

PENGEMBANGAN MEDIA *MOODBOARD* PADA MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA UNTUK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 SERIRIT

Luh Maharani Tanaya¹, Putu Agus Mayuni², Made Diah Angendari³

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan keluarga
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: maharaniitanaya25@gmail.com, agus.mayuni@undiksha.ac.id
diah.angendari@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji dan menganalisis terkait proses Pengembangan serta menguji kelayakan media *Moodboard* pada mata pelajaran Desain Busana untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Seririt. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R & D). Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari: (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Angket digunakan sebagai lembar penilaian produk. Hasil penilaian pada uji ahli materi dalam penelitian ini mendapat presentase sebanyak 97% sehingga produk dikatakan "sangat baik" dan tidak perlu direvisi. Hasil penilaian pada uji ahli media dalam penelitian ini berada pada rerata presentasi 88% sehingga produk berupa media *moodboard* dikatakan "baik" dan tidak perlu direvisi. Pada tahap terakhir yakni implementasi, tahap ini produk di uji cobakan kepada 6 orang siswa dan mendapatkan hasil rerata presentase sebanyak 90% sehingga media *moodboard* mendapat kualifikasi "sangat baik".

Kata kunci: Media, *Moodboard*, Desain Busana, Model ADDIE.

Abstract

This research was conducted with the aim of reviewing and analyzing related to the development process and testing the feasibility of *Moodboard* media on the subject of Fashion Design for XI grade students at SMK Negeri 1 Seririt. *Moodboard* is a media that can be used to help problems in fashion design, *moodboard* contains a collection of images arranged in various interesting forms. *Moodboard* media research is a type of Research and Development (R & D). The development of this learning media product uses the ADDIE model which consists of: (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). The questionnaire is used as a product assessment sheet. The results of the assessment on the material expert test in this study received a 97% so that the product was said to be "very good" and did not need to be revised. The results of the assessment on the media expert test in this study received an average percentage of 88% so the *moodboard* media was said to be "good" and did not need to be revised. In the implementation stage, at the product was tested on 6 students and got an average percentage of 90% so that the *moodboard* media got "very good" qualifications.

Keywords: Media, *Moodboard*, Fashion Design, ADDIE model

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik pada peserta didiknya. Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Oleh karena itu perlu

adanya upaya yang dapat menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa dalam hal pelaksanaan proses pembelajaran yang harus terus ditingkatkan.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan jenjang pendidikan formal yang ditempuh oleh siswa sebagai lanjutan dari SMP/MTS atau sederajat. Setiap siswa

dituntut untuk mandiri dikarenakan keahlian yang harus dimiliki bukan hanya dalam segi kajian (teori), akan tetapi juga dalam kemampuan (kompetensi) praktek yang menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan, sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berakselerasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Syahputra, 2017).

Dalam proses pembelajaran, salah satu faktor yang ikut mempengaruhi proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran sangat menentukan efektivitas dan efisiensi dari pencapaian pembelajaran, media juga dapat memotivasi siswa dalam belajar, memperjelas serta mempermudah konsep belajar.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Seririt, pada Ibu (Ari Sukreni, S.Pd.) selaku guru mata pelajaran Desain Busana, tanggal 1 Februari 2021. Mendapatkan hasil bahwa, dalam proses pembelajaran yang berlangsung, guru hanya menggunakan modul serta memberikan beberapa contoh berupa gambar yang ada yakni berupa kolase sehingga pembelajaran masih terkesan pasif, dan juga kurangnya kreativitas siswa dalam mendesain, hal ini terlihat dari nilai yang di dapatkan siswa dan kreativitas menggambar yang terkesan monoton.

Desain Busana merupakan mata pelajaran yang menerapkan antara teori dan praktik. Dalam hal ini media *moodboard* merupakan salah satu media alternatif untuk menunjang dan memecahkan masalah tersebut.

Media *Moodboard* ini merupakan media pembelajaran dengan menyajikan dan membahas suatu konsep fakta atau permasalahan dengan mengembangkan ide yang ingin diwujudkan oleh seseorang, yaitu berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang didalamnya berisi guntingan-guntingan gambar yang diperoleh dari media cetak (Majalah dan Koran), Internet, maupun kumpulan gambar-gambar karya desainer

sesuai warna dan jenis benda (Kurniarti, 2013). Media *Moodboard* memiliki kelebihan yaitu: Bersifat sederhana namun dapat menuangkan ide dari beberapa sumber, Melalui lambang-lambang visual, *Moodboard* secara umum dapat memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat, Proses pembuatannya juga terbilang mudah, yakni bisa dilakukan dengan menempel gambar dari berbagai sumber pada papan atau kertas, Tidak sulit untuk menemukan alat-alat yang akan digunakan (Bestari dan Ishartiwi, 2016).

Dari beberapa masalah yang terjadi di atas, beberapa penelitian sebelumnya juga mengatasi permasalahan serupa dengan mengembangkan media yaitu berupa *Moodboard*, berikut merupakan judul penelitian sejenis yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini diantaranya adalah: 1). Pengembangan Media Mood Board Busana Pesta Pada Mata Diklat Menggambar Busana Oleh Siswa Kelas XI Di Smk Muhammadiyah 4 Yogyakarta; 2). Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI Smk Negeri 3 Pacitan; 3). Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran *Moodboard* Pada Mata Diklat Menggambar Busana Siswa Kelas XI Di Smkn 1 Sewon.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Mood Board Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Seririt".

Berdasarkan pembahasan di atas, permasalahan yang ada dilapangan adalah siswa yang belum bisa memutuskan ide dalam mendesain busana. Media yang digunakan adalah beberapa gambar desain yang sudah jadi. Siswa juga cenderung meniru desain yang diberi oleh guru, sehingga sangat perlu media yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, salah satunya dengan menggunakan media *Moodboard*. Dengan hadirnya media *Moodboard* ini pada mata pelajaran Desain busana, diharapkan

dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat terbantu dalam menciptakan suatu desain.

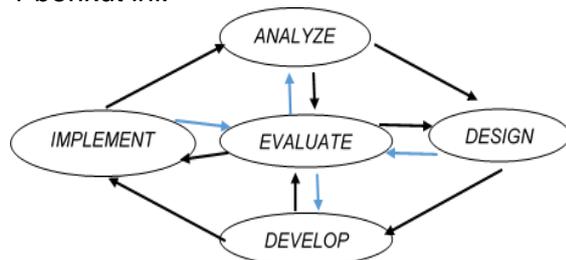
Bila dirumuskan, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media *Moodboard* pada mata pelajaran Desain Busana untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Seririt?
2. Bagaimana kelayakan media *Moodboard* pada mata pelajaran Desain Busana untuk siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Seririt?

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Model ini menggunakan 5 tahap yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Namun, pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan 4 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, dan Implementation*.

Pengembangan model ADDIE dapat digambarkan seperti bagan pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Bagan Pendekatan Model ADDIE

(Sumber: Robert (dalam Sugiyono:2017)).

Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media *moodboard*. Kemudian ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti saat tahap *design* yakni merancang media *moodboard* yang akan dikembangkan dalam bentuk media cetak. Lalu, pada tahap pengembangan, peneliti memulai menerapkan rancangan yang telah disusun menjadi bentuk fisik yaitu produk. Sebelum diimplementasikan

kelayakan media *moodboard* akan diuji oleh ahli materi dan ahli media, kemudian setelah mendapatkan perolehan kualitas yang baik barulah media bisa digunakan sesuai kebutuhan. Tahap implementasi ini adalah tahap yang dilakukan setelah media *moodboard* sudah melewati tahap uji ahli materi dan uji ahli media. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan pada media *moodboard* yang sudah diuji oleh ahli materi dan ahli media, media yang masih memiliki kekurangan kembali diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran dari pengujian.

Sesuai dengan kebutuhan untuk memastikan media layak, maka akan dilakukan uji produk dengan menggunakan instrumen berupa angket yang telah disusun berdasarkan tingkat kelayakan media *moodboard* yang dikembangkan. Desain uji coba dilakukan melalui tiga tahap yakni uji coba ahli materi, uji coba ahli media, dan uji coba subjek sasaran.

Uji ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli yakni satu orang dosen dari jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga dan satu orang guru dari SMK Negeri 1 Seririt.

Pengujian kedua yakni melakukan pengujian pada ahli media, uji coba ini dilakukan untuk melihat kesesuaian unsur-unsur pada media *moodboard* yang telah dikembangkan. Uji coba pada ahli media dilakukan oleh dua dosen dari jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga.

Tahap terakhir uji coba pada penelitian pengembangan media *moodboard* ini dilakukan pada peserta didik di kelas XI Tata busana. Penelitian ini dilakukan secara terbatas, hanya menggunakan uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa pada mata pelajaran Desain busana. Adapun Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif.

Instrument bukan tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan memberikan wawancara, observasi dan angket. Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengambil data penilaian media *moodboard* yang kemudian diisi oleh ahli media, ahli isi, dan subjek sasaran. Untuk mengetahui kelayakan

media, maka digunakan angket diberikan kepada ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert yakni berupa angket non tes dengan empat alternatif jawaban.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media *moodboard* pada mata pelajaran desain busana dalam penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yakni berupa *moodboard*.

Ada satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi *Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate* (Sari, 2017). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Observasi

Setelah melakukan observasi maka didapatkan hasil yakni: 1). Belum adanya media yang dapat digunakan di dalam pembelajaran desain busana, khususnya media berupa *moodboard*, 2). Mata pelajaran desain busana memerlukan media bantu khususnya pada saat merancang suatu busana.

b) Wawancara

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan terhadap siswa dan guru di SMK N 1 Seririt, mendapatkan kesimpulan bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam menentukan desain dikarenakan kurangnya sumber ide yang bisa digunakan dalam proses pembuatan suatu desain busana.

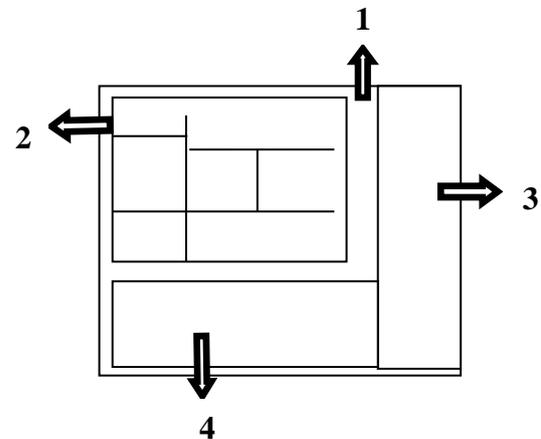
c) Mengkaji Silabus dan RPP

Pada silabus dan RPP yang telah dikaji kemudian diputuskan untuk mengembangkan media pada kompetensi

dasar yang nantinya akan digunakan untuk mengembangkan media *moodboard*, adapun kompetensi dasar yang dipilih untuk dibuatkan media *moodboard* yakni pada KD

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Berikut merupakan rancangan media *moodboard* ditunjukkan menggunakan gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Gambar rancangan pembuatan media *moodboard* 4.1.

Keterangan rancangan penyusunan media *moodboard*:

- 1) Papan bidang.
- 2) Sumber ide yang akan digunakan.
- 3) Desain busana yang dibuat menggunakan sumber ide.
- 4) Keterangan gradasi warna yang digunakan

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Konsep yang diangkat pada media ini ada 3 yakni "*In a Pandemic Day*", "*Spring Summer*" dan "*Retro Geometric*". Dari masing-masing tema ini menggambarkan kondisi yang sedang terjadi saat ini yaitu sedang dilanda pandemi. Hasil jadi media *moodboard* yang dapat dilihat pada Gambar 3 berikut :



Gambar 3. Hasil jadi media *moodboard*

Setelah mengembangkan produk yaitu berupa media *moodboard*, maka langkah berikutnya adalah tahap pengujian yang dilakukan sebelum media dapat diimplementasikan pada siswa kelas XI busana. Hasil yang didapatkan dari uji kelayakan oleh ahli materi 1 sebanyak 96 % dan hasil uji kelayakan oleh ahli materi 2 sebanyak 98 % jadi rerata presentase yang dihasilkan oleh uji ahli isi materi yakni 97% dengan kualifikasi sangat baik. Pengujian selanjutnya yakni pada uji media, pada pengujian ini dilakukan oleh dua orang dosen dari konsentrasi busana dengan perolehan hasil uji kelayakan ahli media 1 sebanyak 78 % dan hasil uji

kelayakan oleh ahli media 2 sebanyak 98 % jadi rerata presentase oleh uji ahli media yakni 88% dengan kualifikasi "baik".

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah menguji cobakan media pada subyek sasaran yakni siswa kelas XI maka siswa wajib mengisi kuisioner yang telah disediakan sebanyak 15 butir soal, setelah menjumlahkan hasil dari kuisioner yang telah diisi oleh siswa maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media tersebut layak atau tidak layak untuk siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing, media *moodboard* dipilih sebagai media pemaparan materi desain busana pembuatan blush yang berupa teori dan pembuatan *moodboard* disajikan dalam sebuah gambar. Hasil evaluasi oleh ahli isi media yakni disarankan untuk menambahkan media dan hasil desain serta dengan menambahkan narisai di setiap media, sehingga dapat memperjelas media yang telah dibuat.

6. Penilaian Uji Ahli Materi

Hasil dari pengujian oleh ahli materi dapat dijelaskan pada Tabel 2 berikut

Tabel 2. Hasil validasi ahli isi materi pembelajaran desain busana

Hasil Uji Ahli Isi Materi Pembelajaran	Ahli 1	Ahli 2
\sum Skor	58	59
Skor Maksimal Ideal ($SMI = \text{jumlah item soal} \times \text{skor tertinggi}$)	60	60
Presentase ($\frac{\sum \text{Skor}}{SMI} \times 100\%$)	96%	98%
Rerata Presentase	97%	

Dari hasil validasi uji materi pembelajaran selanjutnya dianalisis menggunakan rumus Persentase oleh (I Made Tegeh, dkk: 2014) sehingga didapatkan hasil uji kelayakan oleh ahli 1

sebanyak 96 % dan hasil uji kelayakan oleh ahli 2 sebanyak 98 % jadi rerata presentase yang dihasilkan oleh uji ahli isi materi yakni 97% dengan kualifikasi sangat baik.

7. Penilaian Uji Ahli Media

Hasil dari pengujian oleh ahli media akan dijelaskan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil validasi ahli media pembelajaran

Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran	Ahli 1	Ahli 2
$\sum Skor$	56	58
Skor Maksimal Ideal ($SMI = \text{jumlah item soal} \times \text{bobot tertinggi}$)	60	60
Presentase ($(\sum Skor / SMI \times 100\%)$)	93 %	98%
Rerata presentase	96%	

Hasil validasi uji media pembelajaran selanjutnya dianalisis menggunakan rumus Persentase dari (I Made Tegeh, dkk: 2014) sehingga didapatkan hasil uji kelayakan oleh ahli 1 sebanyak 93 % dan hasil uji kelayakan oleh ahli 2 sebanyak

98 % jadi rerata presentase oleh uji ahli media yakni 96% dengan kualifikasi "Sangat baik"

8. Uji Coba Subjek Sasaran

Data hasil uji coba subjek sasaran disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil uji coba subjek sasaran

Siswa	$\sum Skor$	Skor Maksimal ideal (SMI)	Presentase ($(\sum Skor / SMI \times 100\%)$)
1	53	60	88%
2	55	60	92%
3	54	60	90%
4	55	60	92%
5	54	60	90%
6	53	60	88%
Rerata presentasi			90%

Data hasil uji coba subjek sasaran selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persentase oleh (I Made Tegeh, dkk: 2014) sehingga di peroleh hasil rerata presentase responden siswa yaitu 90% kualifikasi sangat baik. Dari ke 6 siswa yang mengisi kuisioner ditarik hasil bahwa 2 orang siswa mendapatkan nilai 88%, kemudia 2 orang mendapatkan nilai 90%, dan 2 orang siswa mendapatkan nilai 92%. Dari rerata presentasi nilai siswa tersebut didapatkanlah hasil sebanyak 90%, maka media *moodboard* mendapatkan kualifikasi "Sangat baik".

Pembahasan Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun

nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media

Berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011:33) di bagi kedalam dua kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir

Fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu proses belajar siswa, agar informasi yang disampaikan lebih jelas dan dapat dipahami, media dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memotifasi serta merangsang kegiatan belajar, sehingga mengatasi sikap pasif pada siswa.

Azhar Arsyad (2011:75) mengemukakan kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system instruksional secara keseluruhan, untuk itu ada beberapa kriteria yang patut di perhatikan dalam pemilihan media, antara lain: 1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai; 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi; 3) Praktis, luwes dan bertahan; 4) Guru terampil menggunakannya; 5) Pengelompokan sasaran; 6) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografer harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Moodboard adalah alat atau media papan yang merupakan analisis tren visual berupa guntingan-guntingan gambar dari berbagai referensi yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide baru (Suciati, 2008). *Moodboard* juga merupakan bidang datar yang bisa digunakan oleh siswa maupun masyarakat yang bergerak dibidang fashion, untuk menuangkan sumber ide dalam proses pembuatan suatu karya. Menurut (Varisa Permata Rizqi & Mally Maelialah, 2020), *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan gambar, warna, jenis benda yang dapat menggambarkan ide-ide yang ingin diwujudkan.

Mata pelajaran Desain Busana merupakan mata pelajaran produktif yang berisi teori dan praktek dengan tujuan memberikan keterampilan menggambar dan mendesain busana.

Desain busana adalah suatu proses yang didalamnya menerapkan unsur-unsur dan prinsip dalam mendesain. Hasil desain yang diciptakan nantinya dapat dibaca oleh

orang lain dan dapat diwujudkan menjadi suatu busana, indikator penilaiannya yakni mencakup pembuatan proporsi tubuh, bagian-bagian tubuh, dan desain busana. Berdasarkan sumber yaitu silabus SMK 1 Seririt, yakni pada mata pelajaran Desain busana dapat dilihat pada tabel 1. berikut:

Menurut (Musfiqon, 2012:118) mengemukakan kriteria dalam pemilihan materi pelajaran yakni sebagai berikut: 1) Kesesuaian dengan tujuan; 2) Ketepatangunaan; 3) Keadaan Peserta didik; 4) Ketersediaan; 5) Biaya Kecil; 6) Keterampilan guru; 7) Mutu Teknis.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa media *moodboard*, untuk membantu proses mendesain busana blush pada pembelajaran Desain busana di kelas XI jurusan Tata busana. Hal ini ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Anggi Anggrini (2020) pada Journal Printing and Packaging Technology memaparkan bahwa *moodboard* merupakan salah satu alat yang dapat membantu dalam proses menentukan gagasan atau ide yang dihasilkan sebagai landasan dalam membuat suatu desain. Menurut (Anggra Ayu Rucitra, 2020) *moodboard* merupakan media yang dapat digunakan untuk mempermudah presentasi dalam menyampaikan ide suatu desain

Proses pembuatan media *moodboard* ini dilakukan menggunakan proses pengembangan yaitu berdasarkan tahap analisis produk, pengembangan produk, validasi ahli media dan ahli materi, dan uji coba skala kecil.

Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan media *moodboard* busana blush pada mata pelajaran desain busana adalah tahap analisis produk

Tahap kedua adalah tahap pengembangan produk media pembelajaran yaitu media *moodboard* dengan komponen yang berisi tentang: Tema/konsep media *moodboard*, berisi tempilan suasana, terdapat potongan-potongan gambar dari beberapa sumber internet, majalan dan lain-lain, desain gambar dilengkapi menggunakan proporsi tubuh wanita, dan beberapa gradasi warna

Tahap ketiga yakni proses validasi ahli media dan ahli materi

Tahap keempat setelah melakukan proses validasi dan revisi oleh para ahli kemudian melakukan uji coba media *moodboard* skala kecil

Dengan mengacu pada presentase yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media, maka media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kualifikasi sangat baik dan layak dijadikan media pembelajaran. Sebagaimana yang ditegaskan dalam jurnal yang ditulis oleh Amirullah (2019) dengan judul "Pengembangan Mobile learning pada Pembelajaran" memaparkan bahwa media apabila media yang dikembangkan berada pada presentase 76% maka dapat dikatakan bahwa media tersebut mendapat tanggapan sangat baik. Hal ini juga dijelaskan dalam jurnal yang ditulis oleh Agustien (2018) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS" memaparkan bahwa apabila media telah berada pada kualifikasi 75% maka media tersebut dapat dikatakan layak. Selanjutnya media yang sudah mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak ini diimplementasikan pada subjek sasaran. Hasil rerata presentase responden siswa yaitu 90% dengan kualifikasi "sangat baik".

Penggunaan media berupa *moodboard* dikatakan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, hal ini diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Sindu (2014) yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran *Moodboard* Pada Mata Diklat Menggambar Busana Siswa Kelas XI Di SMK N 1 Sewon" memaparkan bahwa setelah dilakukannya tahap siklus ke II peningkatan kreativitas siswa mendapatkan peningkatan dari 22 siswa dengan persentase 68,8% menjadi 28 siswa dengan persentase nilai sebanyak 87,5% dan dapat dikatakan tingkat kreativitas sangat tinggi.

Peningkatan kreativitas menggunakan media pembelajaran juga

diperkuat oleh penelitian dari Erma Fitriana (2012), yang berjudul "Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Pacitan" mendapatkan hasil efektifitas penggunaan media gambar dengan nilai mean sebelum menggunakan media sebesar 31,5 dan nilai mean setelah menggunakan media gambar sebesar 40,1 sehingga mendapatkan peningkatan sebesar 8,6 dan media dapat dikatakan "layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Media yang dikembangkan telah memperoleh hasil penilaian yakni penilaian dari uji ahli materi 1 memberikan penilaian sebanyak 96%, uji ahli materi 2 memberikan penilaian sebanyak 98% setelah dihitung maka didapatkan rerata presentase sebanyak 97% yang menunjukkan "kualifikasi sangat baik". Hasil penilaian media *moodboard* dari uji ahli media 1 memberikan penilaian sebanyak 93% , uji ahli media 2 memberikan penilaian sebanyak 98 % setelah dihitung didapatkan rerata presentase sebanyak 96% yang menunjukkan "kualifikasi sangat baik". Selanjutnya media diimplementasikan pada peserta didik kelas XI Tata Busana SMK N 1 Seririt untuk mengetahui tanggapan subjek sasaran terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tanggapan peserta didik terhadap media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar memperoleh rerata presentase sebanyak 90% yang menunjukkan "kualifikasi sangat baik".

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *moodboard* untuk siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Seririt, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Karena hasil pengembangan media untuk siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Seririt dilihat dari validasi ahli materi dan media dan digolongkan ke dalam kategori sangat layak digunakan, maka modul ini dapat dimanfaatkan untuk siswa maupun guru sebagai media pembelajaran.

2. Bagi SMK yang menerapkan kurikulum 2013, media *moodboard* untuk siswa kelas XI Tata Busana dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran individu ataupun bersama, untuk mengatasi keterbatasan waktu dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Media *moodboard* ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik penggunanya yaitu siswa, khususnya pada mata pelajaran desain busana pada semester 1 kelas XI Tata Busana. Bagi pembaca dapat mengembangkan media berupa *moodboard* pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, Relis. 2018. "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*". Volume 1 No.1.
- Amirullah, Gufron. 2019. "*Pengembangan Mobile learning Bagi Pembelajaran*". Volume 4 No. 2.
- Anggrini, Angi. 2020. "*Alternatif Model Penyusunan Moodboard sebagai Metode Berfikir Kreatif dalam Pengembangan Konsep Visual*". *Journal Printing and Packaging Technology*. Volume 1, No.3.
- Arsyad, azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Ayu, A. Rucitra. 2020. "*Merumuskan Konsep Dasar Interior*" Volume 5 No.1.
- Kurniarti, Anisa. 2013. "*Pengembangan Media Mood Board Busana Pesta pada Mata Diklat Menggambar Busana Oleh Siswa Kelas Xi Di Smk Muhammadiyah 4 Yogyakarta*". Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rizqi, V. P. dan M. M. 2020. "Eksplorasi Bordir Motif Bunga Sebagai Decorative Trims Pada Busana Pesta." *Jurnal Da Moda*, Volume 2, Nomor 1 (hlm 3).
- Sari, B. K. 2017. *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*.
- Suciati. 2008. *Moodboard*. Artikel. https://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KESEJAHTERAAN_KEIUARGA/197501282001122-SUCIATI/Moodboard.pdf. Diakses pada tanggal 5 Januari 2021, 12:37 WITA
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)*. Jakarta: Pt. Alfabeta.
- Syahputra, M. R. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Oleh Siswa Kelas Xi Tkj Smk Swasta Harapan Stabat Tahun Pembelajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Tegeh I Made, dkk. 2014. *Modul Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Pt. Graha ilmu.