

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru sebagai salah satu agen dalam pelaksanaan sistem pendidikan, menjadi penentu dari keberhasilan penyelenggaraan pendidikan. Guru sebagai tenaga profesional dalam system transformasi pendidikan, disyaratkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 BAB XI Pasal 40 – ayat (2), untuk : “a. menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis; b. mempunyai komitmen secara professional untuk meningkatkan mutu pendidikan....”. Terkait dengan misi yang harus diemban guru untuk meningkatkan mutu pendidikan, sudah seyogyanya guru memiliki kompetensi-kompetensi yang dapat ditransformasikan kepada peserta didik, agar mereka memiliki kompetensi sesuai yang dibutuhkan oleh lapangan kerja, sehingga mereka siap untuk memasuki dan berkompetisi di lapangan kerja.

Peranan guru yang vital sebagai ujung tombak dalam menentukan kualitas pendidikan, berimplikasi pada harapan ideal tentang sosok seorang guru dengan kompetensi yang mumpuni. Satori dkk (2008) mengemukakan bahwa kompetensi profesional merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh guru. Ada 4 komponen kompetensi dasar yaitu yang harus dimiliki seorang guru, yaitu: 1) mempunyai pengetahuan tentang belajar dan tingkah laku manusia, 2) mempunyai pengetahuan dan menguasai bidang studi yang dibinanya, 3) mempunyai sikap yang tepat tentang diri sendiri, sekolah, teman sejawat dan bidang studi yang dibinanya, dan 4) mempunyai keterampilan dalam belajar. Sementara itu Saripudin (2014) mengungkapkan bahwa kompetensi professional seorang guru diindikasikan pada kemampuannya dalam: 1) menguasai landasan pendidikan, 2) menguasai bahan pengajaran, 3) menyusun program pengajaran, 4) melaksanakan program pengajaran, dan 5) menilai hasil dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Namun demikian, secara empirik masih ditemui kelemahan-kelemahan guru pada saat melakukan proses pembelajaran. Eksplorasi

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keterampilan mengajar merupakan kelemahan yang masih banyak ditemui dalam proses pembelajaran. Metode mengajar secara konvensional berupa transfer ilmu satu arah dari pengajar kepada peserta didik masih menjadi pilihan kebanyakan guru dalam mengajar. Masalah lain dalam memenuhi kompetensinya, adalah banyak guru kejuruan yang tidak berorientasi pada perkembangan teknologi dalam mengembangkan materi pembelajarannya, sehingga materi-materi yang seharusnya difasilitasi oleh sarana teknologi seperti perangkat komputer seperti pada mata pelajaran desain busana, masih menjalankan sistem lama dalam pembelajarannya. Berdasarkan studi pendahuluan di lapangan, ditemukan beberapa mata pelajaran di SMK Tata Busana yaitu mendesain busana dengan komputer tidak dapat dilaksanakan, bahkan ditiadakan, hanya karena tidak ada guru yang memiliki kompetensi untuk mengajarkan pembelajaran berbasis komputer tersebut. Kondisi ini menjadi masalah yang harus segera diantisipasi, khususnya oleh LPTK sebagai lembaga yang menghasilkan lulusan calon guru SMK. Berdasarkan fakta tersebut maka peningkatan kapasitas mahasiswa calon guru SMK terhadap pemahaman konsep dan keterampilan mendesain busana berbasis komputer perlu dilakukan, agar memiliki kemampuan dalam mengemban peranannya sebagai guru di era globalisasi ini secara optimal.

Kondisi lain yang sangat penting dan sangat mendesak untuk diantisipasi oleh seluruh komponen bangsa termasuk guru SMK yang akan mencetak tenaga kerja tingkat menengah yang harus siap berkompetisi dalam meraih peluang kerja di area global, adalah dengan ditetapkannya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Baskoro (2015) mengungkapkan tentang berbagai kondisi yang akan ditimbulkan oleh bergulirnya MEA adalah bahwa kondisi ini dapat menciptakan iklim yang mendukung masuknya *Foreign Direct Investment* (FDI) yang dapat menstimulus pertumbuhan ekonomi melalui perkembangan teknologi, penciptaan lapangan kerja, pengembangan sumber daya manusia (*Human Resources*) dan akses yang lebih mudah kepada pasar kerja dunia. Kondisi lain yang cukup mengkhawatirkan terkait dengan bergulirnya MEA, diungkapkan oleh Fafurida dkk (2016, hlm.60) “*In the othe side, AEC offers a larger market access, incentive for increasing*

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

production scale and efficiency, and raising works opportunities. However, many peoples worried about the low level of Indonesian competitiveness index compare to other countries.” Persaingan dalam mendapatkan pekerjaan menjadi isu dan permasalahan yang cukup mengkhawatirkan bagi bangsa kita. Oleh sebab itu kondisi tersebut dapat menjadi sinyalemen bagi para guru untuk lebih meningkatkan kompetensi peserta didik dalam area teknologi pada bidang yang mereka pelajari, salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam pembuatan desain busana, guna menyiapkan tenaga kerja bidang perancangan busana di sektor industri.

Desain Busana sebagai salah satu mata kuliah yang dikembangkan pada Prodi Pendidikan Tata Busana, merupakan salah satu upaya yang diterapkan untuk mengantisipasi kebutuhan akan guru Desain Busana di SMK Tata Busana, yang salah satu kompetensinya adalah memiliki kemampuan dalam mengakses dan mengoptimalkan penggunaan teknologi pada kegiatan pembelajaran, khususnya pada proses pembuatan desain busana. Langkah rasional yang perlu ditempuh untuk merealisasikan tujuan di muka, salah satunya adalah dengan mengembangkan program pembelajaran yang mengoptimalkan seluruh komponen proses belajar mengajar, guna mencapai hasil yang optimal.

Keberhasilan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan, berkaitan dengan berbagai aspek yang menyangkut kemampuan dalam merancang proses pembelajaran. Banyak komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar, yaitu: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi, dimana semua komponen tersebut bersinergi menjadi suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu sama lain, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut selaras dengan ungkapan Dolong (2016, hlm.394), bahwa “Komponen-komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang utuh dan saling mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran”

Namun demikian pada kenyataannya aktivitas belajar setiap individu/peserta didik tidak selamanya berjalan sesuai dengan yang direncanakan, terkadang terjadi beberapa kendala yang mengakibatkan peserta didik tidak dapat mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan secara optimal. Oleh sebab itu perlu dipikirkan strategi

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang tepat dalam mengembangkan proses pembelajaran agar seluruh peserta didik memperoleh hasil belajar yang optimal.

Selama ini aktivitas pembelajaran desain busana masih didominasi oleh metode perkuliahan yang bersifat konvensional, yaitu berupa ceramah, demonstrasi, diskusi dan penugasan. Namun demikian kondisi tersebut tidak memberikan stimulus belajar yang optimal bagi peserta didik, karena dengan sistem pembelajaran searah (*teacher centre learning*) membatasi aktivitas peserta didik untuk bereksplorasi dan meng-konstruksi materi pembelajaran, sehingga motivasi peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran secara aktif menjadi rendah. Selain dari itu dengan keterbatasan waktu yang telah disegmenkan melalui jam pelajaran, memberikan batasan bagi siswa untuk bereksplorasi dalam menyerap materi, khususnya pada siswa yang memiliki tingkat penangkapan yang rendah. Hal ini berimplikasi pada hasil akhir dari proses pembelajaran menjadi tidak maksimal, dilihat dari tingkat penguasaan materi yang rendah dan biasanya terukur melalui prestasi atau nilai ujian dari mata pelajaran yang bersangkutan.

Terkait dengan era kemajuan teknologi dan pertumbuhan informasi, sistem transformasi pengetahuan pada proses pembelajaran perlu lebih fleksibel saat menghubungkan para peserta didik kepada sumber belajar, khususnya dalam mendukung pembelajaran mandiri dengan cara membangun dua elemen penting, yaitu kreativitas dan inovasi. Dengan demikian, desain pengajaran dan pembelajaran di tingkat Universitas yang inovatif diperlukan untuk memberdayakan kekuatan peserta didik di abad ke-21, dan perubahan inilah yang telah mengarahkan banyak Universitas di dunia dewasa ini untuk menekankan pada pendidikan inovatif dan menanamkan pendekatan belajar yang berpusat pada peserta didik. Sementara itu dosen sebagai pendidik dilatih untuk mengubah parameter pendekatan konvensional yang berpusat pada guru/dosen, menjadi terpusat pada peserta didik. Untuk kepentingan tersebut diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk aktif mengkonstruksikan suatu pengetahuan, sehingga proses pembelajaran pada diri peserta didik menjadi lebih bermakna. Pembelajaran bermakna akan membuat peserta didik lebih menguasai materi atau

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

konsep yang diberikan dan akan bertahan lebih lama dalam memori otak. Kemampuan tersebut akan sangat membantu dalam mempermudah mempelajari konsep dan keterampilan dari suatu perkuliahan, khususnya pada mata kuliah praktik. Manson (2007, hlm.1), mengungkapkan *“a well-planned learning environment can enhance the quality of learning and encourage students to demonstrate their understanding in the learning activities, so students are given more choices to determine their learning experience. This helps the students to strengthen self-esteem and develop high level thinking skills in a learning community”*.

Selain dari itu proses pembelajaran perlu didukung oleh lingkungan dan sarana yang dapat memfasilitasi aktivitas siswa dalam belajar, yaitu dengan fasilitas teknologi yang lebih baik, yang juga mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dan berinteraksi dalam proses pembelajaran secara optimal, melalui media pembelajaran yang inovatif, yaitu berupa multimedia interaktif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, LEOW (2014, hlm.99) menegaskan bahwa *“As multimedia-mediated content is incorporated into the learning environment, the information-rich presentations make the learning instructions more effectively than presenting through a single medium in rote learning, so the students can obtain the information more meaningfully and repeatedly”*. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa multimedia memberikan lingkungan belajar yang sangat baik untuk peserta didik belajar dan memperoleh informasi yang lebih bermakna dan efektif dari hasil belajarnya. Hasil penelitian lainnya memberi gambaran tentang keunggulan multimedia dalam mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, diantaranya bahwa aplikasi multimedia interaktif ini dikondisikan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik dan informatif, sehingga diharapkan dapat memudahkan dan meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar. Nazir, dkk (2012) mendeskripsikan keutamaan penggunaan multimedia dalam pembelajaran, yaitu:

Computer and Net Technologies are becoming essential components of the modern learning environment. These technologies are found to be deployed in

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

many schools, colleges, universities and industries. Through multimedia, teachers could present the information in an innovative manner and motivate the students to learn quickly. Delivering the topic using multiple media could be more effective than doing it through a single medium. An effective multimedia requires carefully combining in wellreasoned ways that take advantage of each medium's unique characteristics to represent the learning content. (hlm. 820)

Upaya yang dilakukan untuk memperoleh hasil maksimal pada pembelajaran pembuatan desain busana berformat digital perlu dirancang dan dikembangkan dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan terkait secara langsung dalam mekanisme pembelajaran berbasis komputer. Upaya yang dilakukan tersebut diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran serta dapat memotivasi siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan pada pembuatan desain busana berformat digital, sehingga proses pembelajaran pada diri peserta didik menjadi lebih bermakna, yang akhirnya akan meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mereka dalam mendesain busana berformat digital. Kondisi tersebut selaras dengan ungkapan Lou (2017) yang mendeskripsikan hasil risetnya tentang penggunaan perangkat lunak berbasis teknologi virtual pada pembelajaran desain grafis, dimana hasil temuan menunjukkan bahwa penggunaan virtual reality membantu untuk memacu inisiatif dan antusiasme siswa dalam belajar, dan pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar dengan sangat baik. Terinspirasi dari berbagai riset tentang keunggulan perangkat pembelajaran berbasis komputer yang telah dikembangkan dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, maka penggunaan multimedia selain diasumsikan dapat meningkatkan penguasaan konsep tentang proses mendesain busana, juga diharapkan dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat desain busana berformat digital.

Penelitian tentang pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif telah banyak dikembangkan/dilakukan, salah satunya adalah pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, telah teruji mampu menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

suatu alternatif dalam mengantisipasi keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik (Sigit dkk, 2008). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia Interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan retensi siswa pada pembelajaran konsep sistem syaraf (Tapilouw & Setiawan, 2008). Hasil uji coba terhadap implementasi multimedia sebagai media pembelajaran pada materi *Subnetting* pada IPv4, menunjukkan bahwa program yang dihasilkan mampu menyampaikan materi dengan baik dan dapat membantu proses belajar mahasiswa (Purwanto & Riadi, 2013). Penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Macromedia Director MX pada Mata Kuliah Pegolahan Citra Sistem Informasi menunjukkan bahwa program yang dihasilkan dapat dimanfaatkan juga untuk menambah pengetahuan, wawasan khususnya tentang matakuliah Pengolahan Citra pada materi Konsep Dasar Pengolahan Citra, memudahkan proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi (Studi Kasus: MYOB Accounting 17 Pada Setup Awal MYOB) sangat tepat digunakan oleh para mahasiswa untuk lebih memahami penggunaan software akuntansi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Irhamna, 2012). Penelitian terhadap Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK secara signifikan menunjukkan bahwa implementasi media tersebut mampu membuat siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran dan merasa lebih percaya diri serta merasa puas terhadap pembelajaran yang telah mereka lakukan.

Penelitian tentang Multimedia Interaktif yang terkait dengan bidang busana telah dikembangkan, baik oleh mahasiswa S-1, S-2, maupun oleh dosen dan guru-guru sebagai penelitian tindakan kelas. Astuti (2013) mengembangkan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Menggunakan Macromedia Flash untuk Siswa Kelas X SMK Busana. Yang menyajikan Multimedia sebagai sarana belajar menggambar proporsi tubuh pada pembuatan desain busana. Dewi (2013) melaku-

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kan penelitian tentang Perangkat Lunak Berbasis Multimedia sebagai Media Pembelajaran-an pada Mata Pelajaran Menghias Busana Kelas X Jurusan Busana Butik di SMK, yang menghasilkan panduan belajar membuat berbagai teknik sulaman untuk menghias produk busana. Rizky (2015) meneliti tentang pengembangan Media Pembelajaran CD Multimedia interaktif *Draping Collar* sebagai panduan dalam mengembangkan pola *drapping* berbagai jenis kerah. Sedangkan Istiana (2012) melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Meng-gambar Busana Menggunakan Adobe Flash CS4 untuk Siswa SMK Kelas X Busana, dan menghasilkan software tutorial pembelajaran menggambar busana.

Penelitian yang secara spesifik dilakukan untuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital yang sangat terkait dengan kemampuan mengoptimalkan penggunaan perangkat komputer, belum ada yang melakukan. Penelitian ini dirasa memiliki urgensi yang cukup tinggi, terkait dengan tuntutan dunia industri bidang busana yang saat ini mulai beralih pada parameter digitalisasi dalam proses pengembangan produk, salah satunya pada area perancangan. Logika digital yang dinilai lebih kaya karena berisi program dengan berbagai fasilitas yang dapat membantu para desainer dalam menghasilkan suatu gagasan perancangan yang lebih kompleks dan akurat. Kondisi tersebut berimplikasi pada tuntutan kompetensi penguasaan teknologi dari siswa SMK yang akan mengisi peluang kerja sebagai praktisi perancangan di industri busana. Mahasiswa Tata Busana yang diorientasikan sebagai calon guru di SMK, perlu menguasai konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital, sebagai bekal untuk mentransformasikan materi pelajaran berupa konsep dan keterampilan mendesain busana tersebut pada peserta didiknya.

Kesulitan yang dialami mahasiswa dalam memahami konsep mendesain busana yang seringkali diasumsikan sebagai pemahaman yang subjektif, dapat dibantu dengan menampilkan simulasi-simulasi aplikatif yang dapat meminimalisir pemahaman subjektif tentang konsep tersebut. Selain dari itu tampilan yang bervariasi dan elemen-elemen pengontrol yang ada dalam *software* multimedia interaktif memungkinkan mahasiswa untuk lebih leluasa memilih, mensintesis, dan

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meng-elaborasi pengetahuan dan teknik-teknik yang diajarkan, sehingga dapat membantu untuk memudahkan dalam memahami materi dan menguasai keterampilan mendesain busana berformat digital.

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, maka dipandang perlu dilakukan suatu penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *motion graphics* dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di muka, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah desain dan wujud multimedia interaktif berbasis *motion graphics* yang dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital bagi mahasiswa calon guru SMK?”

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka penelitian ini dapat dirinci menjadi beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang multimedia interaktif berbasis *motion graphics* pada pembelajaran desain busana yang dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital bagi calon guru SMK program keahlian Tata Busana?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *motion graphics* pada pembelajaran Desain Busana yang dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mahasiswa calon guru SMK program keahlian Tata Busana dalam pembuatan desain busana berformat digital?
3. Bagaimana peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital calon guru SMK program keahlian Tata Busana dari implementasi model multimedia interaktif berbasis *motion graphics* pada pembelajaran Desain Busana?
4. Apa keunggulan dan kelemahan dari model multimedia interaktif berbasis *motion Graphics* pada pembelajaran Desain Busana?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model multimedia interaktif berbasis *motion graphics* pada pembelajaran Desain Busana, dan menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan dalam mendesain busana berformat digital. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Merancang multimedia interaktif berbasis *motion graphics* pada pembelajaran desain busana, yang dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital bagi calon guru SMK program keahlian Tata Busana.
2. Menemukan bentuk dan formulasi multimedia interaktif berbasis *motion graphics* pada pembelajaran Desain Busana yang dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mahasiswa calon guru SMK program keahlian Tata Busana dalam pembuatan desain busana berformat digital.
3. Mengetahui peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital calon guru SMK program keahlian Tata Busana dari implementasi model multimedia interaktif berbasis *motion graphics* pada pembelajaran Desain Busana.
4. Mengetahui keunggulan dan kelemahan dari model multimedia interaktif berbasis *motion Graphics* pada pembelajaran Desain Busana

D. Manfaat Penelitian

Bagi pengembangan teori, penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memperkaya khasanah kajian tentang pembelajaran, sedangkan perangkat Multimedia Interaktif Berbasis *Motion Graphic* (MIMG) yang dikembangkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat membantu peserta didik dalam belajar, dan membantu dosen/pendidik dalam mengembnagkan proses pembelajaran pembuatan desain busana berformat digital.

Pada tataran **praktis**, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, dosen dan lembaga, yaitu:

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagi peserta didik diharapkan dapat menjadi sumber dan media belajar yang mudah digunakan dan dikuasai dalam mendukung aktivitas belajar mandiri dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital.
2. Bagi dosen diharapkan dapat menjadi sumber/materi dan media pembelajaran yang mudah untuk digunakan dan diajarkan pada peserta didik dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital.
3. Bagi lembaga (UPI), diharapkan perangkat yang dikembangkan dapat menjadi bahan pengembangan pembelajaran, khususnya pada pengembangan media pembelajaran inovatif.