

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN *FASHION BLOG*

Arin Isti Fadah, Suciati
Arinistifadah11@gmail.com, suciati@upi.edu

Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan
Keluarga, Fakultas Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak. Permasalahan utama pada mata kuliah Publikasi Mode adalah masih sangat terbatasnya pembelajaran media publikasi mode yang menerapkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam bentuk *fashion blog*. Tujuan penelitian secara umum adalah membuat pedoman cara membuat *fashion blog* dalam bentuk multimedia, yang bermanfaat sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif serta menarik sehingga peserta didik akan lebih aktif dan mandiri dalam memahami pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian multimedia. Hasil validasi terhadap multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* menunjukkan bahwa multimedia yang dibuat dapat digunakan, dengan rata-rata presentase kelayakan 88,13% dari ahli materi, 94,52% dari ahli multimedia, dan 94,38% dari pengguna, sehingga dapat diuraikan bahwa standar kelayakan dari multimedia yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Multimedia ini dapat diimplementasikan pada pembelajaran media publikasi mode *fashion blog* serta dapat dikembangkan kembali untuk penelitian sejenis.

Kata kunci: *fashion blog*, multimedia pembelajaran

Abstrac. The main problems in Publications Mode subjects is still very limited media publications learning mode that apply information and communication technologies, especially in the form of *fashion blog*. The research objective in general is to create guidelines for how to create a *fashion blog* in the form of multimedia, which is useful as a medium of learning that is interactive and interesting so the students will be more active and independent in understanding learning. The method used is the Research and Development (R & D) through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation of multimedia. Results of the validation of multimedia learning making of *fashion blogs* shows that multimedia created can be used, with an average percentage of 88.13% of the feasibility of materials experts, 94.52% of the multimedia experts, and 94.38% of the users, so it can be described that standard feasibility of developed multimedia is including in the excellent category. This multimedia can be implemented in the learning mode *fashion publications and blogs*, and can be more developed in similar research.

Keywords: *fashion blog*, multimedia learning

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perkembangan tersebut dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang dulunya masih

bersifat konvensional, saat ini telah memanfaatkan teknologi komputerisasi pada pelaksanaannya. Media pembelajaran saat ini tidak hanya difungsikan sebagai alat bantu mengajar, melainkan sebagai sarana pembawa informasi atau materi pembelajaran yang dibutuhkan oleh

peserta didik dengan memanfaatkan teknologi komputerisasi pada proses pembuatannya, salah satu adalah multimedia.

Multimedia merupakan penggunaan lebih dari satu media untuk menyajikan informasi. Multimedia yang digunakan sebagai media pembelajaran merupakan suatu sistem komputer yang menggabungkan teks, gambar/grafik, audio, animasi dan video ke dalam *software* (perangkat lunak) yang menjelaskan atau menggambarkan materi pembelajaran. Multimedia menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar, dan dilakukan) dengan merangsang beberapa indera dalam waktu yang bersamaan sehingga diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran juga bermanfaat untuk memberikan kemudahan dan kebebasan peserta didik dalam memilih materi pembelajaran yang diinginkan, serta memberikan kemudahan dalam mengontrol pembelajaran yang sistematis bagi pengajar.

Multimedia pembelajaran dapat diaplikasikan pada berbagai disiplin ilmu, salah satunya pada pembuatan *fashion blog*. *Fashion blog* adalah catatan atau buku harian *fashion blogger* (pemilik *fashion blog*) mengenai segala informasi yang berkaitan dengan *fashion* seperti opini, gambar, foto, berita seputar perkembangan *fashion*, *style* (gaya), tempat berbelanja dan lain sebagainya yang tersaji secara

online. Pada perkembangannya *fashion blog* dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan isi yang terkandung di dalamnya.

Fashion blog merupakan salah satu media publikasi mode yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini yaitu internet. *Fashion blog* menjadi salah satu media publikasi mode yang banyak diminati karena internet saat ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja khususnya melalui aplikasi *smartphone*, yang sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari sebagian besar masyarakat Indonesia. *Fashion blog* juga memiliki beberapa keuntungan, diantaranya tidak terbatas jarak wilayah sehingga dapat diakses dan dibaca oleh pembaca *blog* di seluruh dunia, tidak memerlukan biaya yang besar untuk membuatnya bahkan beberapa *situs* menyediakan *blog* secara gratis, serta mampu mendatangkan *income* (pendapatan) bagi pemilik *blog*.

Multimedia dibuat dengan asumsi dapat mengoptimalkan proses pembelajaran *fashion blog* melalui interaktifitas serta tampilan multimedia yang menarik, sehingga diharapkan timbul minat dan semangat peserta didik untuk mempelajari materi publikasi mode melalui media internet khususnya *fashion blog* sebagai ilmu pengetahuan yang diperlukan bagi mahasiswa yang mempelajari perkembangan *fashion* saat ini. Multimedia ini dikemas dalam

format tutorial dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran *fashion blog* secara mandiri, sehingga pengguna dapat mempelajarinya kapan saja serta dapat mengulang bagian-bagian tertentu yang belum dipahami untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tanpa bantuan orang lain.

Rumusan Masalah dan Tujuan

Penelitian dilakukan untuk dapat memperoleh data yang valid dan bertujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi. Rumusan masalah selalu didasarkan pada identifikasi masalah atau kesenjangan yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian. Identifikasi masalah dalam suatu penelitian bertujuan untuk memperjelas permasalahan yang diteliti. Identifikasi masalah dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog*, yaitu:

1. Multimedia pembelajaran merupakan penggabungan beberapa jenis media (teks, grafik, audio, video dan animasi) ke dalam satu model pembelajaran digital yang bersifat interaktif karena memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna dan bersifat mandiri sehingga pengguna dapat menggunakan multimedia tanpa bimbingan orang lain.
2. *Fashion blog* merupakan salah satu media publikasi *fashion* yang memanfaatkan

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini yaitu internet. *Blog* adalah catatan/buku harian seorang pengguna *blog* (*blogger*) yang tersaji secara *online*, sehingga dapat diakses dan dibaca oleh pengguna internet di seluruh dunia.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog*?

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog*, yaitu membuat multimedia sebagai media pembelajaran pembuatan *fashion blog* pada mata kuliah Publikasi Mode. Berdasarkan tujuan umum tersebut, maka dirumuskan tujuan khusus sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog*.
2. Mendapatkan hasil validasi multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* dari ahli materi, ahli multimedia, dan uji coba pengguna untuk dilakukan perbaikan apabila terdapat kekurangan/kesalahan pada multimedia.
3. Menganalisa hasil validasi multimedia multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* dari ahli materi, ahli

multimedia, dan pengguna untuk mengetahui kelayakan multimedia sebagai media pembelajaran.

METODE

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan awal yang nantinya akan dijadikan acuan dalam melaksanakan suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan model penelitian yaitu Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research And Development/ R&D*). Menurut Sugiyono (2012, hlm. 407) menyebutkan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Tahapan dalam metode *research and development* telah disesuaikan dengan penelitian mengenai pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* yaitu mulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, serta tahap penilaian.

Tahap analisis merupakan tahapan awal dalam merumuskan masalah dari studi pendahuluan dan menetapkan segala kebutuhan yang akan digunakan dalam penelitian. Tahap desain merupakan tahapan setelah analisis dilakukan, meliputi pembuatan konsep, naskah, hingga tampilan multimedia. Tahap

berikutnya yaitu pengembangan, meliputi pembuatan video hingga distribusi produk multimedia. Produk multimedia yang telah dibuat selanjutnya memasuki tahap implementasi berupa validasi (penilaian untuk melihat apakah produk telah memenuhi standar dan kriteria) oleh ahli materi, ahli multimedia, serta uji coba pengguna dan revisi untuk memperbaiki kesalahan pada produk multimedia. Tahap penilaian akhir dilakukan setelah produk multimedia pembelajaran selesai direvisi, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia sebagai media pembelajaran.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam suatu penelitian sebagai bahan validasi atau penilaian untuk memecahkan permasalahan atau untuk menguji hipotesis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* ini berupa instrumen validasi dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui hasil validasi yang ditujukan kepada ahli materi pembelajaran *fashion blog* dan ahli multimedia untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog*.

Langkah-langkah Penelitian

1. Tahap Analisis Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan pada pengembangan multimedia pembelajaran, meliputi:

- a. Analisis Umum berupa studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, materi mengenai pembuatan *fashion blog* dan multimedia pembelajaran
- b. Analisis *Software* (perangkat lunak) yaitu perencanaan penggunaan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran
- c. Analisis *Hardware* (perangkat keras) yaitu perencanaan penggunaan *hardware* yang akan digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran

2. Tahap Desain Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

Tahap desain pada pengembangan multimedia pembelajaran meliputi:

- a. Membuat *flowchart*, yaitu diagram yang memberikan gambaran komponen dan alur dari *frame* (tampilan) satu ke *frame* lainnya pada multimedia.
- b. Membuat *storyline*, yaitu pengembangan dari *flowchart* yang memberikan gambaran alur multimedia secara lebih terperinci untuk memudahkan

pembuatan multimedia pembelajaran.

- c. Membuat *storyboard*, yaitu pengembangan dari *storyline* yang dilengkapi gambar dari setiap alur multimedia yang akan dibuat.
- d. Membuat naskah, yaitu penuntun urutan dalam pembuatan tutorial dan perekaman suara pada pengembangan multimedia pembelajaran.
- e. Desain tampilan *frame*, dan tombol navigasi, yaitu tampilan *layout* (tata letak) multimedia dan tombol-tombol yang digunakan pada multimedia.

3. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

Tahap pengembangan pada multimedia pembelajaran pembuatan ini meliputi:

- a. *Video Recording* (perekaman video), yaitu proses perekaman aktivitas tutorial pembuatan *fashion blog*.
- b. *Dubbing* (perekaman suara), yaitu proses perekaman suara narator yang membacakan narasi sebagai penunjang penjelasan video tutorial pembuatan *fashion blog*.
- c. Visualisasi *frame*, yaitu pengembangan desain *frame* yang telah dibuat sebelumnya, sebagai tampilan multimedia pembelajaran.
- d. *Motion Tween* (animasi objek) dan *Editing Video*, yaitu

pembuatan animasi dan proses *editing* multimedia agar lebih menarik.

- e. *Publishing*, yaitu proses mengeksport format *file* dari proyek yang telah dibuat agar dapat dibuka atau dijalankan dengan menggunakan program *adobe flash* atau tanpa menggunakan program *adobe flash*.
- f. *Packaging*, yaitu pengemasan multimedia dengan *compact disk (CD)*.

4. Tahap Implementasi Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

Tahap implementasi dibagi menjadi dua tahap, yaitu:

- a. Tahap Validasi
Validasi merupakan tahap penilaian produk oleh para ahli yang terkait. Multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* akan divalidasi oleh ahli materi pembuatan *fashion blog* dan ahli multimedia pembelajaran, juga akan diuji coba kepada pengguna. Tahap validasi ini bertujuan untuk dapat mengetahui letak kekurangan dan bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran yang telah dibuat.
- b. Tahap Revisi
Tahap revisi atau perbaikan merupakan tahapan yang dilakukan setelah hasil validasi dari ahli materi dan ahli multimedia didapatkan. Tahap

perbaikan multimedia pembelajaran ini dilakukan untuk menyempurnakan tampilan dan kelayakan multimedia sebelum siap digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Tahap Penilaian Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

Tahap penilaian merupakan tahapan akhir dimana multimedia pembelajaran telah diperbaiki atas hasil validasi. Penilaian akhir dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia sebelum digunakan sebagai media pembelajaran.

Analisis dan Interpretasi Data

Multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* merupakan bentuk produk baru dalam pengembangan multimedia untuk proses pembelajaran, sehingga harus divalidasi agar hasilnya optimal untuk peserta didik. Hasil validasi berupa angka diperoleh dari penilaian ahli materi pembuatan *fashion blog* dan ahli multimedia pembelajaran. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari produk multimedia pembelajaran yang dibuat. Angka atau skor yang diperoleh dari hasil validasi kemudian diolah dan disimpulkan berdasarkan presentase kelayakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dan pembahasan dari pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* yang telah dilaksanakan dapat diuraikan, sebagai berikut:

A. Tahap Analisis Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

1. Analisis Umum

Analisis umum merupakan studi pendahuluan mengenai pembuatan multimedia video pembelajaran pembuatan *fashion blog*. Studi pendahuluan dilakukan terhadap proses pembelajaran pada mata kuliah Publikasi Mode, untuk memilih materi yang akan diangkat pada pengembangan multimedia pembelajaran. Studi pendahuluan dimulai dari analisis kurikulum pembelajaran sampai pada analisis media yang digunakan. Hasil dari analisis kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Publikasi Mode tersebut, maka dipilih materi media publikasi *fashion, fashion blog* yang diangkat pada pengembangan multimedia pembelajaran ini

2. Analisis *Software* (perangkat lunak)

Proses produksi pengembangan multimedia pembelajaran perlu ditunjang dengan penggunaan beberapa *software* dalam proses pengerjaannya, antara lain: *Adobe Flash CS6, Sony Vegas Pro, Camtasia Studio, Corel Draw X5, dan Adobe Photoshop CS5.*

3. Analisis *Hardware* (perangkat keras)

Perangkat keras yang digunakan selama proses pengembangan multimedia pembelajaran ini adalah: *Laptop, Digital Sound Recorder, Printer Multifungsi, Flash Disk, dan Compact Disc (CD).*

B. Tahap Desain Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

Tahap desain adalah tahapan yang dilakukan setelah proses analisis. Desain merupakan tahap penggambaran alur pembuatan multimedia pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman awal sebelum memulai pembuatan multimedia. Desain multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* berupa pembuatan *flowchart, storyline, storyboard, naskah, dan desain tampilan frame dan tombol navigasi.*

C. Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

Tahap pengembangan merupakan tahapan pembuatan multimedia pembelajaran secara lebih terperinci. Tahap pengembangan bertujuan untuk mengembangkan desain multimedia yang telah dibuat sebelumnya menjadi produk multimedia pembelajaran yang dapat digunakan nantinya. Tahap pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* berupa: *Video recording* (proses perekaman video), *Dubbing* (proses perekaman suara), *Visualisasi Frame, Motion Tween*

(Animasi Objek) dan *Editing Video*, *Publishing*, dan *Packaging*.

D. Tahap Implementasi Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

1. Tahap Validasi Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

Validasi merupakan tahap penilaian multimedia pembelajaran oleh para ahli yang terkait. Multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* divalidasi oleh ahli materi pembuatan *fashion blog* dan ahli multimedia pembelajaran, juga dilakukan uji coba kepada pengguna. Tahap validasi ini bertujuan untuk dapat mengetahui kekurangan dan bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran.

2. Tahap Revisi Multimedia Pembelajaran Pembuatan *Fashion Blog*

Revisi yang dilakukan terhadap multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* yang merupakan masukan dari para ahli adalah sebagai berikut:

- a. Tombol navigasi lebih diperhatikan tujuan penggunaannya, sehingga tidak ada kesalahfahaman bagi pengguna.
- b. Volume *backsound* pada video tutorial lebih di perkecil sehingga suara narator dapat terdengar lebih jelas.
- c. Pada bagian materi *fashion blog*, spasi antar huruf lebih di

sesuaikan agar tidak terlalu berdekatan.

- d. Materi *fashion blog* dan jenis-jenis *fashion blog* dimunculkan dengan efek transisi secara berurutan setiap komponennya sehingga akan lebih menarik minat membaca pengguna.

E. Tahap Penilaian

Tahap penilaian bertujuan untuk melihat kelayakan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli materi *fashion blog*, ahli multimedia, dan pengguna, maka multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* dinilai Sangat Baik dengan hasil validasi masing-masing yaitu 88,13% dari ahli materi, 94,52% dari ahli multimedia, dan 94,38% dari pengguna.

SIMPULAN

Simpulan penelitian mengenai pembuatan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* disusun berdasarkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* dilakukan dengan melalui beberapa tahap: a)Perumuskan konsep yang menjadi dasar pemikiran dan garis besar pengembangan materi serta perangkat-perangkat (*software* dan *hardware*) yang akan digunakan pada pembuatan multimedia, b)Tahap desain dimulai dengan pembuatan

flowchart, kemudian *storyline* yang dikembangkan menjadi *storyboard* dan dideskripsikan melalui naskah, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain tampilan *frame* (area kerja) dan tombol navigasi, c) Tahap pengembangan dimulai dengan membuat *video recording* (rekaman video) tutorial pembuatan *fashion blog* dan *dubbing* (perekaman suara) untuk menunjang video tutorial, selanjutnya membuat visualisasi *frame* multimedia, membuat animasi objek dan *editing* video agar multimedia lebih menarik kemudian *publishing* dan *packaging* untuk hasil akhir multimedia.

2. Validasi produk multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia sebagai media pembelajaran. Temuan hasil validasi menunjukkan multimedia pembelajaran pembuatan *fashion blog* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Analisa hasil validasi dari para ahli materi, ahli multimedia dan pengguna menunjukkan adanya beberapa kekurangan pada multimedia yaitu penggunaan tombol navigasi harus lebih diperhatikan sesuai dengan fungsinya, suara narator lebih diperjelas, spasi antar huruf pada materi *fashion blog* disesuaikan agar tidak menimbulkan kesulitan pada saat membaca materi

multimedia, dan penambahan efek transisi pada saat munculnya komponen multimedia agar lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. S. (1996). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Darmawan D. & Permana D.H. (2013). *Desain dan Pemrograman Website*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia. (2014). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2014/2015*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesi

Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA

Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya