

## INTISARI

Penelitian ini dilakukan di SMK Ma'arif Nurul Haromain Sentolo kelas X jurusan tata busana. Jurusan tata busana ini sarat akan pembelajaran praktik karena hampir 50% kegiatannya merupakan praktik dengan tuntutan hasil akhir berupa produk. Saat ini metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yaitu dengan demonstrasi. Dimana guru mempraktikkan langkah-langkah menggambar kepada para siswa dengan cara manual. Akibatnya banyak waktu dan tenaga guru yang akan terbuang.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat alat bantu yang dapat digunakan dalam praktik menggambar bagian-bagian busana melalui sebuah aplikasi multimedia berbasis *Macromedia Flash* serta dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik untuk para siswa. Setelah dapat digunakan sebagai alat bantu, siswa menjadi lebih tertarik akan pelajaran menggambar busana yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengujian ketepatan materi, pengujian usabilitas oleh guru dan pengujian usabilitas oleh siswa yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam praktik menggambar bagian-bagian busana serta dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik untuk para siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil *interview* dan hasil kuisioner.

Kata kunci : Menggambar Busana, Aplikasi Edukasi, Alat bantu guru.

## **ABSTRACT**

This research was conducted at SMK Ma'arif Nurul Haromain Sentolo class X majoring in fashion. The department of fashion is full of practical learning because almost 50% of its activities are practices which will result in the final product. Currently the teacher uses demonstration method to deliver the knowledge. The teacher illustrated several drawing methods to the students manually. As a result, a lot of time and teachers will be dismissed.

The purpose of this research is to develop a tool that can be used in practice to draw parts of clothing through a multimedia application based on Macromedia Flash and can be used as an interesting learning media for students. Once it can be used as a tool, students become more interested in the lesson of drawing clothing delivered by the teacher.

Based on the results of matter accuracy testing, teacher reusability testing, and usability testing by students can be concluded that this application can be used as a tool in practice to draw parts of clothing and can be used as an interesting learning media for students. This is evidenced by the results of interviews and questionnaires.

**Keywords:** Drawing Clothing, Education Applications, Tool for teachers.