

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Observasi Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571

Laman <http://fk.undiksha.ac.id>

Nomor : 2857/UN48.11.1/DT/2022

Singaraja, 14 Desember 2022

Lampiran : -

Hal : Surat Permohonan Data

Yth. Koord Prodi. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "RPP dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Mohamad Yusuf Ravi Aroito Maulana

NIM : 1815051119

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Semester : IX (sembilan)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran 2 Hasil Angket Wawancara Dosen

PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Narasumber : Dr. Dra. I Dewa Ayu Made Budhyani, M.Pd.

Waktu Pelaksanaan : 24 Januari 2023

Pertanyaan

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Analisis Pecah Pola?

Ceramah, Penugasan, Demonstrasi.

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Analisis Pecah Pola?

Buku Referensi, media dari internet.

3. Mengapa anda memilih untuk menggunakan sumber belajar tersebut?

Karena hanya sumber itu saja yang tersedia.

4. Sarana dan prasarana apa saja yang diperlukan siswa untuk mendukung proses pembelajaran Analisis Pecah Pola?

Bahan, pensil, mesin jahit, kantar, penghapus, Skala.

5. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Analisis Pecah Pola?

penyeleran yang masih tradisional dan manual.

6. Apakah anda mengetahui tentang penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran?

Sudah Tau.

7. Menurut penuturan anda apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Analisis Pecah Pola?

karena sudah jaman teknologi, sangat perlu di kembangkan.

8. Konten apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Analisis Pecah Pola?

Semua konten pada mata kuliah ini.

9. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata?

Satu Orang

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu referensi dalam mendukung proses pembelajaran Teori Analisis Pecah Pola?

Sangat Setuju

Singaraja, 24 Januari 2023

Dosen Pengampu Mata Kuliah



Dr. Dra. I Dewa Ayu Made Budhyani, M.Pd.

NIP. 196501261992112001

Lampiran 3 Silabus Mata Kuliah

SILABUS MATA KULIAH ANALISIS DESAIN DAN PECAH POLA**I. IDENTITAS MATA KULIAH**

Program Studi	: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Mata Kuliah	: Analisis Desain dan Pecah Pola
Kode/SKS	: PKK 19208/4
Semester	:
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: Dra. I Dewa Ayu Made Budhyani, M.Pd.

II. CP MATA KULIAH**A. CP Sikap (S)**

1. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
3. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
4. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
5. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;

6. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
7. Menunjukkan perilaku berdasarkan nilai moral luhur, bersikap empatik dan menghargai adanya perbedaan baik suku, agama, ras, tingkat usia, jenis kelamin, dan status sosial-ekonomi-budaya;
8. Mempunyai ketulusan, komitmen dan kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai dan kemampuan peserta didik;
9. Memiliki kepribadian dan interaksi sosial yang berempatik dan humanis.

B. CP Pengetahuan (P)

1. Menguasai konsep teoretik tentang analisis desain dan pecah pola;
2. Menguasai konsep tentang pembuatan lipit kup
3. Menguasai konsep tentang garis leher;
4. Menguasai konsep tentang pembuatan macam-macam kerah,
5. Menguasai konsep tentang macam-macam lengan
6. Menguasai konsep pecah pola dalam pembuatan blous
7. Menguasai konsep macam-macam rok;
8. Menguasai konsep pecah pola rok
9. Menguasai konsep tentang pembuatan busana model terusan;

C. CP Keterampilan Umum (KU)

1. Memiliki kemampuan untuk menganalisis lipit kup
2. Memiliki kemampuan menganalisis garis leher;
3. Memiliki kemampuan untuk menganalisis macam-macam kerah,

4. Memiliki kemampuan menganalisis macam-macam lengan
5. Memiliki kemampuan untuk menganalisis macam-macam model blous
6. Memiliki kemampuan untuk menganalisis macam-macam model rok;
7. Memiliki kemampuan untuk menganalisis busana terusan.

D. CP Keterampilan Khusus (KK)

1. Memiliki kemampuan untuk membuat dan menjahit macam-macam lipit kup
2. Memiliki kemampuan membuat macam-macam garis leher
3. Memiliki kemampuan membuat macam-macam model krah
4. Memiliki kemampuan membuat macam-macam model lengan
5. Memiliki kemampuan membuat macam-macam model blous
6. Memiliki kemampuan untuk membuat dan menjahit macam-macam model rok.
7. Memiliki kemampuan untuk mendesain, membuat pola dan menjahit busana terusan;

III. GARIS BESAR RENCANA PEMBELAJARAN (GBRP)

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian CP (Kemampuan akhir yang ingin dicapai)	Bahan Kajian/Materi Pokok Pembelajaran
1.	S1,2,3,4,5,6,7,8,9 P1	1. Mampu memahami konsep-konsep dasar teoritik analisis desain dan pecah pola.	1. Pengertian analisis desain dan pecah pola 2. Langkah-langkah dalam analisis desain dan pecah

			pola 3. Pemilihan bahan dalam pembuatan busana
2.	S1,2,3,4,5,6,7,8,9 P2 KU1 KK1	2. Mampu memahami konsep dasar lipit kup	1. Macam-macam bentuk lipit kup 2. Langkah-langkah menjahit lipit kup
3.	S1,2,3,4,5,6,7,8,9 P3 KU2 KK2	3. Mampu memahami konsep garis leher	1. Macam-macam bentuk garis leher 2. Langkah-langkah menjahit garis leher
4.	S1,2,3,4,5,6,7,8,9 P4 KU3 KK3	4. Mampu Membuat macam-macam kerah	1. Macam-macam bentuk kerah 2. Langkah-langkah menjahit kerah
5.	S1,2,3,4,5,6,7,8,9 P5 KU4 KK4	5. Mampu membuat macam-macam lengan	1. Macam-macam bentuk lengan 2. Langkah-langkah menjahit lengan
6.	S1,2,3,4,5,6,7,8,9 P6 KU5 KK5	6. Mampu membuat macam-macam model blous	1. Analisis model blous 2. Langkah-langkah pecah pola model blous 3. Menjahit model blous
7.	S1,2,3,4,5,6,7,8,9	7. Mampu membuat	1. Analisis model rok

	P7 KU6 KK6	macam-macam model rok	2. Langkah-langkah pesah pola model rok 3. Menjahit model rok
8.	S1,2,3,4,5,6,7,8,9 P8 KU7 KK7	8. Mampu membuat macam-macam model busana terusan	1. Mendesain busana terusan 2. Analisis model busana terusan 3. Langkah-langkah pecah pola model busana terusan 4. Menjahit model busana terusan

Mengetahui Ketua Prodi	Dosen Pengasuh Mata Kuliah,
	
Dr. Risa Panti Ariani, M.Si.	Dra. I Dewa Ayu Made Budhyani, M.Pd
NIP. 196504191990032001	NIP. 196501261992112001

Dibuat oleh: Dra. I Dewa Ayu Made Budhyani	Diperiksa oleh:
---	-----------------

Lampiran 4 Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**I. IDENTITAS MATA KULIAH**

Program Studi	: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Mata Kuliah	: Analisis Desain dan Pecah Pola
Kode/SKS	: PKK 19208/4
Semester	:
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: Dra. I Dewa Ayu Made Budhyani, M.Pd.

II. CP MATA KULIAH**A. CP Sikap (S)**

1. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
2. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
3. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
4. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
5. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
6. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
7. Menunjukkan perilaku berdasarkan nilai moral luhur, bersikap empatik dan menghargai adanya perbedaan baik suku,

agama, ras, tingkat usia, jenis kelamin, dan status sosial-ekonomi-budaya;

8. Mempunyai ketulusan, komitmen dan kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai dan kemampuan peserta didik;
9. Memiliki kepribadian dan interaksi sosial yang berempatik dan humanis.

B. CP Pengetahuan (P)

1. Menguasai konsep teoretik tentang analisis desain dan pecah pola;
2. Menguasai konsep tentang pembuatan lipit kup
3. Menguasai konsep tentang garis leher;
4. Menguasai konsep tentang pembuatan macam-macam kerah,
5. Menguasai konsep tentang macam-macam lengan
6. Menguasai konsep pecah pola dalam pembuatan blous
7. Menguasai konsep macam-macam rok;
8. Menguasai konsep pecah pola rok
9. Menguasai konsep tentang pembuatan busana model terusan;

C. CP Keterampilan Umum (KU)

1. Memiliki kemampuan untuk menganalisis lipit kup
2. Memiliki kemampuan menganalisis garis leher;
3. Memiliki kemampuan untuk menganalisis macam-macam kerah,
4. Memiliki kemampuan menganalisis macam-macam lengan
5. Memiliki kemampuan untuk menganalisis macam-macam model blous

6. Memiliki kemampuan untuk menganalisis macam-macam model rok;

7. Memiliki kemampuan untuk menganalisis busana terusan.

D. CP Keterampilan Khusus (KK)

1. Memiliki kemampuan untuk membuat dan menjahit macam-macam lipit kup

2. Memiliki kemampuan membuat macam-macam garis leher

3. Memiliki kemampuan membuat macam-macam model krah

4. Memiliki kemampuan membuat macam-macam model lengan

5. Memiliki kemampuan membuat macam-macam model blous

6. Memiliki kemampuan untuk membuat dan menjahit macam-macam model rok.

7. Memiliki kemampuan untuk mendesain, membuat pola dan menjahit busana terusan;

III. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas tentang: (1) konsep teoritik tentang analisis desain dan pecah pola (2) pembuatan lipit kup, (3) pembuatan garis leher, (4) pembuatan macam-macam krah, (5) pembuatan macam-macam lengan, (6) pembuatan macam-macam model blous, (7) pembuatan macam-macam rok, (8) pembuatan model busana terusan.

IV. RINCIAN KEGIATAN PERKULIAHAN

Minggu/ Tatap Muka ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/Materi Pokok/Rincian Materi	Kemampuan Akhir Yang Diharapkan	Metode Pembelajaran/ Kegiatan Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu
I	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9 P1	1. Pengertian analisis desain dan pecah pola. 2. Langkah-langkah dalam analisis desain dan pecah pola. 3. Pemilihan bahan dalam pembuatan busana.	1. Mampu memahami analisis desain dan pecah pola. 2. Mampu mendeskripsikan langkah-langkah dalam analisis desain dan pecah pola. 3. Mampu memilih bahan dalam pembuatan Busana.	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi	1.Mengkaji analisis desain dan pecah pola. 2. Mengkaji langkah-langkah dalam analisis desain dan pecah pola. 3.Mengkaji pemilihan bahan dalam pembuatan busana.	2 x 50 menit
II	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9	1. Macam-macam bentuk lipit kup.	1. Mampu memahami konsep dasar lipit kup.	Ceramah, Tanya Jawab,	1. Mengkaji konsep dasar lipit kup.	4 x 50 menit

	P2 KU1 KK1	2. Langkah-langkah menjahit lipit kup.		Diskusi, Penugasan	2. Mengkaji langkah-langkah menjahit lipit kup.	
III	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9 P3 KU2 KK2	1. Macam-macam bentuk garis leher. 2. Langkah-langkah menjahit garis leher.	1. Mampu memahami konsep garis leher.	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan	1. Mengkaji konsep dasar garis leher. 2. Mengkaji langkah-langkah menjahit garis leher.	4 x 50 menit
IV	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9 P4 KU3 KK3	1. Macam-macam bentuk kerah. 2. Langkah-langkah menjahit kerah.	1. Mampu membuat macam-macam kerah.	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan	1. Mengkaji konsep dasar macam-macam kerah. 2. Mengkaji langkah-langkah menjahit macam-macam kerah.	4 x 50 menit
V	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9 P5 KU4	1. Macam-macam bentuk lengan. 2. Langkah-langkah menjahit lengan.	1. Mampu membuat macam-macam lengan.	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan	1. Mengkaji konsep dasar macam-macam lengan.	4 x 50 menit

	KK4				2. Mengkaji langkah-langkah menjahit macam-macam lengan.	
VI	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9 P6 KU5 KK5	1. Analisis model blous. 2. Langkah-langkah pecah pola model blous.	1.Mampu membuat macam-macam model blous.	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan	1. Mengkaji konsep dasar macam-macam model blous. 2. Mengkaji langkah-langkah menjahit macam-macam model blous.	4 x 50 menit
VII	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9 P6 KU5 KK5	1. Menjahit model blous.	1. Mampu menjahit blous.	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan	1. Mengkaji model blous.	4 x 50 menit
VIII	UTS					

IX	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9 BP KU6 KK6	1. Analisis model rok. 2. Langkah-langkah pecah pola model rok. 3. Menjahit model rok.	1. Mampu membuat macam-macam model rok.	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan	1. Mengkaji konsep dasar macam-macam rok. 2. Mengkaji langkah-langkah menjahit macam-macam rok.	4 x 50 menit
X	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9 P7 KU6 KK6	1. Menjahit model rok.	1. Mampu menjahit rok	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan	1. Mengkaji model rok.	4 x 50 menit
XI, XII, XIII, XIV, XV	S1,2,3,4,5,6,7 ,8,9 P8 KU7 KK7	1. Mendesain busana terusan. 2. Analisis model busana terusan 3. Langkah-langkah pecah pola model busana terusan.	1. Mampu membuat macam-macam model busana terusan.	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Penugasan	1. Mengkaji macam-macam model terusan.	4 x 50 menit

		4. Menjahil model busana terusan.				
XVI	UAS					

V. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. Silabus
2. RPS
3. Kontrak kuliah
4. Textbook
5. Slide Presentasi

VI. PENILAIAN (KRITERIA, INDIKATOR, BOBOT)

- a. Penilaian Proses (bobot 60%)
 1. Sikap
 2. Partisipasi dan aktivitas dalam proses pembelajaran
 3. Penyelesaian tugas-tugas
- b. Penilaian Produk (bobot 40%)
 1. Ujian Tengah Semester
 2. Ujian Akhir Semester



c. Acuan Penilaian

Acuan Penilaian digunakan skala lima, sebagai berikut.

Skor Persentil	Nilai Skala	Nilai Huruf
85-100	4.00	A
81-84	3.75	A-
77-76	3.25	B+
69-72	3.00	B
65-68	2.75	B-
65-75	2.00	C
40-60	1.00	D
0-39	0.00	E

VII. EVALUASI

Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis, penilaian/evaluasi terhadap proses pembelajaran, unjuk kerja.

Contoh Soal



Petunjuk

3. Perhatikan model blous di atas
4. Analisis model blous di atas
5. Buat pola dasarnya
6. Buatlah pecah pola dari model blous sesuai ukuran standar
7. Buat rancangan harga dan bahannya



No.	Aspek Penilaian	Skor				
		SK	K	C	B	SB
1.	Ketepatan analisis bagian-bagian busana sesuai desain					
2.	Pembuatan pola dasar					
3.	Kesesuaian pecah pola dengan desain					
4.	Arah serat dan tanda pola					
5.	Kelengkapan pola					
6.	Kesesuaian rancangan bahan dengan kebutuhan riil					
7.	Kesesuaian rancangan biaya dengan kebutuhan bahan pokok, dan bahan tambahan lainnya					

Rubrik Penilaian

Keterangan:

1. SB = sangat baik, skor 5
2. B = baik, skor 4
3. C = cukup, skor 3
4. K = kurang, skor 2
5. SK = sangat kurang, skor 1

Penilaian:

Nilai = (skor diperoleh/skor maksimum)x100

VIII. SUMBER PUSTAKA

1. Muliawan, Porrie (2009) Analisa Pecah Model Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia.
2. Sriyati (2012) Pola Dasar dan Pecah Pola Busana Wanita. Jakarta: Gramedia Pusataka Utama.
3. Muliawan, Porrie (2011) Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia.
4. Buku-buku desain dan konstruksi busana wanita yang relevan.

Mengetahui Ketua Prodi



Dr. Risa Panti Ariani, M.Si.
NIP. 196504191990032001

Dosen Pengasuh Mata Kuliah,



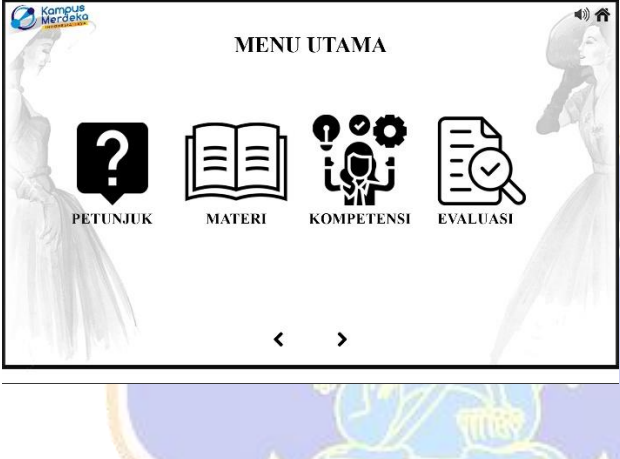
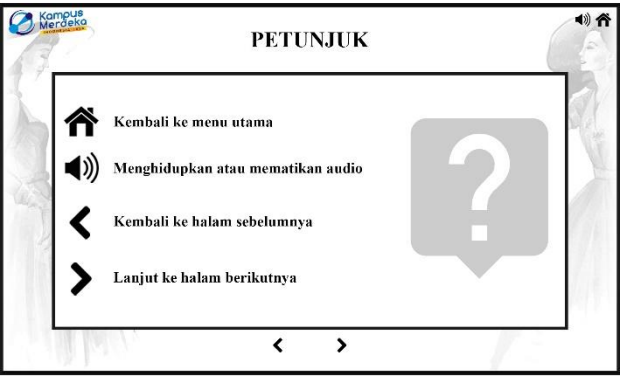
Dra. I Dewa Ayu Made Budhyani, M.Pd
NIP. 196501261992112001

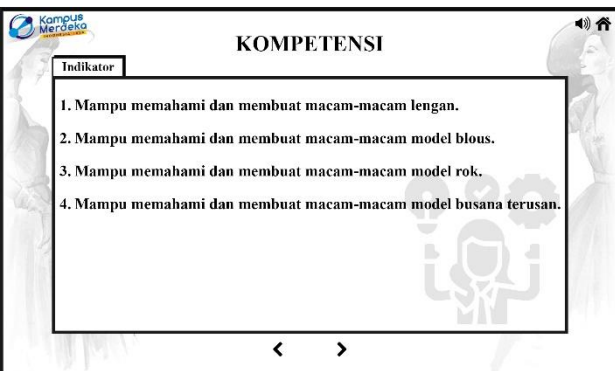
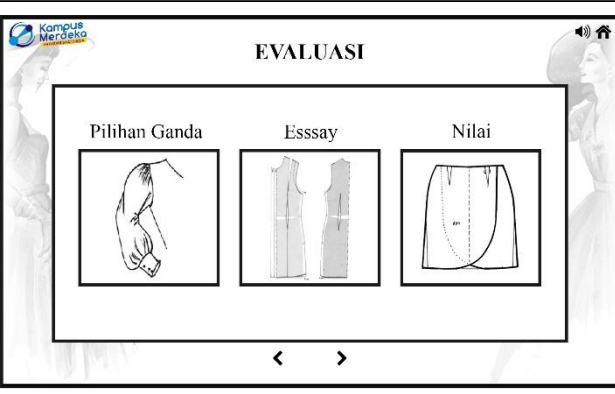
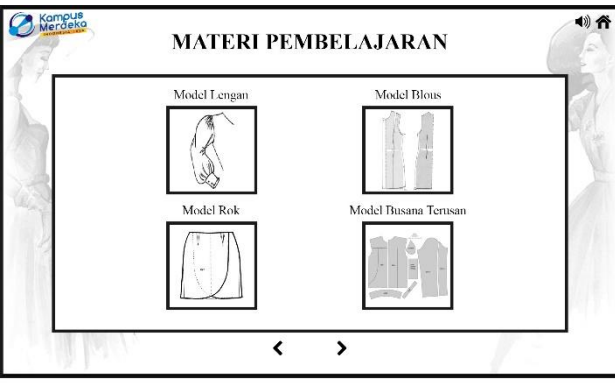
Dibuat oleh:

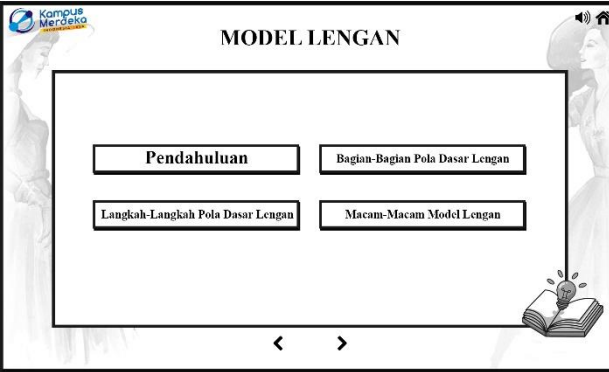
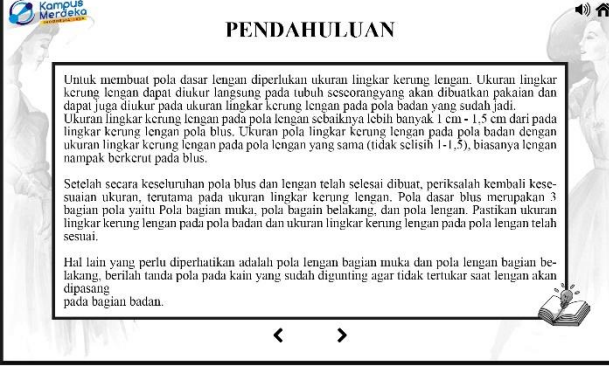
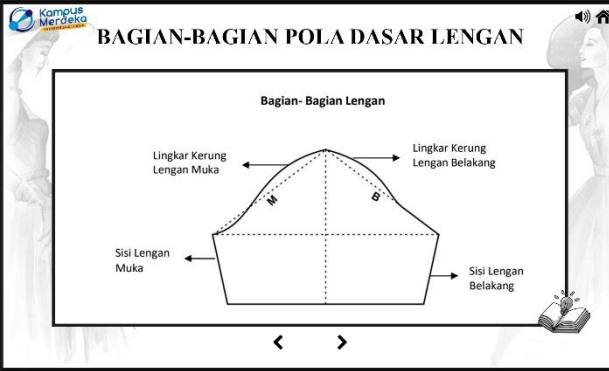
Dra. I Dewa Ayu Made Budhyani

Diperiksa oleh:

Lampiran 5 Rancangan *Interface* Konten Pembelajaran Interaktif

No.	Gambar Desain	Penjelasan
1.		Berisikan judul konten pembelajaran interaktif, logo Universitas Pendidikan Ganesha, Klik tombol Masuk untuk masuk ke scene selanjutnya.
2.		Pada Scene Menu Utama, akan menampilkan menu Petunjuk, Kompetensi, Materi dan Evaluasi. Terdapat juga gambar karakter, gambar background, dan suara/musik.
3.		Pada Scene Petunjuk, akan menampilkan petunjuk dari fungsi tombol.

4.		Pada Scene Petunjuk, akan menampilkan petunjuk dari fungsi tombol.
5.		Pada Scene Evaluasi, akan menampilkan Kuis yang dapat dikerjakan. Ada 3 jenis kuis yang bisa dikerjakan oleh pengguna yaitu, Kuis Pilihan Ganda, Kuis Isian/Essay. peserta didik dapat memilih icon untuk masuk ke Kuis.
6.		Pada scene materi pembelajaran ini terdapat beberapa pokok bahasan materi pembelajaran yakni Model Lengan, Model Blous, Model Rok, dan Model Busana Terusan. Untuk penyajian tampilan kontennya sama.

7.		Pada Scene Sub Materi (Model Lengan), akan menampilkan Materi Pendahuluan, Bagian-Bagian Pola Dasar Lengan, Langkah-Langkah Pola Dasar Lengan, Macam-Macam Model Lengan. Untuk penyajian tampilan kontennya sama.
8.		Setelah memilih Button Pendahuluan, akan muncul berupa penyajian materinya dalam bentuk teks. Untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya maka peserta didik akan memilih next button.
9.		Setelah memilih next Button, akan muncul berupa penyajian materi yang selanjutnya berupa bentuk gambar dan teks sebagai penjelasan

Lampiran 6 Desain Pembelajaran Model *Project Based Learning*

Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Mata Kuliah : Analisis Desain dan Pecah Pola
Semester : Genap
Alokasi Waktu : 4 x 50 Menit

A. Capaian Pembelajaran

1. Memiliki pengetahuan macam-macam model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.
2. Menguasai prinsip-prinsip dasar tentang macam-macam model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.
3. Menguasai konsep tentang macam-macam model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.
4. Memiliki kemampuan menganalisis macam-macam lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.
5. Memiliki kemampuan membuat macam-macam model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.

B. Indikator Pencapaian

1. Peserta didik mampu membuat macam-macam model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.

C. Materi

1. Pendahuluan materi pecah pola model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.
2. Bagian-bagian pola dasar model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.
3. Macam-macam pecah pola model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.
4. Perlengkapan dan bahan membuat pecah pola model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.
5. Langkah-langkah membuat pecah pola dasar model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan.

D. Model Pembelajaran

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah PjBL

E. Langkah-langkah pembelajaran

Sintaks PjBL	Deskripsi Kegiatan
Pertemuan ke-5 Fase 1: Menentukan Pertanyaan Mendasar	Proses pembelajaran dimulai dengan penyajian pertanyaan dan suatu permasalahan. Mahasiswa dibimbing untuk menonton video dan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif. Pertanyaan: 1. Apa yang dimaksud dengan pembuatan pola untuk model lengan, model blus, model rok, dan model gaun? 2. Alat dan bahan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat pola dasar model lengan, model rok, dan model gaun? 3. Apa saja langkah-langkah dalam membuat pola dasar model lengan, model rok, dan model gaun? Permasalahan Pembuatan pola merupakan proses menguraikan atau membagi rancangan busana menjadi bagian-bagian pola yang siap dijahit menjadi pakaian utuh. Dalam desain busana, pembuatan pola menjadi tahap yang sangat penting karena memastikan setiap bagian pakaian memiliki ukuran yang sesuai dengan rancangan. Pemahaman yang baik mengenai proses ini sangat diperlukan oleh perancang maupun pembuat pakaian agar dapat menghasilkan busana yang proporsional, nyaman dikenakan, dan sesuai dengan konsep desain yang telah dirancang. Sebelum proses pembuatan pola, dilakukan terlebih dahulu analisis desain untuk memahami detail model yang akan dibuat. Pada tahap ini, perancang menganalisis

	bentuk, ukuran, dan gaya busana, termasuk aspek fungsional maupun estetis.
Pertemuan ke-6 Fase 2: Mendesain perencanaan untuk proyek	Mahasiswa dibimbing untuk mengamati dan mempelajari materi yang disajikan melalui media pembelajaran interaktif yang telah diintegrasikan ke dalam platform <i>e-learning</i> , guna membantu mereka menyelesaikan permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya.
	Setelah berinteraksi dengan materi, dosen membimbing mahasiswa membentuk kelompok yang terdiri atas tiga orang untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui pengembangan proyek.
	Setelah membentuk kelompok yang terdiri atas tiga orang, pendidik membimbing mahasiswa untuk merancang sebuah proyek yang melibatkan pembuatan pola dasar untuk model lengan, model rok, dan model gaun. Perencanaan ini mencakup identifikasi alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan pola. Selanjutnya, pendidik mengarahkan mahasiswa untuk menonton video tutorial sebagai referensi, yang menjelaskan cara menganalisis desain serta langkah-langkah pembuatan pola dasar untuk model lengan, rok, dan gaun. Berikutnya, mahasiswa diberikan tugas untuk mencari dan mengumpulkan informasi terkait pembuatan pola dasar lengan, yang akan disusun ke dalam konten pembelajaran interaktif pada platform <i>e-learning</i>. Sebagai bagian dari proses pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa dan pendidik bersama-sama menetapkan aturan penyelesaian proyek, yang mencakup: • Jangka waktu perencanaan proyek, • Pembagian tugas dalam kelompok, • Persiapan alat dan bahan yang diperlukan, serta

	• Studi langkah-langkah pembuatan pola dasar untuk model lengan, rok, dan gaun.
Pertemuan ke-6 Fase 3: Menyusun Jadwal Pelaksanaan Proyek	Secara kolaboratif, mahasiswa dan pendidik menyusun jadwal kegiatan penyelesaian proyek melalui forum diskusi yang disediakan pada platform <i>e-learning</i> .
	Peserta didik mulai mengerjakan proyek bersama kelompoknya.
Sintaks PjBL	Deskripsi Kegiatan
Fase 1: Menentukan Pertanyaan Mendasar	Proses pembelajaran dimulai dengan penyajian sejumlah pertanyaan dan suatu permasalahan. Mahasiswa dibimbing untuk menonton video dan menjawab pertanyaan yang disediakan dalam konten pembelajaran interaktif. Pertanyaan: • Apa yang dimaksud pecah pola model lengan, model blous, model rok, dan model busana terusan? • Perlengkapan dan bahan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat pecah pola model lengan, model rok, dan model busana terusan? • Bagaimana langkah-langkah membuat pecah pola dasar model lengan, model rok, dan model busana terusan? Permasalahan Pecah pola adalah proses menguraikan atau membagi suatu desain busana menjadi potongan-potongan pola yang siap dijahit menjadi bentuk pakaian utuh. Dalam desain busana, pecah pola menjadi tahap krusial karena memastikan bahwa setiap bagian pakaian dapat terpasang dengan benar sesuai desain. Pemahaman tentang pecah pola penting agar seorang desainer atau pembuat pakaian dapat menghasilkan

	busana yang proporsional, nyaman dipakai, dan sesuai dengan rancangan awal. Sebelum melakukan pecah pola, analisis desain diperlukan untuk memahami detail model yang akan dibuat. Pada tahap ini, desainer menganalisis bentuk, ukuran, dan gaya busana, termasuk aspek fungsionalitas dan estetika. Dalam konteks model lengan, analisis desain mencakup pemahaman.
Fase 2: Mendesain perencanaan untuk proyek	Mahasiswa dibimbing untuk menelaah dan mempelajari materi yang disajikan melalui media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dalam platform <i>e-learning</i>, guna mendukung penyelesaian permasalahan yang telah diperkenalkan sebelumnya.
	Setelah menelaah materi, dosen membimbing mahasiswa membentuk kelompok yang terdiri atas tiga orang untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya melalui pengembangan proyek.
	Setelah membentuk kelompok yang terdiri atas tiga orang, pendidik membimbing mahasiswa untuk merancang sebuah proyek yang mencakup pembuatan pola lengan, rok, dan gaun, serta mengidentifikasi alat dan bahan yang diperlukan dalam proses penyusunan pola tersebut. Selanjutnya, pendidik mengarahkan mahasiswa untuk menonton video tutorial sebagai contoh pembuatan pola dasar lengan. Video tersebut memuat penjelasan dan demonstrasi mengenai cara menganalisis desain serta menyusun pola dasar untuk model lengan, rok, dan gaun. Setelah itu, mahasiswa diberikan tugas untuk mencari dan mengumpulkan informasi terkait pembuatan pola dasar lengan, yang akan dipelajari lebih lanjut

	dalam konten pembelajaran interaktif yang tersedia pada platform <i>e-learning</i>. Mahasiswa dan pendidik secara kolaboratif menetapkan pedoman penyelesaian proyek, yang mencakup beberapa aspek berikut: • Jangka waktu perencanaan proyek. • Pembagian tugas dalam kelompok. • Persiapan alat dan bahan. • Pemahaman terhadap langkah-langkah pembuatan pola dasar untuk model lengan, rok, dan gaun.
Fase 3: Menyusun Jadwal Pelaksanaan Proyek	Mahasiswa dan pendidik secara kolaboratif menyusun jadwal kegiatan penyelesaian proyek melalui forum diskusi yang disediakan pada platform <i>e-learning</i>. Setelah jadwal ditetapkan, mahasiswa mulai melaksanakan proyek secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya.
Pertemuan ke-7 Fase 4: Monitoring Kemajuan Proyek	Pendidik memfasilitasi peninjauan kembali materi dari pertemuan sebelumnya sambil memantau kemajuan mahasiswa dalam proyek yang sedang berlangsung. Pemantauan ini dilakukan melalui forum diskusi yang terintegrasi dalam konten pembelajaran interaktif dan diarahkan melalui platform <i>e-learning</i>. Melalui forum tersebut, mahasiswa dapat mendiskusikan berbagai kendala yang dihadapi serta menyampaikan pembaruan terkait perkembangan proyek yang sedang mereka kerjakan.
	Pendidik mengarahkan mahasiswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran interaktif yang memuat penjelasan materi dan video tutorial guna memperdalam pemahaman mereka terhadap analisis

	desain dan pembuatan pola sebagai kelanjutan dari pertemuan sebelumnya.
Pertemuan ke-8 Fase 5: Menguji Hasil	Setelah batas waktu pengerjaan proyek tercapai, perwakilan dari masing-masing kelompok mahasiswa mengumpulkan laporan yang memuat dokumentasi produk serta penjelasan mengenai hasil kerja yang telah diselesaikan.
	Pendidik mengarahkan mahasiswa untuk mengerjakan kuis yang terintegrasi dalam konten pembelajaran interaktif guna menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan sebelumnya dalam modul interaktif mengenai analisis desain dan pembuatan pola.
Pertemuan ke-8 Fase 6: Evaluasi	Mahasiswa dan pendidik melaksanakan refleksi kelompok terhadap seluruh rangkaian kegiatan dan hasil proyek yang telah diselesaikan. Pada tahap ini, pendidik meminta mahasiswa untuk membagikan kesan, pengalaman, dan perasaan mereka selama proses penyelesaian proyek. Kegiatan refleksi dilanjutkan dengan diskusi yang bertujuan untuk mengevaluasi serta meningkatkan kinerja selama proses pembelajaran, dengan harapan diperoleh wawasan baru yang dapat digunakan dalam menjawab permasalahan awal.
Sintaks PjBL	Deskripsi Kegiatan
Fase 4: Monitoring Kemajuan Proyek	Pendidik mendorong mahasiswa untuk mengingat kembali materi dari pertemuan sebelumnya sambil memantau kemajuan proyek yang sedang berlangsung. Pemantauan dilakukan melalui forum diskusi yang terintegrasi dalam konten pembelajaran interaktif dan diarahkan melalui platform <i>e-learning</i> . Melalui forum tersebut, mahasiswa dapat mendiskusikan berbagai tantangan yang dihadapi serta melaporkan perkembangan proyek yang sedang mereka kerjakan.

	Pendidik mengarahkan mahasiswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran interaktif yang memuat penjelasan materi dan video tutorial guna memperluas pemahaman mereka tentang analisis desain dan pembuatan pola sebagai kelanjutan dari pertemuan sebelumnya.
Fase 5: Menguji Hasil	Setelah batas waktu pengerjaan proyek tercapai, perwakilan dari masing-masing kelompok mahasiswa mengumpulkan laporan yang memuat dokumentasi produk serta penjelasan mengenai produk yang telah dibuat.
	Selanjutnya, pendidik mengarahkan mahasiswa untuk mengerjakan kuis yang terintegrasi dalam konten pembelajaran interaktif guna menilai pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan dalam modul interaktif mengenai analisis desain dan pembuatan pola.
Fase 6: Evaluasi	Mahasiswa dan pendidik melaksanakan refleksi kelompok terhadap kegiatan dan hasil proyek yang telah diselesaikan. Pada tahap ini, pendidik meminta mahasiswa untuk membagikan kesan, perasaan, dan pengalaman selama proses penyelesaian proyek. Kegiatan refleksi dilanjutkan dengan diskusi yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja selama proses pembelajaran, dengan harapan ditemukan wawasan baru yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Lampiran 7 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Ahli Isi

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

Angket ini dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) Kelayakan isi, (2) Kebahasaan, dan (3) Penyajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	1,2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
		Kesesuaian pustaka	4
		Kemudahan memahami materi	5
2.	Kebahasaan	Keterbacaan dan kejelasan informasi	6,7
		Bahasa	8,9
3.	Penyajian	Kejelasan materi	10
		Kesesuaian objek 3D	11,12
		Kesesuaian gambar, animasi dan kuis	13,14,15

Lampiran 8 Hasil Angket Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA KULIAH
ANALISIS DESAIN DAN PECAH POLA TATA BUSANA

Hari / Tanggal : Sebra, 17 September 2024
 Valaidator : Dra. I Dewa Ayu Made Budyani, M.Pd.
 Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2.	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4.	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5.	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
B. Kebahasaan			
6.	Tulisan dalam konten interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7.	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten interaktif	✓	
9.	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	✓	
C. Penyajian			

10.	Penyajian materi pada konten pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11.	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
12.	Kesesuaian karakter 2 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
13.	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
14.	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓	
15.	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 September 2024



Penilai
Dra. I Dewa Ayu Made
Budhyani, M.Pd

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA KULIAH
ANALISIS DESAIN DAN PECAH POLA TATA BUSANA

Hari / Tanggal : Selasa, 17 September 2024
 Validator : Made Diah Anggandari, S.Pd., M.Pd.
 Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2.	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran		✓
3.	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4.	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5.	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
B. Kebahasan			
6.	Tulisan dalam konten interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7.	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten interaktif	✓	
9.	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar		✓
C. Penyajian			

10.	Penyajian materi pada konten pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11.	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif		✓
12.	Kesesuaian karakter 2 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
13.	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif		✓
14.	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓	
15.	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 September 2024



Penilai
Made Diah Angendari, S.Pd.,
M.Pd

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA KULIAH
ANALISIS DESAIN DAN PECAH POLA TATA BUSANA

Hari / Tanggal : Rabu, 25 September 2024
 Valaidator : Made Diah Anggendari, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2.	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4.	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5.	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
B. Kebahasaan			
6.	Tulisan dalam konten interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7.	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
8.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten interaktif	✓	
9.	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	✓	
C. Penyajian			

10.	Penyajian materi pada konten pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11.	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
12.	Kesesuaian karakter 2 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
13.	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
14.	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓	
15.	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 25 September 2024



Penilai
Made Diah Angendari, S.Pd.,
M.Pd

Lampiran 9 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Ahli Media-Desain

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA DESAIN

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media-desain yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan konten pembelajaran interaktif, dan (2) kualitas teknis. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli media-desain ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif	Kesesuaian penggunaann teks	1,2
		Kesesuaian penggunaan warna	3,4
		Kesesuaian grafis	5,6,7,8,9,10,11,12
2.	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	13
		Kelengkapan fitur	14
		Jenjang pendidikan pengguna	15,16
3.	Evaluasi	Kesesuaian Soal	17,18

Lampiran 10 Hasil Angket Uji Ahli Media - Desain

Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Media-Desain			
ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN			
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA KULIAH ANALISIS DESAIN DAN PECAH POLA TATA BUSANA			
Hari / Tanggal : <u>Jumat, 13 September 2024</u> Validator : <u>/ Nengah Eka Melagura, S.Pd., M. Pd.</u> Petunjuk Pengisian Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.			
No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1.	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran interaktif	✓	
2.	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
3.	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4.	Keselarasn warna font dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5.	Ketepatan pengetikan teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6.	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
7.	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran interaktif	✓	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
13.	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14.	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15.	Objek 3 dimensi pada konten pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16.	Tombol, ikon, dan image button dapat berjalan dengan baik	✓	
C. Evaluasi			
17.	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten interaktif	✓	
18.	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
Kesimpulan : Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*: 1. Layak untuk digunakan tanpa revisi 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran 3. Tidak layak digunakan *(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)			

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA
KULIAH ANALISIS DESAIN DAN PECAH POLA TATA BUSANA

Hari / Tanggal : *Kamis, 10 Oktober 2024*
 Validator : *I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.*
 Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1.	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran interaktif	✓	
2.	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
3.	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4.	Keselarasan warna font dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5.	Ketepatan pengetikan teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6.	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
7.	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran interaktif	✓	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	

9.	Keselarasan antar komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Ketepatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif	✓	
11.	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12.	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13.	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14.	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15.	Objek 3 dimensi pada konten pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16.	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik	✓	
C. Evaluasi			
17.	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten interaktif	✓	
18.	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,


 Penilai
 I Nengah Eka Mertayasa,
 S.Pd., M.Pd

Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Media-Desain

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA
KULIAH ANALISIS DESAIN DAN PECAH POLA TATA BUSANA

Hari / Tanggal : Rabu, 10 September 2024

Validator : I Ketut Anika Pradnyana, S.Pd., M.Bi

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1.	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran interaktif	✓	
2.	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
3.	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4.	Keselaran warna font dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5.	Ketepatan pengetikan teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6.	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
7.	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran interaktif		
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	

9.	Keselaran antar komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran interaktif		✓
10.	Ketepatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif		✓
11.	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12.	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam konten pembelajaran interaktif		✓
B. Interaktivitas			
13.	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif		✓
14.	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15.	Objek 3 dimensi pada konten pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik		✓
16.	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik		✓
C. Evaluasi			
17.	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten interaktif	✓	
18.	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

- Tampilkan icon profil pengembang
 - Perbaiki tombol yang belum berfungsi
 - Perbaiki video

Singaraja, 18 September 2024

Penilai
 Ketut Anika Pradnyana

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA
KULIAH ANALISIS DESAIN DAN PECAH POLA TATA BUSANA**

Hari / Tanggal : *Kamr, 10 Oktober 2024*
 Validator : *I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.*
 Petunjuk Pengisian

Beriilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1.	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran interaktif	✓	
2.	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
3.	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4.	Keselarasan warna font dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5.	Ketepatan pengetikan teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6.	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
7.	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran interaktif	✓	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	

9.	Keselarasan antar komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Ketepatan tata letak ikon pada konten pembelajaran interaktif	✓	
11.	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12.	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13.	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14.	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15.	Objek 3 dimensi pada konten pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16.	Tombol, ikon, dan image button dapat berjalan dengan baik	✓	
C. Evaluasi			
17.	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten interaktif	✓	
18.	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

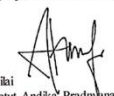
.....

.....

.....

.....

Singaraja,


 Penilai
 I Ketut Andika Pradnyana,
 S.Pd., M.Pd.

Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan

KISI-KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan-kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna konten pembelajaran interaktif. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Soal	
				Positif	Negatif
1.	Kemudahan Navigasi	Kemudahan penggunaan navigasi	2	1	2
		Kesesuaian menu navigasi	1	3	
2.	Kognisi	Materi mudah dipahami	1	4	
		Menambah motivasi dan keterampilan peserta didik	1	5	
		Memudahkan belajar peserta didik	1		6
3.	Penyajian Informasi	Penggunaan Bahasa dalam media mudah dipahami	1	7	
	Tampilan	Tampilan relevan dengan isi	1	8	
		Komposisi warna	2	9	
		Penempatan Konten	2	10	
		Kekontrasan latar belakang dengan objek di depan	1	11	
		Tampilan meningkatkan motivasi	1	12	13,14
		Kualitas dan keterbacaan teks	2	15	16

		Kejelasan, kreativitas media (audio, video, gambar)	2	17,18	
4.	Fungsi Keseluruhan	Program dibuat sesuai dengan kemampuan pengguna	1		19
		Program memuat pembelajaran yang diinginkan pengguna	1	20	



Lampiran 12 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

Jawaban tidak dapat diedit

Kuisisioner Uji Coba Perorangan

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Kenter Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Analisis Desain dan Teknik Pola Tata Ranset Data yang dikikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengip pilihan dengan selukid-judunya.

Pertanyaan Pengisian

1. Bcasah pernyataan di bawah ini dengan emat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan anda.
2. Catat respon pada lembar jawaban yang tersedia dengan lardo centang (✓).
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot:
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Email *

mahreesurani@gmail.com

Nama Lengkap *

Mahrees Rumi Almahyza

1. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan dan mengakses media pembelajaran interaktif

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

2. Saya kesulitan memperasakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

3. Saya merasa media pembelajaran interaktif ini relevan dengan materi yang disajikan dan mempermudah saya memahami informasi dengan lebih baik

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

4. Komposisi warna yang digunakan menarik *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

5. Saya merasa tata letak konten dalam media pembelajaran interaktif teratur dan terstruktur dengan baik

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

6. Saya merasa warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif memperjelas objek di depan latar belakang

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

7. Saya terdorong untuk belajar lebih giat dengan media pembelajaran interaktif ini *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

8. Menu navigasi yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan menu yang dituju

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

9. Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh mahasiswa *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

10. Media pembelajaran interaktif ini dapat menambahkan motivasi dan keterampilan saya *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

11. Media pembelajaran interaktif tidak efektif digunakan untuk membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

12. Bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

13. Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak mampu menarik minat mahasiswa untuk belajar

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

14. Tahapan kegiatan pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran interaktif tidak membuat saya aktif dalam belajar

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

15. Jenis huruf (font) jelas *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

16. Teks yang disajikan tidak mudah untuk dibaca *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

17. Informasi dibuang dalam media pembelajaran terdengar dengan jelas serta background tidak mengganggu dalam penyampaian materi.

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

18. Contoh gambar yang digunakan memudahkan saya mempelajari materi. *

☒ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

19. Saya merasa media pembelajaran interaktif ini tidak mudah di akses dan sulit disesuaikan dengan kemampuan saya dalam belajar. *

☐ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Kurang Setuju
☒ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

20. Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif lengkap mencakup semua aspek penting dari materi. *

☒ Sangat Setuju
☐ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

16/10/2024, 16:11:11 WIB

No	Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan dan mengakses media pembelajaran interaktif	5	4	5
2(-)	Saya kesulitan mengoperasikan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran	5	5	5
3	Menu navigasi yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan menu yang dituju	5	4	3
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh mahasiswa	5	3	4
5	Media pembelajaran interaktif ini dapat menambahkan motivasi dan keterampilan saya	5	3	4
6(-)	Media pembelajaran interaktif tidak efektif digunakan untuk membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri	4	4	4
7	Bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami	5	5	5
8	Saya merasa media pembelajaran interaktif ini relevan dengan materi yang disajikan dan mempermudah saya memahami informasi	5	4	5
9	Komposisi warna yang digunakan menarik	5	5	5
10	Saya merasa tata letak konten dalam media pembelajaran interaktif teratur dan terstruktur dengan baik	5	4	5
11	Saya merasa warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif memperjelas objek di depan latar belakang	5	5	5
12	Saya terdorong untuk belajar lebih giat dengan media pembelajaran interaktif ini	4	5	5
13(-)	Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak mampu menarik minat mahasiswa untuk belajar	4	4	4
14(-)	Tahapan kegiatan pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran interaktif tidak membuat saya aktif dalam belajar	4	4	4
15	Jenis huruf (font) jelas	5	5	5
16(-)	Teks yang disajikan tidak mudah untuk dibaca	5	5	4
17	Intonasi dubbing dalam media pembelajaran terdengar dengan jelas serta backsound tidak mengganggu dalam penyampaian materi	5	5	5
18	Contoh gambar yang digunakan memudahkan saya mempelajari materi	5	5	4
19(-)	Saya merasa media pembelajaran interaktif ini tidak mudah di akses dan sulit disesuaikan dengan kemampuan saya dalam belajar	4	4	4
20	Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif lengkap mencakup semua aspek penting dari materi	5	5	4
Jumlah Per-Responden		95	88	89
Jumlah Seluruh Item Angket x Bobot Tertinggi		100		
Jumlah Seluruh Item Angket x Bobot Terendah		20		
Persentase Per-Subjek (%)		95%	88%	89%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		91%		
Kriteria Keseluruhan		SANGAT BAIK		

Lampiran 13 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Kuisisioner Uji Coba Kelompok Kecil	
1. Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana. 2. Data yang dituliskan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya. Petunjuk Pengisian 1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan anda. 2. Catat respon pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓). 3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot. SS = Sangat Setuju S = Setuju KS = Kurang Setuju TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju	1. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan dan mengakses media pembelajaran interaktif * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
Email * komangwidayasaridevi@gmail.com	2. Saya kesulitan mengoperasikan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
Nama Lengkap * Komang Widayarsi Devi	3. Menu navigasi yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan menu yang dituju * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju
4. Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh mahasiswa * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	7. Bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
5. Media pembelajaran interaktif ini dapat menambahkan motivasi dan keterampilan saya * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	8. Saya merasa media pembelajaran interaktif ini relevan dengan materi yang disajikan dan mempermudah saya memahami informasi dengan lebih baik * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
6. Media pembelajaran interaktif tidak efektif digunakan untuk membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	9. Komposisi warna yang digunakan menarik * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
10. Saya merasa tata letak konten dalam media pembelajaran interaktif teratur dan terstruktur dengan baik * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	13. Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak mampu menarik minat mahasiswa untuk belajar * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
11. Saya merasa warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif memperjelas objek di depan latar belakang * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	14. Tahapan kegiatan pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran interaktif tidak membuat saya aktif dalam belajar * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
12. Saya terdorong untuk belajar lebih giat dengan media pembelajaran interaktif ini * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	15. Jenis huruf (font) jelas * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju

[illegible]

Lampiran 14 Hasil Angket Uji Coba Lapangan

Kuisisioner Uji Coba Lapangan	
1. Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba lapangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana. 2. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya. Petunjuk Pengisian 1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan anda. 2. Catat respon pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓). 3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot. SS = Sangat Setuju S = Setuju KS = Kurang Setuju TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju	1. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan dan mengakses media pembelajaran interaktif ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
Email * oliviaintan57@gmail.com	2. Saya kesulitan mengoperasikan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
Nama Lengkap * Intan Olivia	3. Menu navigasi yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan menu yang dituju ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
4. Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh mahasiswa * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	7. Bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
5. Media pembelajaran interaktif ini dapat menambahkan motivasi dan keterampilan saya * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	8. Saya merasa media pembelajaran interaktif ini relevan dengan materi yang disajikan dan mempermudah saya memahami informasi dengan lebih baik ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju
6. Media pembelajaran interaktif tidak efektif digunakan untuk membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju	9. Komposisi warna yang digunakan menarik * ☐ Sangat Setuju ☒ Setuju ☐ Kurang Setuju ☐ Tidak Setuju ☐ Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa tata letak konten dalam media pembelajaran interaktif teratur dan terstruktur dengan baik *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

13. Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak mampu menarik minat mahasiswa untuk belajar *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

11. Saya merasa warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif memperjelas objek di depan latar belakang *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

14. Tahapan kegiatan pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran interaktif tidak membuat saya aktif dalam belajar *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

12. Saya terdorong untuk belajar lebih giat dengan media pembelajaran interaktif ini *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

15. Jenis huruf (font) jelas *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju



16. Teks yang disajikan tidak mudah untuk dibaca *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

19. Saya merasa media pembelajaran interaktif ini tidak mudah di akses dan sulit disesuaikan dengan kemampuan saya dalam belajar. *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

17. Intonasi dubbing dalam media pembelajaran terdengar dengan jelas serta backsound tidak mengganggu dalam penyampaian materi. *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

20. Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif lengkap mencakup semua aspek penting dari materi. *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

18. Contoh gambar yang digunakan memudahkan saya mempelajari materi. *

- ☐ Sangat Setuju
☒ Setuju
☐ Kurang Setuju
☐ Tidak Setuju
☐ Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Skor																																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
1	Pegara dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan dan mengoperasikan media pembelajaran interaktif	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2(-)	Saya kesulitan menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Meru narasi yang terdapat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang diajarkan	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	Materi yang disampaikan sudah dipahami dan memuaskan	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	Media pembelajaran interaktif ini dapat membangkitkan motivasi dan ketertarikan saya	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6(-)	Media pembelajaran interaktif tidak efektif digunakan untuk membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri	5	4	3	3	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	Bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	Saya merasa media pembelajaran interaktif ini relevan dengan materi yang diajarkan dan membantu saya memahami informasi dengan lebih baik	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Komposisi warna yang digunakan menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Saya merasa ada letak konten dalam media pembelajaran interaktif sesuai dan sesuai dengan materi	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Saya merasa warna yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif mempengaruhi objek di depan layar belakang	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Saya terdorong untuk belajar lebih lanjut dengan media pembelajaran interaktif ini	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13(-)	Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak mampu menarik minat mahasiswa untuk belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14(-)	Tampilan kegiatan pembelajaran yang ada dalam media pembelajaran interaktif tidak membuat saya aktif dalam belajar	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	Jenis huruf (font) jelas	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16(-)	Teks yang diajarkan tidak mudah untuk dibaca	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Intensi dibayar dalam media pembelajaran terdengar dengan jelas serta background tidak mengganggu dalam penyampaian materi	5	4	3	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
18	Cara gambar yang digunakan memudahkan saya mempelajari materi	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19(-)	Saya merasa media pembelajaran interaktif ini tidak mudah di akses dan sulit digunakan dengan bantuan saya dalam belajar	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif lengkap mencakup semua aspek penting dari materi	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah Per Responden		95	87	84	82	81	81	85	90	93	92	94	92	93	92	79	83	83	83	83	82	95	97	96	98	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
Jumlah Seluruh Rata Angket x Bobot Tertinggi		100																																	
Jumlah Seluruh Rata Angket x Bobot Terendah		20																																	
Persentase Per Subjek (%)		95%	87%	84%	82%	81%	81%	85%	90%	93%	92%	94%	92%	93%	92%	79%	83%	83%	83%	83%	82%	95%	97%	96%	98%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		91%																																	
Kriteria Keseluruhan		SANGAT VALID																																	

Lampiran 15 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Respon Pendidik

KISI-KISI ANGKET UJI RESPON PENDIDIK

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon pendidik terhadap konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respon pendidik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3,7,10
		Pengajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	5,8,9



Lampiran 16 Hasil Angket Uji Respon Pendidik

ANGKET RESPON PENDIDIK
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA KULIAH
ANALISIS DESAIN DAN PECAH POLA TATA BUSANA

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respon Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi	✓				
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan powerpoint dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif		✓			
3.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran		✓			
4.	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan		✓			
5.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik		✓			
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	✓				

7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran	✓				
9.	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi	✓				
10.	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran	✓				

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,



Penilai
Dra. I Dewa Ayu Made
Budhyani, M.Pd

Lampiran 17 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat, dan (3) sistematis. Kisi-kisi angket uji respons peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1,15
2.	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	3,7,12
		Motivasi terhadap peserta didik	4,5,6,7,8,10
3.	Sistematis	Isi Konten	2,9,11,13,14

Lampiran 18 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Kuisisioner Uji Respon Peserta Didik

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan anda.

2. Catat respon pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓).

3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot.

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

Email *

mahreenrumi21@gmail.com

Nama Lengkap *

Mahreen Rumi Almahyra

1. Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

2. Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran *

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

Sangat Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Tidak Setuju

4. Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

5. Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

6. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran *

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

Sangat Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

8. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Setuju

9. Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran *

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

Sangat Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Tidak Setuju

10. Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dilakukan dimana saja *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

11. Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terorganisir *

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

Sangat Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Tidak Setuju

12. Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

13. Tugas/ latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar *

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

Sangat Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Tidak Setuju

14. Saya merasa kurang senang dalam belajar mata kuliah Analisis Desain dan Pecah Pola, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif *

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

Sangat Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Tidak Setuju

15. Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Analisis Desain dan Pecah Pola *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Lampiran 19 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama :

NIM :

Semester :

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaam dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda dikelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana.					
2.	Saya kurang memahami setiap materi Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana.					
3.	Saya kurang memahami pelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana yang disampaikan oleh dosen.					

4.	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan dosen.					
5.	Saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran interaktif yang bervariasi.					
6.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh dosen di internet.					
7.	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.					
8.	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami.					
9.	Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif.					
10.	Saya senang dan tertarik jika belajar Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana menggunakan Komputer / Laptop / Smartphone.					
11.	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana menggunakan konten pembelajaran interaktif.					
12.	Menurut saya pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					
Karakteristik Pembelajaran						
13.	Mata kuliah Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.					

14.	Mata kuliah Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana merupakan mata kuliah yang sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.					
15.	Saat memberikan materi Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dosen menggunakan konten modul pelajaran.					
16.	Dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.					
17.	Dosen memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan kampus.					
18.	Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan powerpoint menarik.					
19.	Saya memiliki Komputer / Laptop / Smartphone.					
20.	Menurut saya pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.					

Singaraja,.....
Mahasiswa

.....
NIM

Lampiran 20 Form Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

1.

Pertanyaan Jawaban 35 Setelan

35 jawaban [Lihat di Spreadsheet](#)

Menerima jawaban ☒

Ringkasan Pertanyaan Individual

Email

35 jawaban

nita.purnama@undiksha.co.id

vivi@undiksha.ac.id

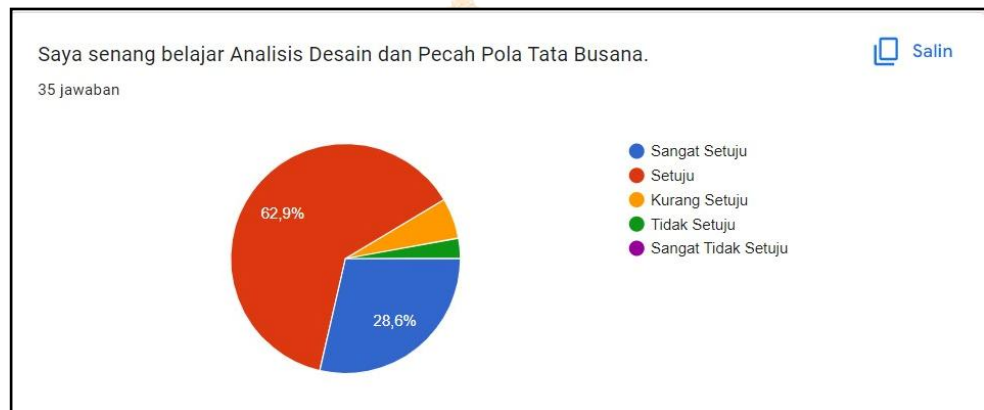
adominanovela@gmail.com

mistiarih101@gmail.com

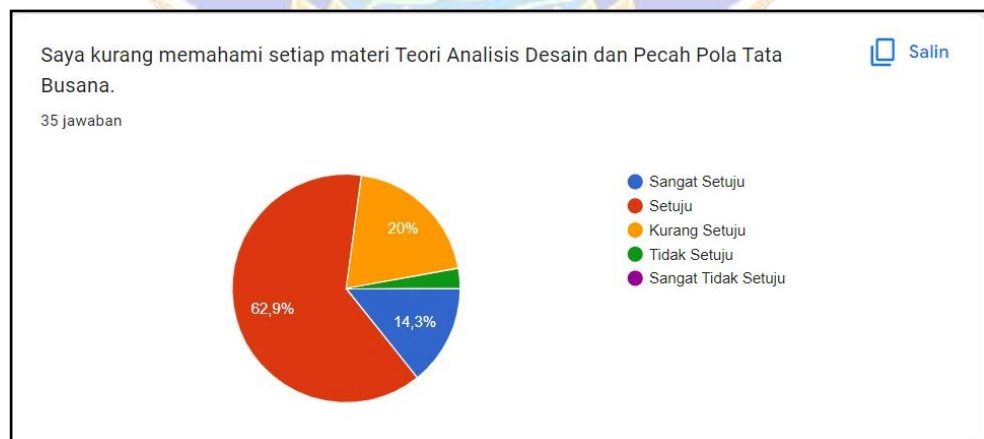
rizkakhairunnisa72@gmail.com

yungnmia@gmail.com

2.



3.

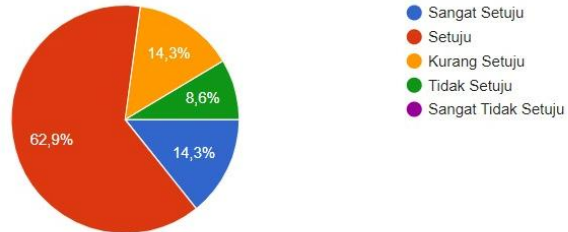


4.

Saya kurang memahami pelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana yang disampaikan oleh dosen.

 Salin

35 jawaban

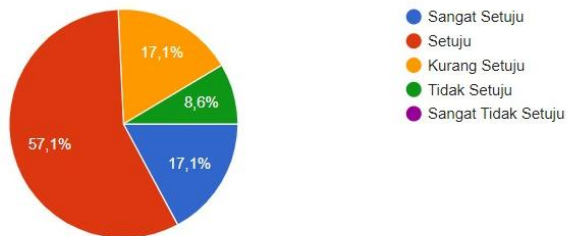


5.

Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan dosen.

 Salin

35 jawaban

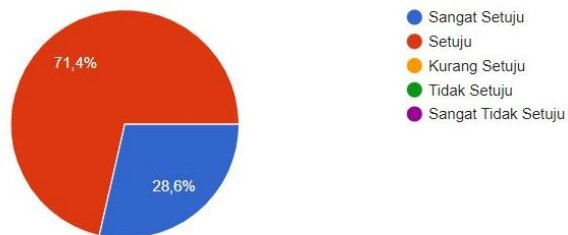


6.

Saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran interaktif yang bervariasi.

 Salin

35 jawaban

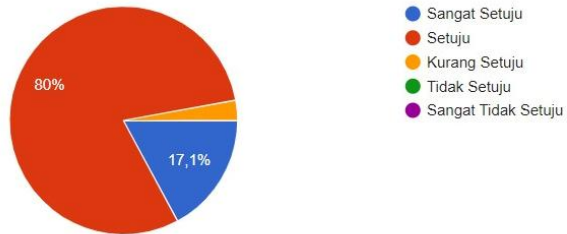


7.

Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh dosen di internet.

 Salin

35 jawaban

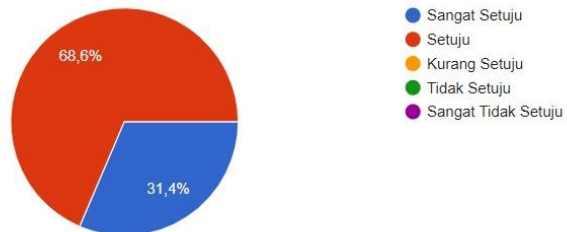


8.

Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.

 Salin

35 jawaban

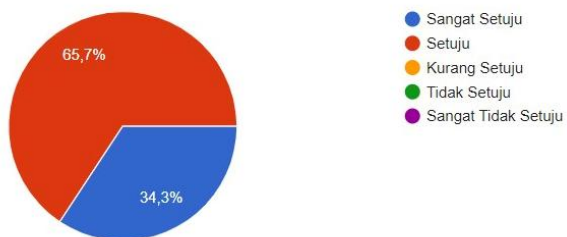


9.

Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami.

 Salin

35 jawaban

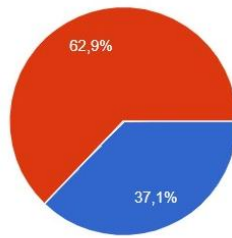


10.

Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif.

 Salin

35 jawaban



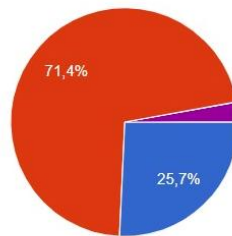
● Sangat Setuju
● Setuju
● Kurang Setuju
● Tidak Setuju
● Sangat Tidak Setuju

11.

Saya senang dan tertarik jika belajar Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana menggunakan Komputer / Laptop / Smartphone.

 Salin

35 jawaban



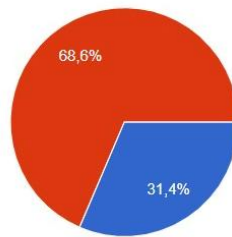
● Sangat Setuju
● Setuju
● Tidak Setuju
● Sangat Tidak Setuju
● Kurang Setuju

12.

Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana menggunakan konten pembelajaran interaktif.

 Salin

35 jawaban



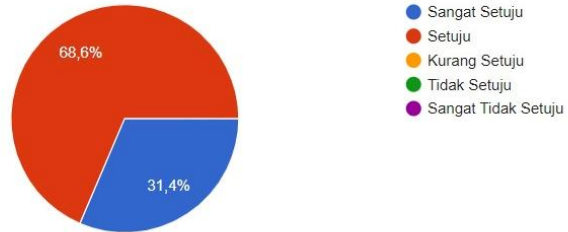
● Sangat Setuju
● Setuju
● Kurang Setuju
● Tidak Setuju
● Sangat Tidak Setuju

13.

Menurut saya pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.

 Salin

35 jawaban

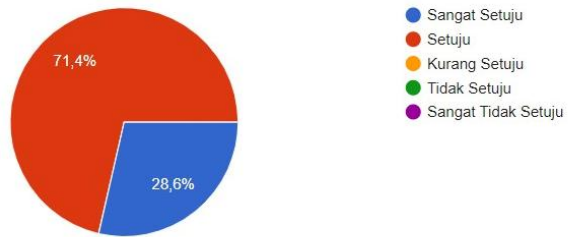


14.

Mata kuliah Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.

 Salin

35 jawaban

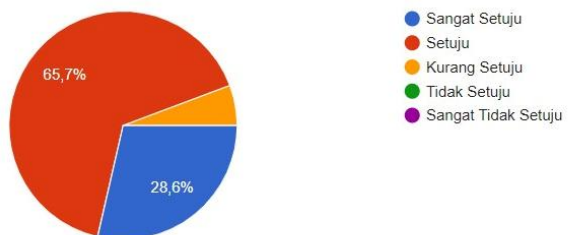


15.

Mata kuliah Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana merupakan mata kuliah yang sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.

 Salin

35 jawaban

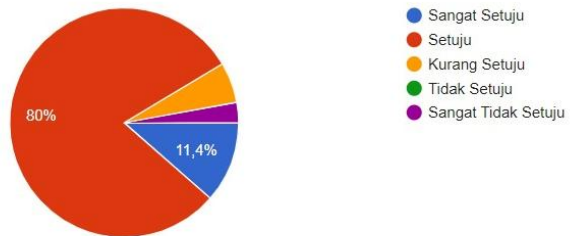


16.

Saat memberikan materi Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dosen menggunakan konten modul pelajaran.

 Salin

35 jawaban

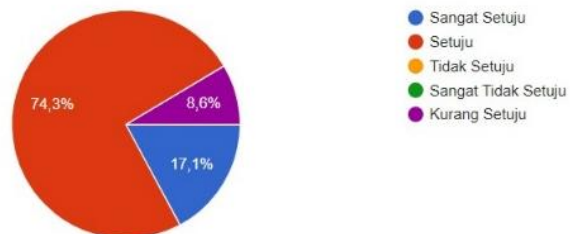


17.

Dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

 Salin

35 jawaban

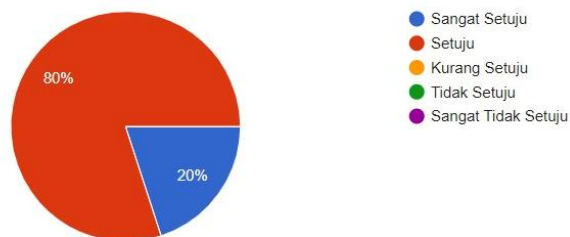


18.

Dosen memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan kampus.

 Salin

35 jawaban

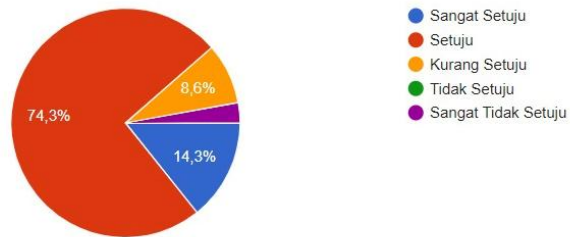


19.

Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan powerpoint menarik.

 Salin

35 jawaban

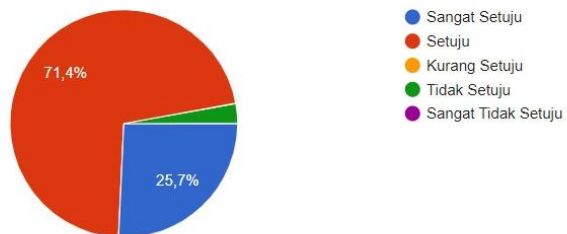


20.

Saya memiliki Komputer / Laptop / Smartphone.

 Salin

35 jawaban

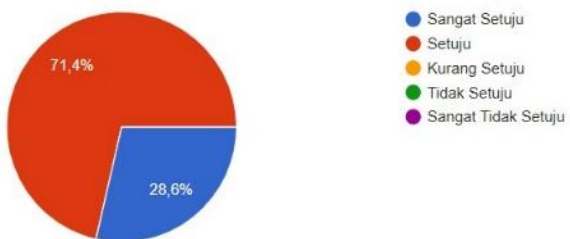


21.

Menurut saya pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.

 Salin

35 jawaban



No	Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
1	Saya senang belajar Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana.	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	2	3		
2	Saya kurang memahami setiap materi Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana.	4	2	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	5	4		
3	Saya kurang memahami pelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana yang disampaikan oleh dosen.	5	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	3	3	3	4	5			
4	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan dosen.	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	2	3	4	2	3	2	4	5	4	
5	Saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran interaktif yang bervariasi.	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5		
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh dosen di internet.	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4		
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animations yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animations pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	
9	Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif.	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5
10	Saya senang dan tertarik jika belajar Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana menggunakan Komputer / Laptop / Smartphone.	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana menggunakan konten pembelajaran interaktif.	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	
12	Menurut saya pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	
13	Mata kuliah Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
14	Mata kuliah Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana merupakan mata kuliah yang sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
15	Saat memberikan materi Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dosen menggunakan konten modul pelajaran.	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	
16	Dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4																										

No	Skala					Total Skor	Indeks	Keputusan
	Total Sangat Setuju (5)	Total Setuju (4)	Total Kurang Setuju (3)	Total Tidak Setuju (2)	Total Sangat Tidak Setuju (1)			
1	50	88	6	2	0	146	83%	Sangat Setuju
2	25	88	21	2	0	136	78%	Setuju
3	25	88	15	6	0	134	77%	Setuju
4	30	80	18	6	0	134	77%	Setuju
5	50	100	0	0	0	150	86%	Sangat Setuju
6	30	112	3	0	0	145	83%	Sangat Setuju
7	55	96	0	0	0	151	86%	Sangat Setuju
8	60	92	0	0	0	152	87%	Sangat Setuju
9	65	88	0	0	0	153	87%	Sangat Setuju
10	45	100	3	0	0	148	85%	Sangat Setuju
11	55	96	0	0	0	151	86%	Sangat Setuju
12	55	96	0	0	0	151	86%	Sangat Setuju
13	50	100	0	0	0	150	86%	Sangat Setuju
14	50	92	6	0	0	148	85%	Sangat Setuju
15	20	112	6	0	1	139	79%	Setuju
16	30	104	9	0	0	143	82%	Sangat Setuju
17	35	112	0	0	0	147	84%	Sangat Setuju
18	25	104	9	0	1	139	79%	Setuju
19	45	100	0	2	0	147	84%	Sangat Setuju
20	50	100	0	0	0	150	86%	Sangat Setuju

Keterangan	Kriteria
Mencari Total Sangat Setuju = $5 \times$ Total Responden Memilih	5 = Sangat Setuju
Mencari Total Setuju = $4 \times$ Total Responden Memilih	4 = Setuju
Mencari Total Kurang Setuju = $3 \times$ Total Responden Memilih	3 = Kurang Setuju
Mencari Total Tidak Setuju = $2 \times$ Total Responden Memilih	2 = Tidak Setuju
Mencari Total Sangat Tidak Setuju = $1 \times$ Total Responden Memilih	1 = Sangat Tidak Setuju
Mencari Total Skor = Total Sangat Setuju + Total Setuju + Total Kurang Setuju + Total Tidak Setuju + Total Sangat Tidak Setuju	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah Responden $\times$ Skor Tertinggi	
Mencari Nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum	

Interval Penilaian
Indeks 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% - 39,99% = Tidak Setuju
Indeks 40% - 59,99% = Kurang Setuju
Indeks 60% - 79,99% = Setuju
Indeks 80% - 100% = Sangat Setuju

Lampiran 22 Hasil Persentase Komponen Indikator

No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
1	Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	Saya kurang memahami setiap materi Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana.	78%	78%	Setuju
			Saya kurang memahami pelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana yang disampaikan oleh dosen.	77%		
	Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran		Saya senang belajar Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana.	83%	85%	Sangat Setuju
			Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan dosen.	77%		
			Saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran interaktif yang bervariasi.	86%		
			Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	86%		

			Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	87%		
			Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif.	87%		
			Saya senang dan tertarik jika belajar Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana menggunakan Komputer / Laptop / Smartphone.	85%		
			Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana menggunakan konten pembelajaran interaktif.	86%		
		Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh dosen di internet.	83%	85%	Sangat Setuju

			Menurut saya pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	86%		
2	Karakteristik Pembelajaran	Materi pembelajaran	Mata kuliah Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	86%	86%	Sangat Setuju
			Mata kuliah Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana merupakan mata kuliah yang sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.	85%		
		Media pembelajaran	Saat memberikan materi Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dosen menggunakan konten modul pelajaran.	79%	82%	Sangat Setuju
			Dosen memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan kampus.	84%		

		Konten pembelajaran	Dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	82%	81%	Sangat Setuju
			Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan powerpoint menarik.	79%		
		Sarana pembelajaran	Saya memiliki Komputer / Laptop / Smartphone.	84%	85%	Sangat Setuju
			Menurut saya pembelajaran Teori Analisis Desain dan Pecah Pola Tata Busana dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	86%		

Keterangan	
Persentase Soal di Dapat Dari Indeks	
Mencari Persentase Komponen = $(\text{Persentase Soal 1} + \text{Persentase Soal N}) /$ (Jumlah Soal Tiap Komponen)	
Interval Penilaian	
Indeks 0% – 19,99% : Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik	
Indeks 20% – 39,99% : Tidak Setuju/Tidak Baik	
Indeks 40% – 59,99% : Kurang Setuju/Kurang Baik	
Indeks 60% – 79,99% : Setuju/Baik	
Indeks 80% – 100% : Sangat Setuju/Sangat Baik	

Lampiran 23 Dokumentasi

1. Dokumentasi Kegiatan Observasi



2. Dokumentasi Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media



3. Dokumentasi Uji Coba Perorangan



4. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil

