



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POLA SISTEM WARSAYA IRIANTO PADA MATA PELAJARAN POLA BUSANA WANITA KELAS XI JURUSAN TATA BUSANA SMK NEGERI 1 TENGARAN

Puji Lestari ^{*)} ^a, Marwiyah^b, Musdalifah^c

Jurusan Teknik Jasa Produksi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2013
Disetujui September 2013
Dipublikasikan Oktober 2013

Keywords:

Media Pembelajaran
Interaktif; Pola Busana
Wanita; Media Flash;
Autrntic Learning

Abstrak

Pola Busana Wanita merupakan salah satu mata pelajaran di SMK Tata Busana yang wajib karena menjadi dasar membuat busana. Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat. Dunia pendidikan pun harus mengikuti perkembangan jaman. Perkembangan media pembelajaran dirasa sangat dibutuhkan untuk memudahkan guru menyampaikan materi. Tujuan penelitian ini adalah (1) Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan materi pola dasar badan atas sistem Warsaya irianto untuk siswa SMK, (2) Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif sebagai media pembelajaran pola dasar badan atas sistem Warsaya irianto, (3) Mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Interaktif sebagai media pembelajaran pola dasar badan atas sistem Warsaya irianto. Metodologi penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini terbagi dalam tiga tahap penelitian, antara lain: (1) Studi Pendahuluan, (2) Tahap Pengembangan Media yang menggunakan desain penelitian R&D, dan (3) Tahap Uji coba Media dengan desain penelitian eksperimen. Evaluasi kelayakan media dinilai sangat baik oleh pakar media dengan pencapaian 83%, sedangkan isi materi dinilai baik oleh guru dengan pencapaian 77%. Hasil belajar siswa saat pretest menunjukkan kemampuan yang sama dengan rata-rata kelas kontrol adalah 37,68 sedangkan kelas eksperimen 36,17. Akan tetapi saat posttest kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik dari kelas kontrol, di mana rata-rata posttest kelas kontrol hanya 57,86 sedangkan kelas eksperimen mencapai 67,22. Tanggapan siswa terhadap media ini pun sangat baik. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif dengan materi Pola Dasar Badan Atas Sistem Warsaya Irianto. Hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menggunakan dan yang tidak menggunakan Media Pembelajaran Interaktif menunjukkan perbedaan. Pembelajaran dengan pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran Pola Dasar Badan Atas Sistem Warsaya Irianto di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan..

Abstract

Women Clothing patterns is one of the subjects in the compulsory vocational dressmaking as the basis for making clothing. Current technology advances very rapidly. The education must also follow the development of the era. The development of instructional media is needed to facilitate the teacher delivering the material. The purpose of this study is (1) To make Interactive Learning Media with archetypal material upper body of Irianto Warsaya system for vocational students, (2) To know the students' learning achievement after using the Interactive Learning Media as a media of learning archetypal upper body of Irianto Warsaya system, (3) To determine the effectiveness of Interactive Learning Media as a media of learning archetypal upper body of Irianto Warsaya system. The research methodology applied in this study is divided into three stages of research, those are: (1) Preliminary Studies, (2) Using the Media Development Stage R & D research design, and (3) Phase Trials Media with experimental research designs. Evaluate the feasibility of the media was rated excellent by media experts with the achievement of 83%, while the content of the material assessed by teachers with the achievement of 77%. Student learning outcomes at pretest showed the same ability to the control class average is 38.92 while the experimental class is 35.87. However, as posttest, experimental classes show better improvement than the control class, where the average of control class posttest is only 57.95 while the experimental class reaches 68.21. Student response to the media is also very good. From the analysis it can be concluded that the interactive learning media has been an effective and met the learning criteria in accordance with the procedures of creating and development media even it can increase students' motivation. This interactive learning media should be used as the learning of Top Body Basis Patterns of Warsaya Irianto in Vocational High School Education, further research should be conducted.

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung E10 Lantai 2 FT Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: jurnal.tjp@gmail.com

PENDAHULUAN

Konstruksi Pola Busana Wanita merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan yang diberikan di kelas XI semester 1 dan 2. Materi mata pelajaran ini terdiri dari teori dan praktek. Mata pelajaran ini termasuk dalam cakupan mata pelajar produktif Konstruksi Pola Busana Wanita merupakan salah satu mata pelajaran di SMK Tata Busana yang wajib karena menjadi dasar membuat busana. Pola dasar badan atas wanita merupakan salah satu pokok bahasan dalam mata diklat Konstruksi Pola Busana Wanita. Akan tetapi, siswa sering kali kesulitan dalam pembuatan pola dasar badan atas wanita. Guru juga merasa kesulitan karena harus menghapus dan menggambar kembali di papan tulis secara berulang-ulang setiap mulai dan selesai pelajaran, siswa pun harus dibimbing secara satu persatu, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang praktis dan menarik untuk menyampaikan materi dengan baik.

Dalam kurikulum SMK, mata pelajaran konstruksi pola busana wanita terdapat beberapa materi, salah satunya pola badan atas wanita. Siswa yang telah menempuh PRAKERIN (Praktik Kerja Industri) di DUDI (Dunia Industri) diperbolehkan menerapkan ilmu yang mereka dapatkan selama melaksanakan prakerin di sekolah, sebagai contoh yaitu pola sistem Warsaya Irianto merupakan pola dasar badan atas wanita, sebagai materi kelas XI yang telah melakukan prakerin dengan persetujuan guru pengampu. Pemberian materi ini diluar jam pelajaran siswa di sekolah, sehingga penyampaian materi ini menggunakan jam tambahan setelah siswa selesai mengikuti jam pelajaran sekolah dengan harapan tidak mengganggu kegiatan belajar siswa.

Pola sistem Warsaya Irianto merupakan pola dasar badan atas wanita sistem praktis yang dikembangkan, sehingga dapat digunakan untuk para pemula secara mudah dan pola ini akan mempermudah dalam melakukan pecah pola. Warsaya Irianto melakukan pengembangan sebagai berikut:

- 1.1.1 Cara pengambilan ukuran, cara menulis ukurannya dan cara pembuatanya
- 1.1.2 Lingkar leher sudah ditetapkan ukurannya
- 1.1.3 Turun leher diukur sesuai ukuran dari masing-masing konsumen
- 1.1.4 Melakukan penambahan pada bagian pinggang sampai bataspanggul atau batas panjang blouse sesuai model
- 1.1.5 Pola badan depan dan pola badan

belakang menyatu (bertumpuk)

1.1.6 Kertas pola dilipat menjadi 2 rangkap dengan tujuan memudahkan dalam pengutipan(menjiplak) pola belakang (Lestari, P. 2007. Agenda Harian Praktek Kerja Industri).

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat. Dunia pendidikan pun harus mengikuti perkembangan jaman. Perkembangan media pembelajaran dirasa sangat dibutuhkan untuk memudahkan guru menyampaikan materi. Media visual Flip Chart digantikan dengan adanya OHP, ada juga media audio berupa kaset pembelajaran. Media visual dan media audio dirasa kurang efektif karena hanya dapat dilihat atau didengar saja. Kemudian muncul media pembelajaran audio-visual yang menyajikan tulisan, gambar, animasi dan suara. Berbagai macam media yang digunakan, mulai dari yang berbentuk visual seperti tulisan dan gambar, audio seperti lagu, hingga audio-visual seperti video (Nur'aini, 2008:41). Selain yang berupa video, media pembelajaran audio visual ada juga yang berbasis IT berupa progam komputer. Power Point yang sempat mejadi media pembelajaran berbasis IT yang menarik kini sudah tergantikan oleh progam lain seperti Adobe Flash dan Swift 3D. Adobe Flash merupakan progam aplikasi grafik untuk membuat animasi web, animasi kartun, CD tutorial, presentasi produk, game hingga membuat aplikasi interaktif yang sering peneliti jumpai diberbagai media (Suhendi, 2009:8).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sejauh ini masih menggunakan sistem konvensional sehingga siswa masih terpacu mendengarkan dan membaca materi yang telah disampaikan. Sistem tersebut memiliki keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indra, kurang menarik sehingga membuat motifasi siswa kurang dan menjadikan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal, kegiatan belajar mengajar yang berlangsung kurang efektif dan efisien bagi siswa. Salah satu tujuan yang diharapkan yaitu siswa berkompeten dan memiliki bakat (skill) khususnya dalam hal pembuatan pola dasar badan sistem Warsaya Irianto dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian di atas maka dipilihlah judul "Pengembangan media interaktif pola sistem Warsaya Irianto pada mata pelajaran Pola Busana Wanita kelas XI jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Tenganan" untuk memudahkan guru menyampaikan mata diklat Pola Busana Wanita. Hal ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajardan motivasi belajar siswa khususnya pada pokok bahasan pembuatan pola dasar badan atas wanita, karena penyampaian materi akan lebih mudah dipahami dan menarik dengan animasi dan suara melalui Adobe Flash.

METODE PENELITIAN

Penelitian diskriptif dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian dan termasuk didalamnya adalah penelitian kasus dimana studi kasus peneliti mencoba mencermati individu atau sebuah unit secara mendalam dan mencoba menemukan semua variable penting yang melatar belakangi timbulnya serta perkembangan variable tersebut (Suharsimi, 2010). Penelitian ini bersifat kuantitatif yaitu dengan teknik statistik deskriptif maksudnya adalah untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Interaktif. Untuk mencari data tersebut peneliti menggunakan analisis T-test. Analisis t-test digunakan untuk membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Metode analisis deskriptif ini merupakan metode analisis data dimana peneliti mengumpulkan, mengklasifikasikan, menganalisis, dan menginterpretasikan data sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai masalah yang diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Busana (Butik) Sekolah Menengah Kejuruan, populasi berjumlah 96 siswa. Teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2007:62). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI dari SMK Negeri 1 Tengeran, di mana kelas XI TB1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI TB2 sebagai kelas eksperimen.

Variabel penelitian merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penilaian (Suharsimi A. 2010: 161). Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat : (1) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif. (2) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotor dengan kisi-kisi.

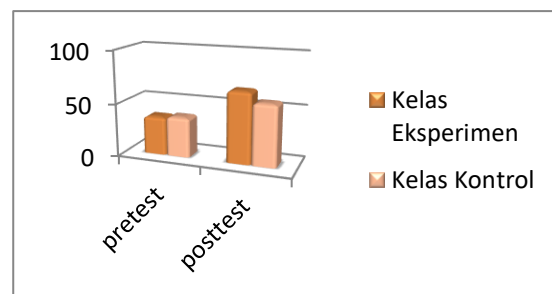
Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes yang didukung dengan metode dokumentasi dan metode observasi. Metode ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa (Arikunto, S, 2010:266-267). Tes dilakukan pada awal pertemuan (pre-test) dan akhir pertemuan (post-test). observasi dapat dilakukan dengan menggunakan tes, kuesioner, rekaman gambar, rekaman suara (Suharsimi Arikunto, 2006:156). Metode dokumentasi

merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan bahan-bahan informasi yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar atau sumber-sumber lain yang terkait dengan masalah yang hendak diteliti (Suharsimi, 2002:206).

Uji instrumen dilakukan pada siswaw kelas XITB3 dengan jumlah 32 responden. Cara mengukur validitas pada instrumen penelitian menggunakan analisis butir soal, artinya menghitung korelasi antara masing-masing butir dengan skor total (skor yang ada) dengan menggunakan rumus teknik korelasi product moment.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Evaluasi kelayakan media dinilai sangat baik oleh pakar media dengan pencapaian 83%, sedangkan isi materi dinilai baik oleh guru dengan pencapaian 77%. Hasil belajar siswa saat pretest menunjukkan kemampuan yang sama dengan rata-rata kelas kontrol adalah 37,68 sedangkan kelas eksperimen 36,17. Akan tetapi saat posttest kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik dari kelas kontrol, di mana rata-rata posttest kelas kontrol hanya 57,86 sedangkan kelas eksperimen mencapai 67,22. Tanggapan siswa terhadap media ini pun sangat baik. Untuk rincian hasil persentase dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Grafik 1.1 Grafik rata-rata nilai pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan ada Penelitian ini telah berhasil mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif dengan materi Pola Dasar Badan Atas Sistem Warsaya Irianto. Hasil belajar siswa antara pembelajaran yang menggunakan dan yang tidak menggunakan Media Pembelajaran Interaktif menunjukkan perbedaan. Pembelajaran dengan

pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran Pola Dasar Badan Interaktif lebih baik dalam meningkatkan hasil Atas Sistem Warsaya Irianto di jenjang pendidikan belajar siswa. Dengan demikian, dapat Sekolah Menengah Kejuruan. disimpulkan bahwa Media Pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta

. 2010. Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta

Kustiono. 2010. Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek pemanfaatan dan Pengembangan. Semarang: UNNES PRESS

Kustandi, C. 2011 .Media Pembelajaran Manual dan Digital. Jakarta: Galia Indonesia.

Puspitosari, Heni A. 2010. Membuat Presentasi Multimedia. Yogyakarta : Skipta Media Creative

Sugiyono. 2010. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta

Tim Penyusun Kamus. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.