



Penerapan Media Powerpoint Interaktif “Basic Technic Sewing” Pada Mata Kuliah Fashion Design

Tri Mutmainnah, Marniati, Meini Sondang Sumbawati

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: trimutmainnah@unesa.ac.id, marniati@unesa.ac.id, meinisondang@unesa.ac.id

ABSTRAK

PowerPoint interaktif merupakan salah satu media audio visual yang penyusunannya mengacu pada materi pembelajaran. Media PowerPoint interaktif dapat mendorong para mahasiswa unyuk mengetahui materi yang diajarkan lebih dalam. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan perangkat pembelajaran penerapan powerpoint interaktif basic technic sewing pada mata kuliah fashion design, (2) mendeskripsikan hasil belajar mahasiswa setelah menerapkan powerpoint interaktif. Metodologi pada penelitian ini one shot case study dan bersifat kuantitatif. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat keakuratandari perangkat pembelajaran yang dibuat, serta tes psikomotor digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar. Teknik analisa data yang didapat dipaparkan dengan deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah (1) validasi perangkat pembelajaran penerapan powerpoint interaktif basic technic sewing pada mata kuliah fashion design yang dilakukan oleh ahli materi yang mendapatkan kategori sangat baik, dengan rata-rata skor RPS 3,78. Sedangkan untuk validasi power point interaktif dilakukan oleh ahli media yang kategori sangat baik, dengan rata-rata skor 3,63; (2) hasil belajar mahasiswa tuntas sebesar 94% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: PowerPoint, Hasil Belajar, Basic Technic Sewing.

ABSTRACT

Interactive PowerPoint is one of the audio-visual media whose preparation refers to learning materials. Interactive PowerPoint media can encourage students to know the material taught more deeply. The objectives of this study are: (1) to describe the learning tools for the application of basic technical sewing interactive powerpoint in fashion design courses, (2) to describe student learning outcomes after applying interactive powerpoint. The methodology in this study is one shot case study and is quantitative. Validation sheets are used to determine the level of accuracy of the learning tools created, as well as psychomotor tests are used to collect information about learning outcomes. The data analysis techniques obtained are described descriptively. The results obtained from this study are (1) validation of learning tools for the application of interactive powerpoint basic technic sewing in fashion design courses conducted by material experts who got the very good category, with an average RPS score of 3.78. As for the interactive power point validation, it was carried out by media experts who were in the very good category, with an average score of 3.63; (2) Student learning outcomes are completed by 94% with the category of very good.

Keywords: PowerPoint, Learning Outcomes, Basic Technic Sewing.

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi saat ini dunia pendidikan juga perlu melakukan berbagai macam cara untuk meningkatkan hasil belajar para peserta didik, baik dikalangan sekolah maupun perguruan tinggi (Mulyani & Haliza, 2021; Nasution, 2024; Novi Yona Sidratul Munti & Dwi Asril Syaifuddin, 2020; Oktavianti Nendra Utami et al., 2023; Rumina, 2019). Salah satu yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media yang menarik. Media pembelajaran adalah sarana untuk menyebarluaskan pesan-pesan pendidikan (Munadi, 2013). Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat membantu para pengajar, baik itu guru maupun dosen dalam proses belajar mengajar. Penggunaan metode pembelajaran yang variatif bertujuan agar pembelajaran yang berlangsung tidak jenuh. Media

pembelajaran digolongkan menjadi delapan berdasarkan ciri fisik, diantaranya yaitu: (1) benda fisik, presentasi grafis, (3) presentasi lisan, (4) gambar bergerak, (5) gambar diam, (6) instruksi terprogram, (7) simulasi, dan (8) rekaman audio (Daryanto, 2010). Memilih media pembelajaran yang akan diterapkan, harus disesuaikan dengan beberapa kriteria yaitu: (1) tujuan intruksional, (2) bahan ajar, (3) karakteristik murid, (4) materi pembelajaran, (5) tipe belajar siswa, keadaan lingkungan belajar, (7) sumber belajar, dan durasi yang tersedia (Susilana & Riyana, 2009).

Mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas memanfaatkan penggunaan media pembelajaran, termasuk juga perguruan tinggi. Dimana perguruan tinggi menyiapkan para lulusannya untuk dapat terjun menjadi masyarakat yang memiliki kemampuan akademik secara professional. Perguruan Tinggi adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi. Perguruan Tinggi memiliki otonomi untuk mengelola sendiri lembaganya dengan tetap mengacu pada Tridharma Perguruan Tinggi. Adapun pengelolaannya dilaksanakan berdasarkan prinsip akuntabilitas, transparansi, nirlaba, penjaminan mutu, dan efektivitas dan efisiensi (Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012).

Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif UK Petra memiliki 11 program studi yaitu, English for Creative Industry, English for Business, Chinese, Interior Product Design, International Program in Digital Media, Textile and Fashion Design, Interior Design and Styling, Visual Communication Design, Strategic Communication, Broadcast and Journalism, dan Master's Program in Literature. Program studi Textile and Fashion Design dibuka sejak tahun 2018. Untuk menunjang kompetensi lulusan para dosen terus melakukan inovasi pada kurikulum pembelajaran. Salah satu mata kuliah adalah Fashion Design, dimana para mahasiswa dituntut untuk dapat memahami berbagai macam teknik jahit.

Kegiatan pembelajaran pada mata kuliah tersebut, diperoleh informasi bahwa kurangnya penggunaan media sehingga menghambat dalam penyelesaian tugas yang diberikan. Para mahasiswa yang menggunakan tutorial dari youtube terkadang masih sulit untuk memahami isi video tersebut. Hasil belajar menunjukkan kurang dari 50% mahasiswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 75 atau kategori B dikarenakan ini merupakan mata kuliah wajib.

Kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti adalah pentingnya pemilihan media yang digunakan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa, solusi yang dilakukan adalah dengan mencoba menerapkan media PowerPoint interaktif pada mata kuliah fashion design yang berisi tentang pengetahuan dasar macam-macam teknik jahit berserta cara menjahit berupa video tutorial yang dicantumkan didalam slide. PowerPoint interaktif mengatur slide dalam gaya menu, untuk memberikan umpan balik yang telah diprogram sebelumnya (Sekhah, 2015). PowerPoint dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena dilengkapi fitur pendukung seperti penambahan musik, gambar, animasi, video, hyperlink, pembuatan soal penilaian melalui Visual Basic for Applications, dan lainnya (<https://youtu.be/FbN9xrHEH2E>). PowerPoint interaktif merupakan media berupa slide yang penyusunannya dilakukan secara interaktif dan dalam bentuk menu yang di dalamnya dapat diisi dengan video, gambar, musik, animasi, hyperlink, dan lain-lain (Haerani, 2017).

Kelebihan PowerPoint interaktif antara lain: (1) praktis, semua ukuran kelas dapat menggunakan PowerPoint interaktif (2) menawarkan kesempatan untuk pertemuan tatap muka dan pembawa pesan dapat melihat respon siswa atau audiens; (3) menawarkan kesempatan

kepada penonton untuk membuat catatan, (4) teknik penyajian memiliki variasi yang menarik, sehingga tidak membuat bosan, (5) penyajian dapat mengkombinasikan berbagai warna dan (6) dapat digunakan berkali-kali (Putri & Shanta, 2019).

Powerpoint interaktif sangat membantu pembelajaran yang dibuktikan dengan penelitian oleh Jayanti dan Kyahati (2016) membuktikan bahwa efektif dan sangat membantu siswa memahami materi bahan (Jayanti & Khayati, 2016). Kudsiah dan Harmanto (2017) membuktikan bahwa hasil validasi PowerPoint interaktif memperoleh rata-rata 87,5% dengan kategori "sangat layak" dan 86.67% untuk rata-rata angket respon dengan kategori "sangat layak" (Kudsiah & Harmanto, 2017). Effiong (2016) membuktikan bahwa PowerPoint interaktif meningkatkan hasil belajar pada setiap siklus, dari 37% siswa yang mencapai KKM pada siklus I menjadi 68% pada siklus ke III (Effiong, 2016).

selanjutnya beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis digital—khususnya presentasi interaktif seperti Microsoft PowerPoint—dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mahasiswa. Misalnya, Sharmin (2025) menyimpulkan bahwa penggunaan presentasi digital interaktif secara signifikan meningkatkan daya ingat konsep dan motivasi mahasiswa. Namun penelitian tersebut umumnya bersifat kuantitatif umum dan masih terbatas pada setting pendidikan dasar atau umum, serta belum secara spesifik menganalisis media PowerPoint interaktif dalam konteks perguruan tinggi dengan mata kuliah teknis seperti “Fashion Design”. Sementara itu, Abumosa (2024) menunjukkan bahwa teknologi presentasi interaktif seperti ClassPoint meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa jarak jauh—tetapi juga menyoroti bahwa penggunaan teknologi saja belum menjamin peningkatan hasil belajar tanpa pengaturan desain yang sesuai.

PowerPoint interaktif yang digunakan pada mata kuliah fashion design dimaksudkan untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan dalam menjahit. Manfaat penelitian ini diharapkan sebagai acuan bagi dosen dan pengelola program studi kreatif dalam memilih dan mendesain media pembelajaran yang sesuai, serta memberikan arahan bagi pengembangan media interaktif

METODE

Pada penelitian ini menggunakan desain studi kasus tunggal atau one shot case study. Mahasiswa Textile and Fashion Design (TFD) Angkatan 2022 berjumlah 20 orang merupakan subjek penelitian. Penelitian dilakukan pada program studi Textile and Fashion Design, FHIK UK Petra dengan alamat Jl. Siwalankerto No. 121-132 Surabaya- Indonesia (60236).

Penelitian melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengamatan.

1. Tahap Perencanaan

- a. Penyusunan proposal
- b. Survey lokasi sebagai tempat penelitian.
- c. Membuat kesepakatan antara dosen pengampu mengenai pelaksanaan dan alokasi waktu
- d. Menyusun RPS dan media PowerPoint interaktif
- e. Membuat angket validasi perangkat serta instrument penelitian berupa rubrik penilaian psikomotor.

f. Melakukan validasi

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, dosen dan mahasiswa belajar menjahit dengan menggunakan media PowerPoint interaktif. Kegiatan pembelajaran Fashion Design yang telah disiapkan sebelumnya adalah “Basic Technic Sewing”, sesuai dengan panduan RPS yang telah disusun. Dalam pelaksanaan dilokasi, setiap proses dilakukan secara fleksibel dan dimungkinkan ada beberapa perubahan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahapan ini, peneliti mengamati hasil belajar mahasiswa yang didapatkan dari instrumen tes psikomotor. Angket validasi digunakan untuk mengukur tingkat validitas perangkat pembelajar sebelum diterapkan dalam kelas. Angket memiliki empat skala penilaian yaitu, skor 4 berarti sangat baik, skor 3 berarti baik, skor 2 berarti cukup, dan skor 1 berarti kurang. Angket validasi diisi oleh 2 orang TFD UK Petra dan 1 orang Universitas Negeri Surabaya yang ahli dibidang materi teknologi menjahit. Sedangkan angket validasi untuk media diisi oleh 1 orang TFD UK Petra dan 2 orang Universitas Negeri Surabaya yang ahli dibidang Teknologi Informasi.

Hasil rata-rata validasi perangkat pembelajaran diperoleh dari penjumlahan setiap aspek dan dapat dikategorikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas

Kriteria Tingkat Validitas	
SKOR	Kategori
3.25 s/d 4.00	Sangat Baik
2.50 s/d 3.25	Baik
1.75 s/d 2.50	Cukup
1.00 s/d 1.75	Kurang

Sedangkan penilaian psikomotor menggunakan hasil praktek mahasiswa yang digunakan sebagai penilaian hasil belajar mahasiswa. Penilaian psikomotor, berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditentukan. Klasifikasi hasil belajar psikomotor adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	
SKOR	Kategori
86-100	Sangat Baik (A)
76-85	Baik (B+)
69-75	Cukup (B)
61-68	Kurang (C+)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penerapan Media Powerpoint Interaktif Basic Technic Sewing Pada Mata Kuliah Fashion Design memperoleh hasil meliputi:

1. Hasil Validasi

a. Validitas Perangkat Pembelajaran

Penilaian dilakukan oleh 3 orang ahli di bidang materi untuk mengukur validitas perangkat pembelajaran. Aspek yang dinilai adalah aspek yang terkandung dalam perangkat pembelajaran. Penilaian perangkat pembelajaran menggunakan angket validasi yang berisi 15 pernyataan untuk angket validasi RPS dan 10 pernyataan untuk angket validasi media PowerPoint interaktif. Hasil penilaian oleh 3 orang ahli materi mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran		
PERANGKAT	SKOR	Kategori
RPS	3,78	Sangat Baik
PowerPoint Interaktif	3,64	Sangat Baik

sumber: data olahan

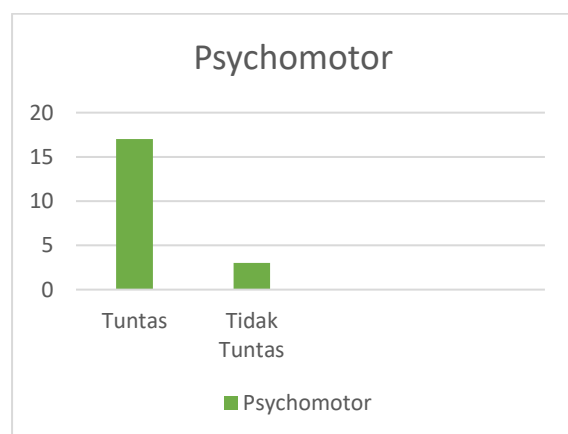
b. Validasi Media PowerPoint interaktif Basic Technic Sewing oleh ahli media

Validasi media dilakukan oleh 3 orang ahli dibidang Teknologi Informasi. Aspek yang dinilai meliputi tampilan, penggunaan efekm gambar dan animasi yang digunakan. Angket penilaian berisi 10 pertanyaan. Hasil validasi memperoleh skor rata-rata 3,62 dan masuk dalam kategori sangat baik dan siap digunakan untuk pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Rubrik penilaian psikomotor digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar mahasiswa. Hasil praktek menjahit fragment sesuai dengan arahan yang diberikan. Yang berjumlah 15 jenis dasar teknik jahit.

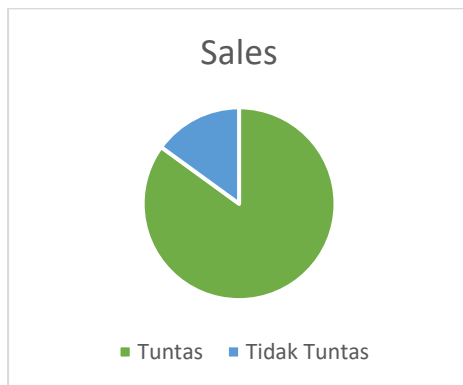
Hasil ketuntasan penilaian psikomotor dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Hasil Penilaian Psikomotor

sumber: data olahan

Hasil penilaian psikomotor menunjukkan bahwa dari 20 mahasiswa, sebanyak 17 (85%) mahasiswa tuntas, dan 3 (15%) mahasiswa tidak tuntas. Berdasarkan jumlah tersebut maka diagram ketuntasan secara klasikal dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.Sales

sumber: data olahan

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan desain studi kasus atau one shot case study dengan metodologi pre-eksperimental, yaitu hanya menggunakan satu kali treatment (Sukmawati, 2022). Penelitian dilakukan dengan menerapkan media PowerPoint interaktif Basic Technic Sewing pada mata kuliah Fashion Design guna mengetahui nilai ketuntasan mahasiswa dengan pengambilan nilai psikomotor.

1. Hasil Validasi

a. Validitas Perangkat Pembelajaran

Skor perolehan nilai RPS yaitu 3,78 dan PowerPoint Interaktif 3,64. Menurut table kriteria maka perangkat pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik, sehingga siap untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Perolehan tersebut ditinjau dari kriteria: (1) identitas, (2) alokasi waktu, (3) tujuan pembelajaran, (4) bahan ajar, (5) kegiatan pembelajaran, (6) sumber referensi, dan (7) penilaian. Beberapa saran dan masukan yaitu terkait dengan kelengkapan identitas kelas dan semester, alokasi waktu yang digunakan.

b. PowerPoint interaktif Basic Technic Sewing

Validasi media dilakukan oleh 3 orang ahli dibidang Teknologi Informasi memperoleh skor rata-rata 3,62 dan masuk dalam kategori sangat baik dan siap digunakan untuk pembelajaran. Perolehan nilai meliputi kriteria: (1) materi, (2) relevansi dengan materi, (3) kelengkapan dalam penyajian, (4) keakuratan, dan (5) biaya. Saran dari ahli media yaitu terkait ikon suara pada PowerPoint lebih baik untuk disembunyikan agar tidak mengganggu konsentrasi mahasiswa saat pembelajaran berlangsung.

2. Hasil Belajar

Hasil penilaian psikomotor Penerapan media PowerPoint interaktif Basic Technic Sewing pada mata kuliah Fashion Design akan dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh mahasiswa adalah mencapai nilai KKM yaitu 75 atau B. Fashion Design merupakan mata kuliah wajib, sehingga mahasiswa harus lulus dalam kategori B. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa dari 20 mahasiswa, sebanyak 17 mahasiswa tuntas, dan 3 mahasiswa tidak tuntas. Sehingga secara klasika 85% tuntas, dan 15% tidak tuntas. Maka secara garis besar dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan

media PowerPoint interaktif Basic Technic Sewing pada mata kuliah Fashion Design berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal tersebut selaras dengan pendapat ahli yang menyatakan bahwa PowerPoint interaktif mendorong motivasi siswa untuk belajar (Sanaky, 2013). Penelitian Wirawan (2002) yang menunjukkan bahwa penerapan PowerPoint interaktif meningkatkan hasil belajar siswa juga mendukung hal tersebut (Wirawan, 2022). Media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi sangatlah sesuai dengan minat belajar mahasiswa (Smaldino et al., 2011).

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut: pertama, hasil validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli di bidang materi menunjukkan skor perolehan nilai RPS sebesar 3,78 dan PowerPoint Interaktif 3,64. Sementara itu, validasi media oleh 3 ahli di bidang Teknologi Informasi memperoleh skor rata-rata 3,62, yang masuk dalam kategori sangat baik dan siap digunakan untuk pembelajaran. Kedua, penerapan media PowerPoint interaktif Basic Technic Sewing pada mata kuliah Fashion Design Angkatan 2022 memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dengan tingkat ketuntasan 85% secara klasikan, yang dinilai sangat baik dalam meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Effiong, A., & Ekpo, O. (2016). *Interactive effect of PowerPoint instructional package and academic performance of educational technology students in the University of Calabar*. SSRN. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2853412>
- Haerani, W. E. (2017). *Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif mengacu pada Kurikulum SD 2013 subtema gaya dan gerak kelas IV* [Skripsi, Universitas Sanata Dharma].
- Jayanti, A., & Khayati, E. (2016). Hubungan penggunaan media PowerPoint dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tekstil kelas X Tata Busana SMK Negeri 4 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Busana*.
- Kudsiyah, S., & Harmanto. (2017). Pengembangan multimedia PowerPoint interaktif materi tata urutan peraturan perundang-undangan nasional kelas VIIID SMPN 1 Jabon. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 5(1), 1–15.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Nasution, M. D. (2024). *Perkembangan teknologi dan transformasi digital dalam dunia pendidikan*. UMSU Press.
- Novi, Y. S. M., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Oktavianti, N. U., Setiawati, K. E., Dina, E. S., Hafida, M., & Salsabila, U. H. (2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1). <https://doi.org/10.37286/ojs.v9i1.218>
- Putri, F. A. B., & Shanta, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis PowerPoint interaktif untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(3), 684–693.

- Rumina, R. (2019). Eksistensi pendidikan Islam dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek). *An-Nuha: Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya dan Sosial*, 6(1). <https://doi.org/10.36835/annuha.v6i1.284>
- Sanaky, A. H. H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sekhah, W. (2015). *Kemitraan antara jurusan teknik bangunan SMK Negeri 2 Wonosari dengan dunia usaha/dunia industri* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta].
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional technology and media for learning*. Kencana Prenada Media Group.
- Sukmawati. (2022). *Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV SDN 151 Pekanbaru* [Skripsi, Universitas Riau].
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. CV Wahana Prima.
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. (2012). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158*.
- Wirawan, I. (2022). Interactive PowerPoint learning media on science content for fifth grade elementary school. *Journal of Elementary Education Research*, 5, 190–198.
- YouTube. (n.d.). *Cara mengoperasikan mesin jahit hitam Singer* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/FbN9xrHEH2E>