlihat dari hasil *interview* kepada guru dan kuisioner kepada guru serta siswa.

Interview kepada guru menunjukkan bahwa penyajian materi pada aplikasi sudah tepat dikarenakan bahan ajar yang digunakan oleh guru pengampu sama dengan materi pada aplikasi. Dari hasil kuisioner guru menunjukkan bahwa aplikasi mudah dalam penggunaannya serta membantu dalam proses belajar mengajar. Dari hasil kuisioner siswa menunjukkan hasil dengan jumlah persentase setuju ditambah sangat setuju yaitu 91% atau 19 siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi menjadi lebih menarik dan sebanyak 90% atau 19 siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi menjadi lebih semangat.

Setelah tujuan penelitian tercapai, diharapkan manfaat penelitian juga tercapai yaitu siswa menjadi lebih tertarik akan pelajaran Menggambar Busana yang disampaikan oleh guru. Namun masih terdapat kekurangan pada aplikasi yang dapat diperbaiki untuk ke depannya, yaitu video yang tidak dapat memutar ulang secara otomatis setelah video itu selesai.