



**PENGARUH PENGGUNAKAN VIDEO TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
POLA DRAPING DI SMK PSM RANDUBLATUNG-  
BLORA**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Tata Busana**

**Oleh:**

**Tiara Ayu Parastiwi NIM.5401409071**

**JURUSAN TEKNOLOGI JASA DAN PRODUKSI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Tiara Ayu Parastiwi  
NIM : 5401409071  
Program Studi : PKK S1 Tata Busana  
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA  
PELAJARAN POLA DRAPING DI SMK PSM  
RANDUBLATUNG-BLORA

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi PKK S1 Tata Busana.

Pembimbing 1



Dra. Musdalifah, M.Si  
NIP.196211111987022001

Semarang,  
Pembimbing 2



Maria Krisnawati, S.Pd, M.Pd  
NIP.198003262005012002

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pola Draping Di SMK PSM Randublatung ini telah dipertahankan dihadapan sidang panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal 12 Agustus 2015

Oleh

Nama : Tiara Ayu Parastiwi  
Nim : 5401409071  
Prodi : PKK S1 Konsentrasi Tata Busana

Panitia Ujian,

Ketua

Dra. Wahyuningsih, M.Pd  
NIP. 196008081986012001

Sekretaris

Dra. Musdalifah, M.Si  
NIP196211111987022001

Penguji I

Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd  
NIP 196704101991022001

Penguji II

Dra. Musdalifah, M.Si  
NIP.196211111987022001

Penguji III

Maria Krisnawati, S.Pd, M.Pd  
NIP.198003262005012002

Mengetahui  
Fakultas Teknik Unnes



Dra. Muhammad Harlanu  
NIP. 196602151991021001

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pola Draping Di SMK PSM Randublatung-Blora" disusun berdasarkan hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis diperguruan tinggi maupun.

Semarang, Agustus 2015



Tiara AyuParastiwi

NIM. 5401409071

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua (Aristoteles)
- Sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dialami. (Edgar Dale)
- Apa yang kita tanam itulah yang akan kita petik, berbuat baiklah maka kebaikan jugalah yang kita dapat. (Tiara Ayu Parastiwi)

### PERSEMBAHAN

- Ibu, bapak, dan adik tercinta yang selalu memberikan dukungan yang begitu besar kepada saya.
- Sahabat-sahabatku tersayang yang selalu menemani dan membantu dalam suka dan duka.
- Teman-teman angkatan 2009.

## ABSTRAK

**Parastiwi, Tiara Ayu.** 2015. Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pola Draping Di SMK PSM Randublatung-Blora. Skripsi Prodi S1 PKK, Jurusan Teknologi Jasa Produksi FT Universitas Negeri Semarang, Pembimbing I Dra. Musdalifah, M.Si dan Pembimbing II Maria Krisnawati, S.Pd, M.Sn.

**Kata Kunci : Video, Hasil Belajar, Mata pelajaran pola draping.**

Pembelajaran pola dasar dengan sistem draping di SMK PSM (Pesantren Sabilil Mutaqin) Randublatung belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, masih menggunakan metode demonstrasi dan media papan tulis inilah yang melatarbelakangi peneliti membuat media video pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran pola draping di SMK PSM Randublatung-Blora.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X Butik semester gasal sebanyak 28 siswa yaitu keseluruhan siswa dari kelas tersebut. Pengambilan sampel dilakukan total sampling. Penelitian ini menggunakan rancangan *pre-test post-test design*. Metode penelitian menggunakan metode observasi, dokumentasi dan test.

Rata-rata test kognitif pada *pre-test* dan *post-test* berturut-turut sebesar 71.62 dan 79.07. Berdasarkan analisis t-test diperoleh data  $t=6.85$  sedangkan  $t(1-a)(n-1) = 1.71$  karena t berada pada daerah penolakan  $H_0$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* berturut-turut adalah 44.4% dan 77.7%. Rata-rata test psikomotorik diperoleh data nilai *pre-test* sebesar 76.88 dan nilai *post-test* sebesar 85.07. Kemudian berdasarkan analisis t-test diperoleh data  $t=5.48$  sedangkan  $t(1-a)(n-1)=1.71$  karena t berada pada daerah penolakan  $H_0$  maka sama halnya dengan kognitif, test psikomotorik ini juga mengalami peningkatan setelah menggunakan video pembelajaran.

Simpulan yang diperoleh adalah pemanfaatan media video sebagai penyajian materi pola draping dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK PSM Randublatung-Blora pada materi pola draping pokok bahasan pola dasar busana. Pemanfaatan video pembelajaran dapat dipertimbangkan sebagai suatu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran materi pola draping. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah guru harus memperhatikan dan membimbing siswa saat pembelajaran dengan pola draping, siswa juga sering mempraktekan pola draping dirumah, dan dalam pembuatan media video selanjutnya diharapkan menggunakan alat yang lebih bagus.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya yang dilimpahkan kepada peneliti sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dilatarbelakangi dengan materi pola dasar dengan system draping yang materinya membahas lagkah-langkah bagaimana membuat pola dasar dengan system draping, sehingga diperlukan langkah demi langkah dalam menjelaskannya. Hal tersebut dalam penelitian ini diatasi dengan pemanfaatan video pembelajaran sebagai media penyajian dalam menjelaskan langkah-langkah pembuatan pola dasar dengan system draping dimana video tersebut dapat dimaju-mundurkan ataupun diulang kembali, sehingga siswa akan lebih jelas dalam memahami langkah-langkah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran pola draping di SMK PSM Randublatung-Blora. Judul skripsi ini adalah ” Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pola Draping di SMK PSM Randublatung-Blora”.

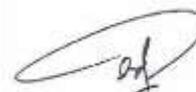
Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata I yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan tata busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak dan peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang memberikan ijin penelitian.

2. Ketua Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi yang telah memberikan ijin untuk penelitian.
3. Dosen pembimbing I, Dra Musdalifah, M.Si yang telah memberikan saran dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen pembimbing II, Maria Krisnawati, S.Pd, M.Sn yang telah memberikan saran dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepala SMK PSM Randublatung yang telah memberikan ijinnya untuk melakukan di SMK PSM Randublatung.
6. Guru dan siswa SMK PSM Randublatung kelas 1 yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini
7. Teman-teman yang membantu pembuatan media video.

Semoga segala bantuan, dorongan dan pengorbana yang telah diberikan menjadi amal kebajikan dan memperoleh imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna disebabkan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang peneliti miliki. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran pada para pembaca demi kebaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Agustus



Tiara Ayu Parastiwi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Penegasan Istilah .....	7
1.8 Sistematika Skripsi .....	9
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	11
2.1 Pembelajaran .....	11
2.2 Media Pembelajaran .....	12
2.2.1 Pengertian media Pembelajaran .....	12
2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran .....	13
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	14
2.2.4 Macam Media Pembelajaran .....	14
2.2.5 Pemilihan Media Pembelajaran .....	15
2.3 Video .....	17
2.3.1 Pengertian Video .....	17
2.3.2 Karakteristik Video .....	17
2.3.3 Pemanfaatan Pembuatan Video .....	17
2.3.4 Cara Mudah Membuat Video .....	18
2.4 Hasil Belajar .....	20
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar .....	20
2.4.2 Hambatan Belajar .....	21
2.4.3 Evaluasi Pembelajaran .....	22
2.5 Hasil Belajar Menggunakan Media Video .....	23

2.6	Mata Pelajaran Pola Draping .....	24
2.6.1	Tujuan Pembelajaran Pola Draping .....	24
2.7	Kerangka Berfikir .....	25
2.8	Hipotesis penelitian .....	26
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	27
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian .....	27
3.2.1	Populasi .....	27
3.2.2	Sampel .....	27
3.3	Variabel Penelitian .....	28
3.3.1	Variabel Bebas .....	28
3.3.2	Variabel Terikat .....	28
3.4	Rancangan Penelitian .....	28
3.5	Metode Pengumpulan Data .....	29
3.5.1	Metode Observasi .....	29
3.5.2	Metode Dokumentasi .....	29
3.5.3	Metode Tes .....	29
3.6	Prosedur Penelitian .....	30
3.6.1	Persiapan Penelitian .....	30
3.6.1.1	Membuat Instrumen .....	30
3.6.1.2	Mempersiapkan Perangkat Pembelajaran .....	34
3.6.1.3	Pembuatan Media Video Mata Pelajaran Pola Draping .....	34
3.6.1.4	Mengadakan Uji Kelayakan Video .....	34
3.6.2	Pelaksanaan Penelitian .....	39
3.7	Teknik Analisis Data .....	39
3.7.1	Analisis Deskriptif .....	39
3.7.2	Analisis Inferensial .....	40
3.7.3	Uji Hipotesis Penelitian Data hasil Belajar .....	41
3.7.4	Aktivitas Siswa .....	42
3.7.5	Tanggapan Siswa .....	43
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>44</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	44
4.1.1	Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif .....	44
4.1.2	Deskriptif Hasil Belajar Psikomotorik .....	46
4.1.3	Aktivitas Siswa .....	48
4.1.4	Taggapan Siswa .....	50
4.2	Pembahasan .....	51
4.3	Keterbatasan penelitian .....	54
<b>BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>55</b>
5.1	Simpulan .....	55

5.2 Saran .....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	56
LAMPIRAN .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Lembar penilaian video pembelajaran .....	35
Tabel 2 Lembar penilaian video pembelajaran .....	37
Tabel 3. Pedoman konversi skala 5 aktivitas siswa .....	42
Tabel 4. Penilaian pada <i>Pre-test dan Post-test</i> .....	44
Tabel 5. Hasil perhitungan uji normalitas .....	46
Tabel 6. Penilaian pada <i>Pre-test dan Post-Test</i> .....	46
Tabel 7. Hasil perhitungan uji normalitas .....	48
Tabel 8. Hasil prosentase aktivitas siswa.....	49
Tabel 9. Sebaran jumlah aktifitas siswa.....	50
Tabel 10. Hasil analisis agket tanggapan siswa .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar.....	57
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrument Penelitian Praktik .....	71
Lampiran 3 Silabus .....	72
Lampiran 4 RPP .....	75
Lampiran 5 Uraian materi membuat pola dasar dengan sistem draping .....	85
Lampiran 6 Story Board .....	109
Lampiran 7 Perhitungan Validitas Butir Soal .....	119
Lampiran 8 Perhitungan realibilitas Instrumen .....	121
Lampiran 9 Perhitungan tingkat kesukaran Soal .....	122
Lampiran 10 Perhitungan Daya Pembeda Soal .....	124
Lampiran 11 Hasil analisis uji coba Instrumen .....	126
Lampiran 12 Daftar Nama Siswa .....	129
Lampiran 13 Data Hasil Belajar Kognitif .....	130
Lampiran 14 Uji Normalitas data Pre-Test .....	131
Lampiran 15 Uji Normalitas data Post-Test .....	132
Lampiran 16 Uji peningkatan Hasil Belajar Kognitif .....	133
Lampiran 17 Uji peningkatan Hasil Belajar Psikomotorik .....	135
Lampiran 18 Angket Tanggapan Siswa .....	137
Lampiran 19 Rekapitulasi Tanggapan Siswa .....	138
Lampiran 20 Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	141
Lampiran 21 Rekapitulasi Perhitungan Aktivitas Siswa .....	143
Lampiran 22 Surat Ijin Penelitian .....	146
Lampiran 23 Surat Keterangan Riset .....	147
Lampiran 24 Lembar Penilaian Media video .....	148
Lampiran 25 Lembar Penilaian Media video.....	150
Lampiran 26 Lembar Penilaian Media video .....	152
Lampiran 27 Lembar Penilaian Media video .....	154
Lampiran 28 Dokumentasi Penelitian .....	156

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan yang berkualitas dimulai dari proses belajar yang menyenangkan. Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yg menyenangkan. Hal ini tercantum dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia, pasal 19 ayat 1 th 2005, menyatakan bahwa: proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Ini mengisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi belajar dan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik.

Pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting dalam perkembangan Sumber Daya Manusia (SDM). SDM yang memiliki standar mutu profesional tertentu bergantung pada hasil pendidikan dan latihan yang baik. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenis pendidikan menengah yang secara khusus mempersiapkan lulusannya untuk menjadi tenaga kerja terampil dan terlatih. Selain itu, mereka diharapkan mudah beradaptasi dengan lingkungan dan perubahan teknologi serta dapat mengembangkan diri dalam rangka memenuhi pasar kerja diberbagai sektor yang selalu berkembang. Salah satu SMK yang mempersiapkan

lulusan untuk menjadi tenaga kerja terampil dan terlatih adalah SMK PSM Randublatung yang berada di Kabupaten Blora.

SMK PSM (Pesantren Sabilil Muttaqin) Randublatung merupakan salah satu SMK yang memiliki program keahlian tata busana. Dengan keahlian tata busana, SMK PSM Randublatung mempunyai visi terciptanya manusia yang berilmu, beramal, serta terciptanya tenaga kerja menengah yang terampil, mandiri sesuai dengan perkembangan teknologi dan membentuk siswa yang berkarakter dan berwawasan luas. (visi dan misi SMK PSM Randublatung).

Program keahlian tata busana adalah program keahlian yang di dalamnya diajarkan bagaimana membuat busana dari proses awal sampai akhir. Dari membuat pola busana, menjahit, sampai pengepasan. Dalam silabusnya, pembuatan pola busana tersebut terdapat dua cara yang diajarkan yaitu pembuatan pola busana dengan pola konstruksi dan dengan pola draping. Pola draping inilah yang akan penulis bahas lebih lanjut.

Pola draping merupakan salah satu mata pelajaran dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Membuat Pola ( Pattern Making ), dengan indikator menjelaskan teknik pembuatan pola draping. Tujuan di ajarkannya pola draping ini adalah siswa diharapkan dapat memahami pengertian draping, menjelaskan pembuatan dengan teknik draping, menjelaskan alat dan bahan untuk draping, langkah kerja pembuatan pola teknik draping, mampu menciptakan desain busana dengan teknik draping dan mampu membuat pola dengan teknik draping.(silabus pola draping di SMK PSM Randublatung).

Draping dapat juga diartikan sebagai suatu teknik menata kain sepanjang beberapa meter sehingga menjadi suatu bentuk pakaian atau bentuk pelengkap busana tanpa memotong kain tersebut. Draping adalah istilah dalam dunia fashion, yaitu suatu teknik membuat pola langsung di atas paspop atau boneka . Pokok-pokok materi yang diajarkan dalam pola draping diantaranya adalah pembuatan pola dasar dengan teknik draping, pembuatan rok dengan pola draping, pembuatan blous dengan pola draping, materi pembuatan busana dengan pola draping termasuk materi yang sulit dipahami di SMK. Selama ini guru dalam menyampaikan materi pola draping hanya menerangkan di depan kelas dengan alat bantu paspop, sehingga kurang dipahami siswa dengan baik. Hasil wawancara dengan beberapa siswa SMK PSM yang telah menerima pelajaran pola draping ini menyatakan bahwa materi ini sukar dipahami dan dipelajari sendiri di rumah karena akan sangat sulit jika hanya membaca buku panduan untuk praktek sendiri di rumah. Hasil nilai siswa pun masih banyak yang dibawah rata-rata nilai ketuntasan yaitu dibawah 75.

Keistimewaan dari teknik draping adalah dapat melihat secara langsung hasil jadi dari bentuk yang diinginkan atau diuji cobakan. Teknik draping dapat menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan, karena dapat bereksperimen memperoleh bentuk-bentuk baru yang terkadang sulit untuk didapatkan dari pola secara konstruksi. Keasyikan lain dari kegiatan ini adalah didapat memperoleh bentuk baru yang terkadang di luar dugaan, sehingga menjadi sesuatu bentuk yang unik tetapi tetap bisa dikenakan oleh tubuh manusia. Teknik draping sangat berguna untuk membuat suatu display atau penataan kain dan pelengkap busana lainnya seperti topi,

scarf, gelang, kalung, ban pinggang, dan sebagainya, yang akan dipamerkan. Penataan pakaian di atas boneka dari kain yang tidak digunting dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para pencinta mode, dan pemerhati mode.

Proses belajar pola draping ini lebih sulit dari proses pola konstruksi, sehingga memerlukan bantuan media untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah. Berdasarkan observasi lapangan yang saya lakukan kegiatan belajar pola draping di SMK PSM belum menggunakan media selain hanya mendemonstrasikan di depan kelas. Hasil yang dicapai dari proses belajar tersebut kurang memuaskan dan siswa masih menemukan kesulitan untuk mengulang pelajaran draping di rumah. Masalah tersebut perlu diatasi dengan pembuatan media untuk menunjang kegiatan belajar pola draping tersebut. Ada macam-macam media pembelajaran, seperti media audio (*radio, cassette tapes, compact disc*, dll), media visual (buku, modul, majalah, jurnal, dll), dan media audio visual (film, televisi, video, dll). Karena proses belajar pola draping ini memerlukan gerak dan suara, maka dibutuhkan media audio visual yang dapat mengeluarkan gerak dan suara. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berupaya untuk mengembangkan sumber belajar yaitu dengan membuat video demo tentang materi draping yang berisi demonstrasi langkah-langkah pembuatan pola draping dengan gerak dan suara. Selain itu, video ini juga dapat dipakai siswa dalam mempelajari atau memahami materi untuk belajar mandiri, mengingat waktu belajar siswa di sekolah sangat terbatas. Dengan berkembangnya teknologi sekarang ini siswa telah banyak yang mempunyai komputer sendiri di rumah dan dapat mengulang pelajaran draping dengan media

video. Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan di atas peneliti mengangkat judul: “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pola Draping di SMK PSM Randublatung.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Di SMK PSM Randublatung masih belum adanya media pembelajaran untuk mata pelajaran pola draping ini.
2. Pembelajaran kurang efektif dikarenakan tidak ada media yang menunjang kegiatan siswa dan meningkatkan nilai siswa.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian dibatasi pada masih belum adanya media pembelajaran yang menunjang aktifitas siswa dalam mata pelajaran pola draping.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pola Draping di SMK PSM Randublatung adalah Adakah pengaruh penggunaan video terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran pola draping di SMK PSM Randublatung?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan diatas adalah Ingin mengetahui adakah pengaruh menggunakan video terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran pola draping di SMK PSM Randublatung?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian diharapkan akan memberikan manfaat untuk berbagai pihak:

##### 1.4.1 Manfaat bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan video dapat membantu guru dalam menjelaskan tentang pola draping dengan mudah dan dapat dipahami oleh siswa.

##### 1.4.2 Manfaat bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan video demo yang mampu memotivasi siswa untuk terus belajar sehingga sekolah mampu mencetak lulusan yang berkualitas dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

##### 1.4.3 Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini, dapat dimanfaatkan sebagai pengetahuan dalam membuat media pembelajaran.

#### **1.5 Penegasan Istilah**

Penegasan istilah dalam skripsi ini dimaksudkan agar tidak terjadi salah tafsiran terhadap judul skripsi dan memberikan gambaran yang lebih jelas kepada para pembaca. Istilah-istilah yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada/timbul dari suatu atau seseorang sehingga menimbulkan akibat ( Pusat Bahasa DEPDIKNAS 2002). Dalam penelitian ini pengaruh dimaksudkan adalah efek menggunakan video demo

### 1.5.2 Penggunaan Video

Penggunaan berasal dari kata guna yang berarti faedah, fungsi, atau kebaikan budi, yang mendapat awalan pe- dan akhiran –an sehingga mempunyai arti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Video merupakan media visual yang menggabungkan menggunakan suara baik musik maupun narasi. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran.(Arsyad, 2009:126).

Dalam penelitian ini penggunaan video yang dimaksudkan adalah penggunaan video pada pembelajaran mata pelajaran draping pada pembuatan pola dasar yang dibuat secara menarik yang menampilkan langkah-langkah pembuatan pola draping, dari awal sampai akhir dengan disertai narasi secara lengkap sehingga pemahaman siswa tidak abstrak. Hal ini dimaksudkan untuk membuat materi pelajaran menjadi tidak membosankan dengan menggunakan video pembelajaran ini.

### 1.5.3 Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan berasal dari kata tingkat yang mendapat awalan pe-dan akhiran –an. Tingkat artinya tinggi rendahnya martabat ( kedudukan, jabatan, kemajuan pendapat, dsab), pangkat, derajat kelas. Sedangkan peningkatan adalah proses, cara, perbuatan meningkat (usaha, kegiatan,dsb). (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Hasil belajar merupakan perubahantingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, psikomotorik) (Nana Sudjana, 2009:3). Hasil belajar pada hakekatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional menggambarkan hasil belajar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah menerima atau menyelesaikan pengalaman belajarnya. Anni (2004:4) mengemukakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar. Perubahan perilaku yang dimaksudkan adalah perubahan dari nilai yang menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Jadi peningkatan hasil belajar adalah perubahan perilaku berupa nilai yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar yang menjadi meningkat atau menjadi lebih baik dari sebelumnya.

#### 1.5.4 Mata Pelajaran Pola Draping

Pola draping merupakan kompetensi dasar pada mata pelajaran membuat pola ( Making Pattern) dalam kurikulum SMK PSM Randublatung. Materi pola draping meliputi pengertian draping, menjelaskan pembuatan dengan teknik draping, menjelaskan alat dan bahan untuk draping, langkah kerja pembuatan pola teknik draping, mampu menciptakan desain busana dengan teknik draping dan mampu membuat pola dengan teknik draping. Pola yang dibuat pada materi pola draping ini adalah pola dasar meliputi pola badan, pola rok dan pola lengan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan skripsi terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

#### 1.6.1 Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi terdiri dari sampul lembar berlogo Universitas Negeri Semarang, halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran.

#### 1.6.2 Bagian Isi Skripsi

Bagian Isi Skripsi terdiri dari 5 bab, yaitu:

##### 1.6.2.1 Bab 1 Pendahuluan

Bab pendahuluan ini meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, sistematika penulisan.

##### 1.6.2.2 Bab 2 Landasan Teori, Kerangka Berfikir, Hipotesis

Bab ini membahas teori-teori pendukung yang berkaitan dengan skripsi antara lain: media pembelajaran, video, hasil belajar, kerangka berfikir, dan hipotesis.

##### 1.6.2.3 Bab 3 Metode Penelitian

Menjelaskan tentang cara yang akan ditempuh dalam pelaksanaan penelitian, penentuan populasi, sampel penelitian, teknik sampel, variabel penelitian, metode pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, dan metode analisis data.

##### 1.6.2.4 Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menyajikan data penelitian secara garis besar serta pembahasan sehingga mempunyai arti.

##### 1.6.2.5 Bab 5 Penutup

Menyajikan rangkuman hasil penelitian yang ditarik dari analisa dan pembahasan.

1.6.3 Bagian Akhir Skripsi, berisi daftar pustaka, dan lampiran

1.6.3.1 Daftar pustaka berisi tentang buku dan *literature* lain yang terkait dengan penelitian

1.6.3.2 Lampiran berisi kelengkapan-kelengkapan skripsi, data dan perhitungan analisis data.

## **BAB 2**

# **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS**

### **2.1 Pembelajaran**

Pembelajaran atau sering disebut proses belajar mengajar atau proses kegiatan belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Pembelajaran atau proses belajar mengajar diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru, instruktur) ataupun secara tidak langsung. Belajar tak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain. Guru atau instruktur hanyalah satu dari begitu banyak sumber belajar yang dapat memungkinkan siswa belajar (Arief S dkk,2011:5).

Selain guru dan instruktur ada juga bahan (*materials*) atau software yang didalamnya terkandung pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan bantuan alat penyaji maupun tanpa alat penyaji, yaitu alat (*device*) atau hardware seperti proyektor, film, video, tv, dll. Bahan dan alat tersebutlah yang kita kenal dengan media pembelajaran.

## **2.2 Media Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan media timbul sejak guru menuliskan akan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini direalisasikan media dalam proses pembelajaran sebagai bagian integral dalam rencana pembelajaran.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. (Arsyad, 2009:6)

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971 ) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap (A. Arsyad, 2006:3). Media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiofisual serta peralatan lainnya (Arief S,2011:6). Media

pembelajaran adalah suatu hal baik manusia, materi, maupun alat komunikasi yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif baik cetak maupun audiovisual.

### **2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Penggunaan media yang sesuai akan memberikan pemahaman yang lebih baik bagi siswa. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dapat dicapainya.

Menurut Kemp & Dayton (A.Arsyad, 2006:21) mengemukakan bahwa banyak dampak positif dari penggunaan media pembelajaran ini, antara lain :

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa.
- b) Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat tetap terjaga dan memperhatikan.
- c) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan.
- d) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- e) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi

bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek yang lebih penting.

### **2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Hamalik mengemukakan selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memandatkan informasi (A.Arsyad,2006:16).

### **2.2.4 Macam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berawal dari teknologi cetak, sampai pada penggunaan komputer. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 4 kelompok, yaitu:

- a) Media hasil teknologi cetak, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.
- b) Media hasil teknologi audio-visual, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.

- c) Media hasil teknologi yang berdasarka komputer, yaitu cara yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbeda dengan media sebelumnya, yang penyimpanannya dalam bentuk cetakan dan visual, teknologi ini disimpan dalam bentuk digital.
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

### **2.2.5 Pemilihan Media**

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik pula.

Menggunakan media harus didasarkan pada criteria pemilihan yang obyektif. Kriteria yang harus diperhatikan dalam menentukan dan memilih media agar dapat digunakan secara efektif efisien dalam proses pembelajaran adalah kesesuaian dalam tujuan pembelajaran, kemampuansiswa, ketersediaan, biaya, mutu teknis, dan validitas (Harjanto, 2006:238)

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

1. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
3. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukan jaminan sebagai media yang terbaik. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun, dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya.
4. Guru trampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perseorangan. Ada media yang tepat untuk kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual berbentuk video demo. Karena seiring perkembangan teknologi sekarang ini, mengingat pelajaran draping susah dipahami hanya dalam sekali penjelasan. Jadi

siswa dapat mengulang kembali materi yang belum mereka mengerti tanpa harus guru menjelaskan kembali.

## **2.3 Video**

### **2.3.1 Pengertian Video**

Video merupakan media visual yang menggabungkan penggunaan suara baik musik maupun narasi. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran (Arsyad, 2009:128).

### **2.3.2 Karakteristik Video**

Karakteristik video ini mempunyai kemiripan dengan film, yaitu mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan disampaikannya cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, mengembangkan imajinasi peserta didik, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistic, sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang, sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa, semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, dan dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk evaluasi.

### **2.3.3 Pemanfaatan Pembuatan Video**

Dalam bukunya Yudhi Munadi pemanfaatan video dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

1. Program video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu:
  - a. Pemakaian video dengan tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi.
  - b. Pemakaian video untuk tujuan psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan contoh ketrampilan gerak.
  - c. Penggunaan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadi media yang ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi siswa.
2. Guru harus mengenal program video yang tersedia dan terlebih dahulu melihatnya untuk mengetahui manfaat bagi pelajaran.
3. Program video yang sudah dipertunjukkan di depan siswa, perlu diadakan diskusi, untuk melatih siswa memecahkan masalah membuat dan menjawab pertanyaan.
4. Program video tertentu perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu.
5. Guru perlu menegaskan untuk memperhatikan bagian-bagian tertentu, agar siswa tidak memandang video sebagai media hiburan belaka,.
6. Sesudah itu dapat dites berapa banyakkah yang dapat mereka tangkap dari program video itu.

#### **2.3.4 Cara Membuat Video**

Teknologi sekarang ini sudah memudahkan kita dengan peralatan serba otomatis dalam pembuatan film, seperti adanya alat rekam *handycam* tinggal tombol

*Rec* dan arahkan ke objek. Namun kebutuhan video untuk pembelajaran tidaklah sama dengan kebutuhan dokumentasi pribadi. Artinya pembuatan video untuk pembelajaran membutuhkan perencanaan yang matang. Disamping terlebih dahulu harus menetapkan tujuan pembelajaran yakni pengalaman apa yang akan diberikan kepada siswa melalui video ini, M. Fauzisyah menjelaskan tentang cara-cara mudah membuat video dengan menggunakan *handycam*:

1. Menetapkan adegan atau tema yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
2. Mengembangkan tema tersebut dan berusaha untuk membagi-bagi kejadian atau moment menjadi serangkaian bidikan atau serangkaian kejadian yang berurutan (*scene*). Usahakan natural, agar penonton/siswa dapat ikut mengalami atau ikut merasakan moment tersebut.
3. Membidik urutan kejadian tersebut dengan berbagai jenis atau ukuran bidikan (Teknik Pengambilan gambar).
4. Mengubah atau memotong dua bidikan yang berurutan dengan memberi sisipan bidikan (*Intercult*), dengan ukuran bidikan yang berbeda mencolok (sebaiknya juga dari dua sudut bidik yang berbeda pula).
5. Kita juga perlu mengantisipasi adegan yang selanjutnya diharapkan penonton, agar alunan yang wajar dari rangkaian bidikan kita bisa terangkai.
6. Membidik satu objek dengan durasi yang panjang sangat tidak disarankan. Menunjukkan hal-hal yang penting saja akan lebih menarik.

7. Memberikan kesan yang meyakinkan yaitu bidikan-bidikan tersebut perlu dipertahankan paling tidak selama tiga detik supaya penonton dapat menangkap atau menghayati suatu adegan.( Yudhi Munadhi, 2013:129-131).

## **2.4 Hasil belajar**

### **2.4.1 Pengertian Hasil Belajar**

Abu (2008:13) mendefinisikan bahwa hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor-faktor yang mempengaruhinya baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu.

Dari pengertian di atas hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktifitas belajar dengan interaksi berbagai faktor-faktor baik internal maupun eksternal. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari kompetensi draping, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep praktik mengenai draping. Perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktifitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Pembelajaran tersebut diperlukan adanya pengamatan kinerja pembelajar sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengukur kemampuan pembelajar di dalam mencapai tujuan berlangsung, serta mengamati perubahan kinerja yang telah terjadi. Pentingnya perumusan tujuan di dalam kegiatan pembelajaran adalah karena adanya beberapa alasan berikut:

a.) Memberikan arah kegiatan pembelajaran

Bagi guru, tujuan pembelajaran akan mengarahkan pemilihan strategi dan jenis kegiatan yang tepat. Sedangkan bagi pembelajar tujuan itu mengarahkan pembelajar untuk melakukan kegiatan belajar yang diharapkan dan mampu menggunakan waktu seefisien mungkin.

b.) Sebagai bahan komunikasi

Dengan tujuan pembelajaran, guru dapat mengkomunikasikan tujuan pembelajarannya kepada pembelajar sehingga pembelajar dapat mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran.

#### **2.4.2 Hambatan Dalam Belajar**

Hambatan dalam belajar siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1.) Faktor internal yaitu,

- a) Kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh. Peserta didik yang mengalami kelemahan di bidang fisik, misalnya dalam membedakan warna akan mengalami kesulitan dalam belajar melukis.
- b) Kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual dan emosional. Peserta didik yang mengalami ketegangan emosional misalnya takut dengan peserta didik, akan mengalami kesulitan dalam mempersiapkan diri untuk memulai belajar baru karena selalu teringat oleh perilaku pendidik yang ditakuti.

c) Kondisi social, seperti bersosialisasi dengan lingkungan. Peserta didik yang mengalami hambatan bersosialisasi misalnya pada anak yang sulit beradaptasi dengan lingkungan pada akhirnya akan mengalami hambatan belajar.

2.) Faktor eksternal, beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan belajar yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar di masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. (Ahmad Rifa'I dan Catharina Anni, 2010: 96-97)

### **2.4.3 Evaluasi Hasil Belajar**

Evaluasi hasil belajar antara lain menggunakan tes untuk melakukan pengukuran hasil belajar. Tes dapat didefinisikan sebagai seperangkat pertanyaan dan/atau tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait, atribut pendidikan, psikologik, atau hasil belajar yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar.

Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan instrumen test maupun non-test. Penilaian dimaksudkan untuk member nilai tentang kualitas hasil belajar. Secara klasik tujuan evaluasi belajar adalah untuk membedakan kegagalan dan keberhasilan seorang peserta didik. Dalam penelitian ini evaluasi hasil belajar menggunakan tes obyektif pilihan ganda (*Multiple Choise Test*) yang memiliki keunggulan lebih cepat dalam mengoreksinya.

Hasil belajar akan diperoleh dengan nilai yang baik apabila ada dukungan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Media video merupakan faktor eksternal, yaitu dengan adanya media video yang diaplikasikan dengan infokus yang menunjang siswa dalam melaksanakannya pembelajaran sehingga dapat membangkitkan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih semangat. Aktivitas siswa juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, karena jika aktifitas siswa diabaikan maka dapat terjadi kondisi kelas kurang nyaman. Hal ini dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar.

#### **2.4.4 Hasil Belajar Menggunakan Media Video**

Media video ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, karena begitu banyak karakteristik video ini yang menguntungkan untuk proses pembelajaran. Diantaranya video dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu dimana video ini dapat diulang kapan pun siswa akan mempelajarinya. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat oleh para siswa. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik yang biasanya guru hanya menjelaskan dengan kata-kata yang sulit dipahami oleh siswa. Video ini juga dapat mengembangkan imajinasi siswa dari tayangan video tersebut. Dengan karakteristik tersebut siswa akan mudah meningkatkan hasil belajar dari mata pelajaran draping ini.

## **2.5 Mata Pelajaran Pola Draping**

### **2.5.1 Pengertian Draping**

Draping merupakan salah satu cara membuat pola busana ataupun langsung membuat busana tanpa pola konstruksi, yang telah ada sebelum dikembangkan pola konstruksi, tetapi cara ini belum banyak dikenal orang. *Draping* berasal dari bahasa inggris yaitu *to drape*, yang artinya menyampirkan. Menurut Widyaningsih (2013:1) draping adalah cara membuat pola atau busana dengan cara menyampirkan bahan busana atau kertas, baik pada boneka ataupun langsung pada badan seseorang. Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan badan, dalam draping diperlukan lipit bentuk atau lipit pantas. Lipit pantas ini terjadi karena adanya perbedaan ukuran antara lingkaran badan yang besar dan yang kecil ataupun bagian yang menonjol atau tidak rata, misalnya perbedaan lingkaran bagian badan dan lingkaran bagian pinggang, maka akan terjadi lipit pada bagian pinggang, baik pada pola bagian atas maupun pola bagian bawah. Lipit pantas pada bahu belakang.

### **2.5.2 Tujuan Pembelajaran mata pelajaran Pola draping Busana**

Tujuan di ajarkannya pola draping ini adalah siswa diharapkan dapat memahami pengertian draping, menjelaskan pembuatan dengan teknik draping, menjelaskan alat dan bahan untuk draping, langkah kerja pembuatan pola teknik draping, mampu menciptakan desain busana dengan teknik draping dan mampu membuat pola dengan teknik draping.

## 2.8 Kerangka Berfikir

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Untuk mendewasakan manusia maka diperlukan suatu proses dimana dalam suatu proses diperlukan metode-metode tertentu sehingga orang akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan, sehingga dalam upaya pengajaran dan pelatihan diperlukan peran aktif dari seluruh komponen pendidikan, baik dari siswa, guru, ataupun, pihak lain yang mendukung dalam proses pengajaran.

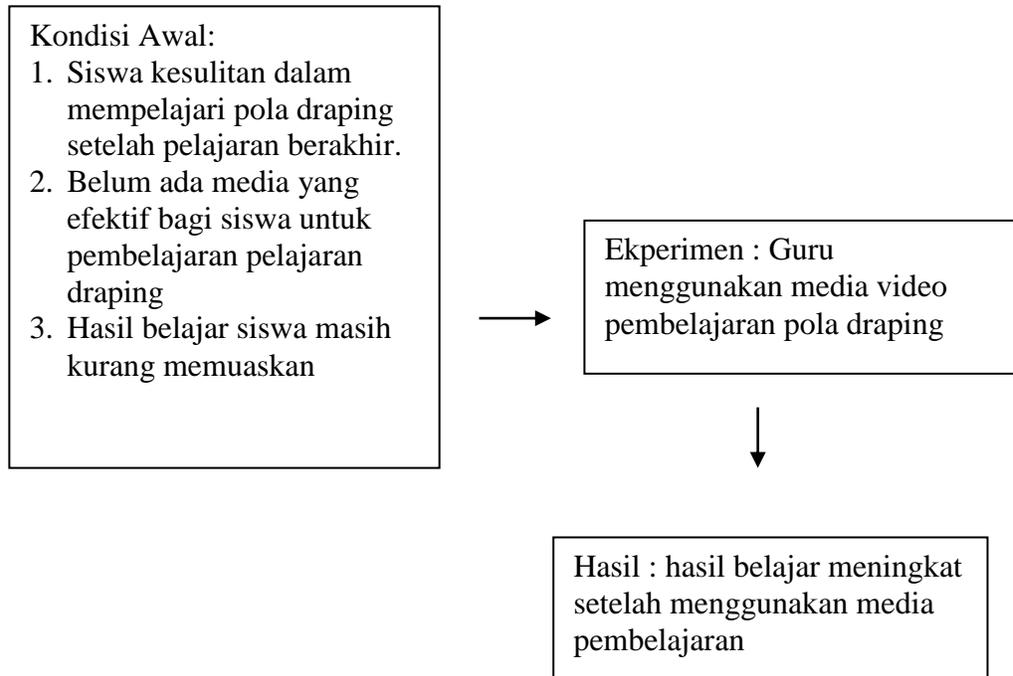
Proses belajar mengajar pola draping di SMK PSM masih menggunakan cara demonstrasi langsung di depan kelas, sehingga siswa masih kesulitan memahami pelajaran draping ini karena kurangnya media yang digunakan. Oleh karena itu penulis berupaya membuat media yang dapat membantu siswa dalam belajar pola draping agar hasil nilai yang diperoleh lebih meningkat dari sebelumnya.

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah video . Video tersebut dapat dimainkan pada komputer maupun LCD yang saat ini sudah banyak sekolah yang memiliki media ini. Video ini memuat tentang materi draping dengan tampilan yang menarik sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa jadi lebih termotivasi.

Di samping media video ini diduga memudahkan siswa untuk lebih bisa memahami dalam menerima materi karena media ini dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan sehingga hasil belajar siswa juga

mengalami peningkatan. Selain itu media ini juga dapat digunakan siswa di rumah mereka masing-masing untuk mengulang pelajaran atau dalam mengerjakan tugas.

Alur penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



## 2.9 Hipotesis Penelitian

Dari kerangka berfikir dan landasan teori yang telah diuraikan maka hipotesis penelitian tindakan ini adalah:

Ha : Ada pengaruh penggunaan video terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pola draping di SMK PSM Randublatung.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan video terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pola draping di SMK PSM Randublatung.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan metode eksperimen. Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu (Arikunto Suharsimi 2010:9).

#### **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.2.1 Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2012:117)). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa. SMK PSM Randublatung kelas X semester genap tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa 27 anak.

##### **3.2.2 Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012:118). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling yaitu pengambilan sampel bila semua anggota

populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 27 siswa dari kelas tata busana.

### **3.3 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:60). Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variable bebas dan variable terikat.

#### **3.3.1 Variabel Bebas atau Independent Variabel (X)**

Menurut Sugiyono, Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variable bebasnya adalah: pembelajaran menggunakan media video pada materi pola draping pokok bahasan pola dasar busana.

#### **3.3.2 Variabel Terikat atau Dependen Variabel (Y)**

Variable terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas (Sugiyono, 2012:61). Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah: hasil belajar siswa pada materi pola draping pokok bahasa pola dasar busana pada ranah kognitif dan ranah psikomotorik

### **3.4 Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian ini akan disajikan dalam desain "*pre-test post-test*". *Pre-test* dalam penelitian ini adalah test yang dilakukan sebelum pengajaran menggunakan media video pembelajaran pola dasar dengan sistem draping. *Post-test* dalam

penelitian ini adalah test yang dilakukan setelah pengajaran menggunakan media pembelajaran video pembelajaran pola dasar dengan sistem draping.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

#### **3.5.1 Metode Observasi**

Observasi merupakan suatu proses kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono,2009:145). Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang lengkap tentang aspek-aspek yang akan diteliti, karena dilakukan secara langsung. Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati proses belajar mengajar yang kemudian dijadikan sebagai tolak ukur nilai afektif.

#### **3.5.2 Metode Dokumentasi**

Dokumentasi dari asal katanya *document* yang artinya barang-barang tertulis, jadi dalam melaksanakan metode dokumentasi cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip, dan termasuk buku-buku tentang pendapat, teori, dalil, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah. Metode ini dilakukan dengan mengambil dokumen atau data-data yang mendukung penelitian yang meliputi nama-nama siswa yang menjadi subyek penelitian.

#### **3.5.3 Metode Tes**

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:266)

Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa materi pokok bahasan video draping dari siswa yang menjadi sampel penelitian ini. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran. Soal tes yang diberikan tersebut telah diuji cobakan terlebih dahulu kelas uji coba. Soal yang telah dianalisis dan dinyatakan valid serta signifikan perbedaannya itulah yang diberikan sebagai soal evaluasi.

### **3.6 Prosedur Penelitian**

#### **3.6.1 Persiapan Penelitian**

Persiapan penelitian meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

##### **3.6.1.1 Membuat instrument**

###### **1). Instrument validitas penilaian video**

Instrument dapat dilihat pada lampiran . Hasilnya dapat digunakan untuk penilaian video.

###### **2). Instrument tes untuk melihat hasil kognisi.**

Soal berupa pilihan ganda berjumlah 30 soal dan kemudian diujicobakan.

###### **3). Mengadakan uji coba instrument**

Uji coba instrument ini dilakukan pada siswa diluar sampel. Hasil uji coba selanjutnya dianalisis untuk menentukan validitas, realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

###### **1) Validitas butir soal**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas

rendah (Arikunto,2010:211). Teknik uji coba validitas instrument dengan korelasi *Product Moment*.

Rumus korelasi *Product Moment*:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y

N = Jumlah Responden

$\sum X$  = Jumlah Skor Item

$\sum Y$  = Jumlah Skor Total

$\sum xy$  = Jumlah perkalian skor item dengan skor total

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor total

Hasil validitas soal menunjukkan soal valid 26 dan tidak valid 4 soal. Kemudian soal yang salah tersebut direvisi karena belum mewakili dari indikator. Hasil validitas butir soal dapat dilihat pada lampiran 3 .

## 2) Realibilitas Soal

Realibilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan pada responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu (Arikunto, 2010:221)

Realibilitas diukue dengan menggunakan rumus K-R 21 karena evaluasi berbentuk tes pilihan ganda. Rumus K-R 21:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{M(k-M)}{kV_t} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = realibilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir soal

$M$  = skor rata-rata

$V_t$  = Varian total

Setelah  $r_{11}$  diketahui, kemudian dikonsultasikan dengan  $r$  tabel. Apabila  $r_{11} > r$  tabel dengan taraf signifikan 5% maka dikatakan instrumen tersebut reliabel.. Hasil dari perhitungannya adalah reliabel. Hasil perhitungan realibilitas soal dapat dilihat pada lampiran 4

### 3) Taraf Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut undeks kesukaran (*difficult index*). Besarnya indeks kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

$P$  = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

. Hasil soal yang mudah adalah 19 dan soal yang sulit adalah 11. Hasil perhitungan taraf kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 5

#### 4) Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan yang bodoh. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa-siswa yang pandai saja. Rumus yang digunakan:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D = daya pembeda soal

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab pertanyaan itu dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab itu dengan benar

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

. daya pembeda yang baik berjumlah 8, cukup baik 18, jelek 3, dan sangat jelek 1 .Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 6

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan menunjukkan data bahwa soal yang dapat dipakai adalah 24 soal dan yang dibuang adalah 6 soal. Dari 6 soal tersebut diganti dengan soal yang lain, karena soal yang lain belum mewakili dari indikator yang ditentukan.

### **3.6.1.2 Mempersiapkan perangkat pembelajaran**

Perangkat pembelajaran yang perlu disiapkan antara lain : silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi aktivitas siswa, butir-butir soal

### **3.6.1.3 Pembuatan media video mata pelajaran draping**

Pembuatan media video draping pola dasar meliputi beberapa langkah berikut:

#### **1. Telaah Bahan Ajar**

Pemilihan bahan-bahan ajar yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan video.

#### **2. Pembuatan media video draping pola dasar**

Video draping yang berisi langkah-langkah pembuatan pola dasar dengan teknik draping ini dibuat dengan rinci selangkah demi selangkah dan pengulangan langkah sebelumnya serta efek sound yang menarik. Hal itu disebutkan untuk membuat siswa menjadi lebih paham dengan langkah-langkah pola draping yang rumit.

### **3.6.1.4 Mengadakan uji kelayakan video**

Video draping pola dasar sebelum diberikan kepada kelas perlakuan harus diuji kelayakan ke ahli media dan ahli materi untuk mengetahui apakah video sudah layak untuk diberikan kepada siswa atau belum.

### 1. Hasil Evaluasi Ahli Media Video

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video membuat pola dasar dengan sistem draping yang telah diuji kelayakannya oleh pakar ahli media dengan hasil penilaian pada penilai 1 Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd seorang dosen dari Jurusan PKK S1 Tata Busana Unnes memberikan komentar bahwa video dapat digunakan dengan revisi. Pada penilai 2 bernama Bapak Ade Yuspa dari BPMP (Badan Pengembangan Media Pembelajaran) Semarang memberikan komentar yaitu pencahayaan kurang maksimal dan sumber dari pengambilan video dari youtube sebaiknya dicantumkan. Kemudian setelah dilakukan revisi menurut komentar-komentar validator, video menjadi layak untuk digunakan.

Hasil penilaian kelayakan video pembelajaran pola draping adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Lembar penilaian video pembelajaran

No.	Kriteria	Ahli Media		Total	Rata-rata	Keterangan
		I	II			
1.	Kesesuaian naskah dengan hasil video pembelajaran	4	3	7	3,5	Baik
2.	Efek cahaya	3	1	4	2	Cukup baik
3.	Efek suara/ backsound	3	2	5	2,5	Cukup baik
4.	Sesuai dengan pembuatan video pembelajaran	3	1	4	2	Cukup baik

5.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	3	2	5	2,5	Cukup baik
6.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	3	3	6	3	Baik
7.	Kesederhanaan struktur kalimat	3	3	6	3	Baik
8.	Mudah dipahami	3	3	6	3	Baik
9.	Penilaian umum media video	3	3	6	3	Baik
	Jumlah			49	24.5	
	Total ( jumlah rata-rata/jumlah item)				2.7	Baik

Dari tabel di atas diketahui bahwa jumlah total rata-rata dari 2 penilaian diperoleh 2.7 yang termasuk dalam Kriteria penilaian baik dan layak untuk di uji cobakan baik dari segi teknis maupun dari segi kemudahan pemanfaatan media.

Kriteria penilaian:

1 – 1.75 = Kurang baik dan kurang layak

1.76 - 2.51 = Cukup baik dan cukup layak

2.51 – 3.26 = Baik dan layak

3.27– 4 = Sangat baik dan Sangat layak

## 2. Hasil Evaluasi Ahli Materi Pola Draping

Materi pembelajaran yang terdapat pada video pembelajaran video draping telah dievaluasi oleh ahli materi. Dengan hasil penilaian dari penilai 1 yang bernama Ibu Siti Nur'aini, S.Pd seorang guru di SMK PSM Randublatung memberikan komentar bahwa sebaiknya sebelum kain/bahan digunakan untuk membuat pola draping, kain tersebut dirapikan atau disetrika terlebih dahulu, selebihnya video tersebut dapat digunakan. Kemudian pada penilai 2 yang bernama Ibu Wulansari P, S.Pd, M.Pd yaitu dosen jurusan PKK S1 Tata Busana memberikan komentar bahwa media dapat digunakan untuk pengambilan data dengan revisi.

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli materi di atas, analisis penilaian kelayakan materi pada video pembelajaran pola draping adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Lembar penilaian video pembelajaran

No	Kriteria	Ahli materi		Total	Rata-rata	Keterangan
		I	II			
1.	Kesesuaian judul relevan dengan standar kompetensi	3	4	7	3,5	Baik
2.	Setiap tahapan dinyatakan dengan jelas dan berurutan	3	4	7	3,5	Baik
3.	Setiap tahapan sudah terperinci dan mudah dipahami	3	3	6	3	Baik

	peserta didik					
4.	Aspek tiap tahapan sudah sesuai dengan proses pembuatan pola draping	3	4	7	3,5	Baik
5.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	3	3	6	3	Baik
6.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	2	3	5	2,5	Cukup baik
7.	Kesederhanaan struktur kalimat	2	3	5	2,5	Cukup baik
8.	Mudah dipahami	3	4	7	3,5	Baik
9.	Penilaian umum media video	3	3	6	3	Baik
	Jumlah			56	28	
	Total (jumlah rata-rata/jumlah item)				3.1	Baik

Dari tabel di atas diketahui bahwa jumlah total rata-rata yaitu diperoleh 3.1 yang termasuk dalam Kriteria penilaian baik dan layak untuk di uji cobakan baik dari segi teknis maupun dari segi kemudahan pemanfaatan media.

Kriteria penilaian :

1 – 1.75 = Kurang baik dan kurang layak

1.76 - 2.51 = Cukup baik dan cukup layak

2.51 – 3.26 = Baik dan layak

3.27– 4 = Sangat Baik dan Sangat Layak

### **3.6.3 Pelaksanaan Penelitian**

1. Melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
2. Menerapkan pembelajaran dengan menggunakan video draping pola dasar sebagai media pembelajaran.
3. Melaksanakan pengamatan yang dilakukan oleh guru. Guru bertugas mengamati aktifitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Melaksanakan tes evaluasi dengan memberikan soal tes formatif dan pratek pada akhir proses pembelajaran.

## **3.7 Teknik Analisis Data**

### **3.7.1 Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2010 : 208). Analisis deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *mean*, *median*, dan *modus*.

### 3.7.2 Analisis Inferensial

#### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan prasyarat untuk melakukan pengujian hipotesis. Teknik uji normalitas yang dipakai adalah dengan *Chi Kuadrat* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- (a) Membuat tabel distribusi frekuensi berdasarkan data,
- (b) Menghitung rata-rata ( $\bar{X}$ ) dan simpangan baku (s)
- (c) Mencari harga z-skore dari tiap batas kelas X,
- (d) Menghitung frekuensi yang diharapkan ( $O_1$ ) dengan cara mengalikan besarnya ukuran sampel dengan peluang atau luas daerah di bawah kurva normal untuk interval yang bersangkutan,
- (e) Menghitung statistik Chi kuadrat dengan rumus sebagai berikut :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_i h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

$X^2$  = Harga chi kuadrat

$f_o$  = Frekuensi hasil pengamatan

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

#### 3.7.3 Uji Hipotesis Penelitian Data Hasil Belajar

Analisis *t-test* digunakan untuk membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sebelum itu, harus mencari simpangan baku. Rumus simpangan baku:

$$s = \sqrt{\frac{\sum(X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

s = Simpangan baku

n = Jumlah responden

X<sub>i</sub> = Data ke-i

$\bar{X}$  = Mean sampel

Menurut Sugiyono (2010 : 273), bila sampel berkorelasi/berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan sesudah *treatment* atau perlakuan, atau membandingkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka digunakan *t-test sampel related*. Rumus *t-test sampel related*:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

t = Harga t-test yang dicari

$\bar{X}_1$  = Mean dari *posttest* kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = Mean dari *posttest* kelas kontrol

$s_1^2$  = varians kelas eksperimen

$s_2^2$  = varians kelas kontrol

r = korelasi rasio

s = simpangan baku

n = Jumlah responden

### 3.7.4 Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara mengubah skor menjadi nilai. Langkah-langkah dalam menganalisis data pada lembar observasi siswa adalah:

1. Menghitung skor yang diperoleh dari masing-masing siswa.
2. Menentukan Skor Minimal Ideal (SMI) pada saat pembelajaran
3. Membuat konversi skala.

Tabel 3. Pedoman konversi skala 5 aktivitas siswa

Tingkat penguasaan	Batas bawah	Batas atas	nilai	kriteria
85-100%	85% x SMI	100% x SMI	A	Sangat aktif
70-84%	70% x SMI	84% x SMI	B	Aktif
60-69%	60% x SMI	69% x SMI	C	Cukup aktif
50-59%	50% x SMI	59% x SMI	D	Kurang aktif
< 50% x SMI			E	Tidak aktif

### 3.7.5 Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dianalisis secara deskriptif persentase dengan cara:

1. Membuat rekapitulasi hasil angket melalui tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran
2. Menghitung persentase jawaban siswa.

$$\text{Prosentase} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria skor :

Sangat baik	= $80\% \leq P < 100\%$
Baik	= $60\% \leq P < 80\%$
Cukup baik	= $40\% \leq P < 60\%$
Kurang baik	= $20\% \leq P < 40\%$
Tidak baik	= $< 20$

## **BAB 5**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh menggunakan video terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran pola draping di SMK PSM Randublatung-Blora

#### **5.2 Saran**

Hasil penelitian yang telah diperoleh maka ada beberapa saran yang dapat diajukan antara lain:

1. Pada saat pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran diharapkan guru memperhatikan siswa apakah benar-benar memperhatikan video atau tidak. Guru juga harus bisa mengoperasikan video pembelajaran dengan baik.
2. Bagi siswa diharapkan lebih sering mempelajari video pembelajaran pola dengan sistem draping ini di rumah dengan meminta file video dari guru.
3. Pembuatan video untuk peneliti selanjutnya sebaiknya menggunakan handycam dengan spek yang bagus dan ruangan dengan pencahayaan yang lebih bagus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada
- Depdiknas. 2002. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Kuta, N. 2008. Belajar Paling Efektif Jika Menyenangkan. Online at [www.journal/edurace/JIP/voll/html](http://www.journal/edurace/JIP/voll/html)
- Madjid, A. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rudyatmi, E & A Rusilowati. 2009. *Bahan Ajar Evaluasi Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.
- Sudjana, N & A Rifai. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensio
- Rifai'I A & Tri Anni C. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press
- Haryanto. 2006. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Pt Rineka Cipta
- Widjiningsih. 2013. *Pola Busana Wanita*. Malang: UM
- Tim FT UNESA. 2011. *Membuat Pola Dasar Sistem Draping*. Surabaya: UNESA
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group
- Suryawati, dkk. 2011. *Membuat Pola*. Jakarta:PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2010 *Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 nomor 23. Jakarta.

## Lampiran 1

## Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar

**PENGARUH PENGGUNAKAN VIDEO TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
POLA DRAPING DI SMK PSM RANDUBLATUNG-BLORA**

Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator	No Item
1. Pengetahuan tentang pola draping	1) Pengetahuan tentang pola draping	(1) Pengertian pola draping dan perbedaan dengan pola konstruksi	1-5
	2) Alat dan bahan yang digunakan membuat pola draping	(1) Macam-macam alat dan bahan serta kegunaanya	6-11
	3) Pengambilan ukuran	(1) Teknik pengambilan ukuran pada paspop dan kain dan pemberian pita kord	12-20
	4) Langkah-langkah pembuatan pola dengan sistem draping	(1) Langkah-langkah pembuatan pola dasar badan (2) Langkah-langkah pembuatan pola dasar rok	21-24 25-27
	5) Penyelesaian	(1) Cara memberi garis pola	28-30

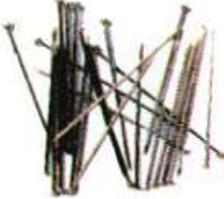
**KISI-KISI TES HASIL BELAJAR**

**PENGARUH PENGGUNAKAN VIDEO TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN  
POLA DRAPING DI SMK PSM RANDUBLATUNG-BLORA**

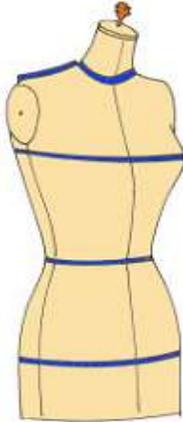
Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Indikator	Jenis Soal	Kunci Jawaban
Pengetahuan tentang pola draping	1) Pengetahuan tentang pola draping	1) Pengertian pola draping dan perbedaan dengan pola konstruksi	<p>1. Draping berasal dari kata bahasa inggris yaitu...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Drape</li> <li>To drape</li> <li>Drapy</li> <li>To drapy</li> </ol> <p>2. Dalam kata bahasa inggris draping berarti...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyampirkan</li> <li>Menarik</li> <li>Meletakkan</li> <li>Merapikan</li> </ol> <p>3. Pengertian draping adalah cara pembuatan pola dengan cara...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menarik kain di atas paspop/ tubuh manusia</li> <li>Meletakkan kain di atas paspop/tubuh manusia.</li> </ol>	<p>1. B</p> <p>2. A</p> <p>3. D</p>

	2) Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola draping	1) Macam-macam alat dan bahan serta kegunaanya.	<p>c. Merapikan kain di atas paspop/tubuh manusia.</p> <p>d. Menyampirkan kain di atas paspop/tubuh manusia</p> <p>4. Di bawah ini yang termasuk karakteristik pola draping adalah...</p> <p>a. Ukuran harus dilakukan dengan teliti</p> <p>b. Dapat langsung dibuat busana tanpa harus merubah model</p> <p>c. Membutuhkan waktu yang lebih lama</p> <p>d. Membutuhkan ukuran yang komplit.</p> <p>5. Perbedaan pola draping dengan pola konstruksi yaitu pola draping menggunakan kain blaco atau kertas tela, sedangkan pola konstruksi menggunakan kertas pola. Perbedaan tersebut terletak pada...</p> <p>a. Bahan</p> <p>b. Alat</p> <p>c. Bentuk</p> <p>d. Tempat membuat pola</p> <p>1. Di bawah ini yang tidak termasuk alat yang digunakan dalam pembuatan pola draping adalah...</p> <p>a. Jarum jerman</p> <p>b. Gunting</p>	<p>4. B</p> <p>5. A</p> <p>6. D</p>
--	---	---	--	-------------------------------------

			<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Pita ukur</li> <li>d. Pinset</li> </ul>	
			<p>2. Kegunaan penggaris dalam pembuatan pola draping adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengukur paspop</li> <li>b. Membuat garis pada paspop</li> <li>c. Memperbaiki garis-garis pola</li> <li>d. Memindahkan garis-garis pola</li> </ul>	7. C
			<p>3. Apa kegunaan penggaris lengkung?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penggaris yang digunakan untuk mengukur pada bagian lingkaran panggul, lingkaran pinggang</li> <li>b. Penggaris yang digunakan untuk menggambar garis lurus</li> <li>c. Penggaris yang digunakan untuk menggambar garis diagonal</li> <li>d. Penggaris yang digunakan untuk menggambar garis seperti kerung leher, kerung lengan, dan garis panggul</li> </ul>	8. D
			<p>4. Alat untuk memindahkan tanda pola adalah..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Rader, kapur jahit, bolpoint</li> </ul>	9. C

			<p>b. Pensil, karbon, rader</p> <p>c. Karbon jahit, rader, kapur jahit</p> <p>d. Karbon jahit, kapur jahit, pensil</p>	
			 <p>5. alat di samping disebut...</p> <p>a. Jarum jahit</p> <p>b. Jarum jerman</p> <p>c. Jarum pentul</p> <p>d. Jarum paku</p>	10. B
			<p>6. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan pola draping adalah kain blaco, untuk pemula sebaiknya menggunakan kain blaco yang kasar, tujuannya adalah...</p> <p>a. Memudahkan melipat</p> <p>b. Memudahkan mengetahui arah serat</p> <p>c. Memudahkan penyematan jarum</p> <p>d. Menghemat biaya</p>	11. B
	3) Pengambilan ukuran	1) Teknik pengambilan ukuran pada paspop, kain, dan pemberian pita kord	<p>1. Di bawah ini termasuk garis tegak atau vertical, kecuali...</p> <p>a. Garis lebar muka</p> <p>b. Garis panjang muka</p> <p>c. Garis panjang punggung</p> <p>d. Garis sisi</p> <p>2. Yang termasuk garis horizontal adalah...</p>	12. A

			<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Garis lebar muka</li> <li>b. Garis panjang muka</li> <li>c. Garis panjang punggung</li> <li>d. Garis sisi</li> </ul>	13. A
			<p>3. Cara penyematan tali kord pada lingkaran pinggang adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mencari lingkaran pinggang terbesar</li> <li>b. Mencari lingkaran pinggang terbesar bagian belakang turun 1 cm</li> <li>c. Mencari lingkaran pinggang terkecil</li> <li>d. Mencari lingkaran pinggang terkecil bagian belakang turun 1 cm</li> </ul>	14.
			<p>4. Diukur 7 cm dari garis TM, ukur <math>\frac{1}{2}</math> lebar dada masing-masing dari TM. Adalah untuk memasang tali kord bagian...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lingkaran badan</li> <li>b. Lingkaran pinggang</li> <li>c. Lebar dada</li> <li>d. Lebar punggung</li> </ul>	15. C
			<p>5.</p>	16. A

			<p>Gambar di atas menunjukkan Teknik pemasangan pita pada bagian</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Lingkar lengan</li><li>Lebar bahu</li><li>Panjang sisi</li><li>Lebar dada</li></ol> <p>6.</p>  <p>Garis-garis pola di atas menunjukkan garis</p> <ol style="list-style-type: none"><li>circular</li><li>curve</li><li>horizontal</li><li>vertical</li></ol>	17. C
--	--	--	--	-------

		<p>7. Cara menentukan lebar kain pada pola badan depan adalah...</p> <p>a. mengukur paspop secara vertical dari titik bahu tertinggi melewati puncak dada ke pinggang</p> <p>b. mengukur paspop secara horizontal dari TM melewati puncak dada ke sisi</p> <p>c. memngukur paspop melingkar dari TM ke TB</p> <p>d. mengukur paspop dari sisi sebelah kiri menuju sisi sebelah kanan.</p> <p>8. kampuh yang digunakan untuk menentukan panjang kain pada pola depan adalah</p> <p>a. 2cm (1cm pada bahu, 1cm pada pinggang)</p> <p>b. 5cm (2cm pada bahu, 3cm pada pinggang)</p> <p>c. 6cm (3cm pada bahu, 3cm pada pinggang)</p> <p>d. 10cm (5cm pada bahu, 5cm pada pinggang)</p> <p>9. fungsi pemberian pita kord atau body line pada pembuatan pola draping adalah...</p> <p>a. mengatur letak kain</p> <p>b. patokan garis dasar pola yang akan menuntun dalam membuat pola.</p> <p>c. menentukan garis vertical dan horizontal</p>	<p>18. B</p> <p>19. D</p> <p>20. B</p>
--	--	--	--

	4) Langkah-langkah pembuatan pola dengan system draping	1) Langkah-langkah pembuatan pola dasar badan	<p>d. memudahkan dalam pemberian garis pola</p> <p>1. Pada pembuatan pola dasar badan depan dengan system draping, bagian pertama yang harus disemat menggunakan jarum adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sisi</li> <li>Pinggang</li> <li>TM</li> <li>bahu</li> </ol> <p>2. Cara membuat kupnat bahu menggunakan system draping yang paling tepat di bawah ini adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Meratakan bagian bahu teratas kemudian lipat kelebihanannya.</li> <li>Meratakan bagian bahu teratas kemudian semat dengan jarum</li> <li>Merataka bagian bahu teratas hingga ke garis princess, kemudian kumpulkan kelebihanannya membentuk kupnat yang meruncing smpai ke titik puncak dada</li> <li>Merataka bagian bahu teratas hingga ke garis princess, kemudian kumpulkan kelebihanannya membentuk kupnat yang meruncing smpai ke pinggang</li> </ol> <p>3. Urutan pembuatan pola dasar bagian belakang</p>	<p>21. C</p> <p>22. C</p>
--	---	---	--	---------------------------

			<p>dengan system draping di bawah ini adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Semat kain pada TM, pada bagian punggung tarik ke arah sisi, tarik tegak lurus ke bawah, buat kupnat bahu, kemudian kupnat pinggang.</li> <li>b. Semat kain pada TM, pada bagian punggung tarik ke arah sisi, tarik tegak lurus ke bawah, buat kupnat pinggang, kemudian ratakan bagian bahu, jika ada kelebihan buat kupnat</li> <li>c. Semat kain pada TM, bagian sisi tarik tegak lurus ke bawah, bagian punggung tarik ke arah sisi buat kupnat pinggang, kemudian ratakan bagian bahu, jika ada kelebihan buat kupnat</li> <li>d. Semat kain pada TM, ratakan bagian bahu jika ada kelebihan buat kupnat, bagian punggung tarik ke arah sisi buat kupnat pinggang.</li> </ol> <p>4. Letak kupnat pinggang pada pola bagian belakang adalah pada...</p>	23. B
--	--	--	---	-------

			<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 1/8 lingkaran pinggang - 2 dari TB</li> <li>b. 1/8 lingkaran pinggang - 1 dari TB</li> <li>c. 1/10 lingkaran pinggang - 2 dari TB</li> <li>d. 1/10 lingkaran pinggang - 1 dari TB</li> </ul>	24. D
		2) Langkah-langkah pembuatan pola rok	<p>1. Letakkan kain pada garis TM, tarik bagian terbesar pada panggul ke arah sisi, tarik garis tegak lurus kemudian semat dengan jarum, kelebihan pada pinggang buat kupnat.</p> <p>Langkah-langkah di atas adalah langkah-langkah pembuatan pola?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pola badan depan</li> <li>b. Pola badan belakang</li> <li>c. Pola rok depan</li> <li>d. Pola rok belakang</li> </ul>	25. C
			<p>2. Kampuh untuk sisi rok dan pinggang adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 1cm</li> <li>b. 2cm</li> <li>c. 3cm</li> <li>d. 4cm</li> </ul>	26. B
			<p>3. Pembuatan pola rok depan dan belakang pada dasarnya hampir sama, yang membedakan hanyalah pada bagian...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. TM/TB</li> <li>b. Pinggang</li> <li>c. Panggul</li> </ul>	27. A

	5) Penyelesaian	1) Cara memberi garis pola dan penyelesaian	<p>d. Sisi</p> <p>1. Apakah tujuan memindahkan tanda garis pola pada pembuatan pola dasar dengan system draping...</p> <p>a. Memperjelas garis pola  b. Agar terbentuk seperti pola konstruksi  c. Menentukan ketepatan garis pola untuk memudahkan dalam menjahit  d. Menyempurnakan garis-garis pola</p> <p>2. Apa tujuan guntingan kecil pada pembuatan pola dengan system draping?</p> <p>a. Agar tidak terkesan kaku  b. Merapikan bagian tertentu  c. Memberi bentuk yang bagus pada pola  d. Jawaban A, B, C benar</p> <p>3. Tahap akhir dalam pembuatan pola draping adalah...</p> <p>a. Melepas kain blaco kemudian menyempurnakan garis-garis pola dengan penggaris  b. Melepas kain blaco kemudian mengguntng bagisn yang bertiras  c. Melepas kain blaco, kemudian menjahitnya</p>	<p>28. C</p> <p>29. D</p> <p>30. A</p>
--	-----------------	---	--	--



Siswa dapat membuat pola dengan system draping	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan</li> <li>2. Proses</li> <li>3. Hasil Praktik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan alat dan bahan!</li> <li>2. Buatlah pola dasar badan dan rok!</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelengkapan alat dan bahan</li> </ul> </li> <li>2. Proses <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik</li> <li>- Waktu</li> <li>- Kesesuain langkah kerja</li> </ul> </li> <li>3. Hasil <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerapian</li> <li>- kebersihan</li> </ul> </li> </ol>					
--	---	--	---	--	--	--	--	--

## Lampiran 3

**Silabus**

1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga penampilan diri dan keseimbangan bentuk tubuh serta melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Macam-macam Pola</li> <li>• Pembuatan Pola Dasar Drapping</li> </ul>	<b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar macam-macam pola</li> <li>• Contoh macam-macam pola</li> <li>• Gambar pola yang ada pada media cetak maupun buku</li> <li>• Membaca bahan ajar/buku sumber</li> </ul>	<b>Observasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceklist lembar pengamatan kegiatan demonstrasi, diskusi dan presentasi</li> </ul> <b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan informasi</li> </ul>	28	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahan ajar dari guru</li> <li>2. Buku sumber yang relevan</li> <li>3. Informasi yang relevan dari berbagai sumber</li> <li>4. Contoh benda-benda dan alat-alat yang ada</li> </ol>
--	---	--	---	----	--

<p>pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p>		<p>macam-macam pola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca bahan ajar/buku sumber Pembuatan Pola Dasar Drapping</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang macam- macam pola</li> <li>• Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang pembuatan pola dasar dengan teknik drapping</li> <li>• Menanyakan kepada siswa tentang pengetahuan dan keterampilan apa yang mereka miliki tentang pola</li> </ul> <p><b>Eksperimen/explore</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola badan bagian atas dengan teknik draping</li> <li>• Membuat pola badan bagian bawah(rok) dengan teknik draping</li> <li>• Menganalisa hasil pola yang dibuat sendiri</li> </ul> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi dalam</li> </ul>	<p>tentang macam-macam pola</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan hasil praktik membuat pola dasar draping badan atas dan bawah(rok)</li> </ul> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kumpulan gambar macam-macam pola</li> <li>• Kumpulan gambar cara membuat pola dasar draping</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik/unjuk kerja</li> <li>• Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</li> </ul>	<p>disekitar lingkungan belajar</p>
---	--	--	--	-------------------------------------

		<p>kelompok kecil tentang cara pembuatan pola dasar draping</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Masing-masing kelompok mendemonstrasikan pembuatan pola dasar draping bagian atas</li><li>• Masing-masing kelompok mendemonstrasikan pembuatan pola dasar draping bagian bawah</li><li>• Masing-masing kelompok mendemonstrasikan pemindahan lipit pantas pada pola dasar draping</li><li>• Menganalisis hasil praktik pembuatan pola draping</li><li>• Menyusun laporan hasil praktik dan analisis hasil pembuatan pola draping</li></ul>			
		<p><b>Komunikasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Presentasi hasil pembuatan pola dasar</li></ul>			

		<p>draping</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menceritakan pengalaman dalam praktik pembuatan pola draping</li><li>• Menata hasil praktik pada dummy/boneka</li></ul>			
--	--	--	--	--	--

## Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) BUSANA BUTIK**

Nama Sekolah	: SMK PSM Randublatung
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan BusanaButik
Kelas/Semester	: X / 1
Standar Kompetensi	: Membuat Pola
Kompetensi Dasar	: Membuat pola draping
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit (1 X Pertemuan)

**A. Indikator:****1. Kognitif:****a. Produk:**

Membuat pola draping

**b. Proses:**

- 1) Mendeskripsikan tentang pengertian pola draping
- 2) Mengidentifikasi perbedaan pola draping dengan pola konstruksi

**2. Psikomotor**

- a. Melakukan pengamatan tentang alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola draping
- b. Mempraktekkan pembuatan pola dasar dengan system draping.

**3. Afektif****a. Karakter**

Jujur, peduli, tanggungjawab, nilai bekerjasama, terbuka, dan mendengarkan pendapat orang lain dalam melakukan analisis terhadap pembuatan pola dasar dengan system draping

**b. Keterampilan Sosial**

Bertanya memberikan ide dan pendapat, menjadi pendengar yang baik, berkomunikasi dalam pembelajaran pola draping

**B. Tujuan Pembelajaran****1. Kognitif**

**a. Produk**

Dapat membuat pola dasar dengan system draping

**b. Proses**

- 1) Dapat Mendeskripsikan tentang pengertian pola draping
- 2) Dapat Mengidentifikasi perbedaan pola draping dengan pola konstruksi

**2. Psikomotor**

- 1) Dapat mengamati tentang alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola draping
- 2) Dapat mempraktekkan pembuatan pola dasar dengan system draping.

**3. Afektif**

**a. Karakter**

Siswa dapat menunjukkan perilaku jujur dan peduli, memiliki tanggung jawab, terbuka dan mendengarkan pendapat orang lain selama pembelajaran pola draping.

**b. Keterampilan Sosial**

Selama proses pembelajaran membuat pola draping berlangsung siswa dapat menunjukkan keterampilan sosial seperti bertanya, mendengarkan pendapat orang lain, menerima kritik dan saran, serta berkomunikasi dengan baik.

**C. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian pola draping
2. Perbedaan pola draping dengan pola konstruksi
3. Proses pembuatan pola dasar dengan system draping.

**D. Model/Metode Pembelajaran**

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning*
2. Model pembelajaran Konvensional

**E. Kegiatan Pembelajaran**

No	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas.</p> <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan penjelasan singkat apa saja yang akan dijelaskan di dalam pembelajaran</li> </ul> <p>Memotivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran, meliputi produk, proses, dan keterampilan sosial.</li> <li>• Melakukan pretest</li> </ul>	(30')
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Eksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meminta siswa duduk dalam tatanan pembelajaran.</li> <li>• Meminta siswa memahami tentang pola draping dan langkah-langkah pembuatan pola draping saat guru menampilkan video pembelajaran pola dasar dengan system draping.</li> </ul> <p><b>Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan praktek membuat pola dasar dengan system draping.</li> </ul> <p><b>Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan pencapaian kompetensi.</li> <li>• Guru menyampaikan rangkuman, dengan menyisipkan simpulan-simpulan penting.</li> <li>• Meminta siswa mengerjakan <i>posttest</i>.</li> </ul>	(100')

3	<b>Penutup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa mengumpulkan hasil praktek dan posttest.</li> </ul>	<b>(5')</b>

#### **F. SUMBER/ BAHAN/ ALAT BELAJAR**

1. Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus
2. Membuat Pola Dra. Suryawati, M.Si ; Dra. Vivi Radiona; Yeni Sesnawati, S.Pd, MT.
3. Membuat Pola Dasar Sistem Draping Tim Fakultas Teknik UNESA.

#### **INSTRUMEN PENILAIAN TES *POSTEST* ILIHAN GANDA**

6. Draping berasal dari kata bahasa inggris yaitu...
  - e. Drape
  - f. To drape
  - g. Drapy

- h. To drapy
7. Dalam kata bahasa inggris draping berarti...
- e. Menyampirkan
  - f. Menarik
  - g. Meletakkan
  - h. Merapikan
8. Pengertian draping adalah cara pembuatan pola dengan cara...
- e. Menarik kain di atas paspop/ tubuh manusia
  - f. Meletakkan kain di atas paspop/tubuh manusia.
  - g. Merapikan kain di atas paspop/tubuh manusia.
  - h. Menyampirkan kain di atas paspop/tubuh manusia
9. Di bawah ini yang termasuk karakteristik pola draping adalah...
- e. Ukuran harus dilakukan dengan teliti
  - f. Dapat langsung dibuat busana tanpa harus merubah model
  - g. Membutuhkan waktu yang lebih lama
  - h. Membutuhkan ukuran yang komplit.
10. Perbedaan pola draping dengan pola konstruksi yaitu pola draping menggunakan kain blaco atau kertas tela, sedangkan pola konstruksi menggunakan kertas pola. Perbedaan tersebut terletak pada...
- e. Bahan
  - f. Alat
  - g. Bentuk
  - h. Tempat membuat pola
11. Di bawah ini yang tidak termasuk alat yang digunakan dalam pembuatan pola draping adalah...
- e. Jarum jerman
  - f. Gunting
  - g. Pita ukur
  - h. Pinset
12. Kegunaan penggaris dalam pembuatan pola draping adalah...
- e. Mengukur paspop

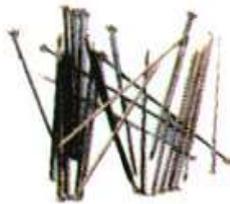
- f. Membuat garis pada paspop
- g. Memperbaiki garis-garis pola
- h. Memindahkan garis-garis pola

13. Apa kegunaan penggaris lengkung?

- e. Penggaris yang digunakan untuk mengukur pada bagian lingkaran panggul, lingkaran pinggang
- f. Penggaris yang digunakan untuk menggambar garis lurus
- g. Penggaris yang digunakan untuk menggambar garis diagonal
- h. Penggaris yang digunakan untuk menggambar garis seperti kerung leher, kerung lengan, dan garis panggul

14. Alat untuk memindahkan tanda pola adalah..

- e. Rader, kapur jahit, bolpoint
- f. Pensil, karbon, rader
- g. Karbon jahit, rader, kapur jahit
- h. Karbon jahit, kapur jahit, pensil



15. alat di samping disebut...

- e. Jarum jahit
- f. Jarum jerman
- g. Jarum pentul
- h. Jarum paku

16. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan pola draping adalah kain blaco, untuk pemula sebaiknya menggunakan kain blaco yang kasar, tujuannya adalah...

- e. Memudahkan melipat
- f. Memudahkan mengetahui arah serat
- g. Memudahkan penyematan jarum
- h. Menghemat biaya

17. Di bawah ini termasuk garis tegak atau vertical, kecuali...

- e. Garis lebar muka
- f. Garis panjang muka
- g. Garis panjang punggung
- h. Garis sisi

18. Yang termasuk garis horizontal adalah...

- e. Garis lebar muka
- f. Garis panjang muka
- g. Garis panjang punggung
- h. Garis sisi

19. Cara penyematan tali kord pada lingkaran pinggang adalah...

- e. Mencari lingkaran pinggang terbesar
- f. Mencari lingkaran pinggang terbesar bagian belakang turun 1 cm
- g. Mencari lingkaran pinggang terkecil
- h. Mencari lingkaran pinggang terkecil bagian belakang turun 1 cm

20. Diukur 7 cm dari garis TM, ukur  $\frac{1}{2}$  lebar dada masing-masing dari TM. Adalah untuk memasang tali kord bagian...

- e. Lingkaran badan
- f. Lingkaran pinggang
- g. Lebar dada
- h. Lebar punggung

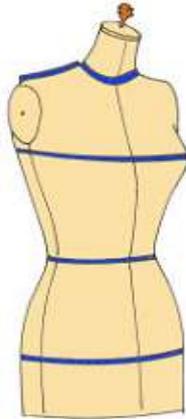
21.



Gambar di atas menunjukkan

Teknik pemasangan pita pada bagian

- e. Lingkar lengan
- f. Lebar bahu
- g. Panjang sisi
- h. Lebar dada



22.

Garis-garis pola di atas menunjukkan garis...

- a. circular
- b. curve
- c. horizontal
- d. vertical

18. Cara menentukan lebar kain pada pola badan depan adalah...

- a. mengukur paspop secara vertical dari titik bahu tertinggi melewati puncak dada ke pinggang
- b. mengukur paspop secara horizontal dari TM melewati puncak dada ke sisi
- c. memngukur paspop melingkar dari TM ke TB
- d. mengukur paspop dari sisi sebelah kiri menuju sisi sebelah kanan.

19. Kampuh yang digunakan untuk menentukan panjang kain pada pola depan adalah

- a. 2cm (1cm pada bahu, 1cm pada pinggang)
- b. 5cm (2cm pada bahu, 3cm pada pinggang)
- c. 6cm (3cm pada bahu, 3cm pada pinggang)
- d. 10cm (5cm pada bahu, 5cm pada pinggang)

20. Fungsi pemberian pita kord atau body line pada pembuatan pola draping adalah...

- a. mengatur letak kain

- b. patokan garis dasar pola yang akan menuntun dalam membuat pola.
  - c. menentukan garis vertical dan horizontal
  - d. memudahkan dalam pemberian garis pola
21. Pada pembuatan pola dasar badan depan dengan system draping, bagian pertama yang harus disemat menggunakan jarum adalah ...
- e. Sisi
  - f. Pinggang
  - g. TM
  - h. bahu
22. Cara membuat kupnat bahu menggunakan system draping yang paling tepat di bawah ini adalah...
- e. Meratakan bagian bahu teratas kemudian lipat kelebihanannya.
  - f. Meratakan bagian bahu teratas kemudian semat dengan jarum
  - g. Meratakan bagian bahu teratas hingga ke garis princess, kemudian kumpulkan kelebihanannya membentuk kupnat yang meruncing sampai ke titik puncak dada
  - h. Meratakan bagian bahu teratas hingga ke garis princess, kemudian kumpulkan kelebihanannya membentuk kupnat yang meruncing sampai ke pinggang
23. Urutan pembuatan pola dasar bagian belakang dengan system draping di bawah ini adalah...
- e. Semat kain pada TM, pada bagian punggung tarik ke arah sisi, tarik tegak lurus ke bawah, buat kupnat bahu, kemudian kupnat pinggang.
  - f. Semat kain pada TM, pada bagian punggung tarik ke arah sisi, tarik tegak lurus ke bawah, buat kupnat pinggang, kemudian ratakan bagian bahu, jika ada kelebihan buat kupnat
  - g. Semat kain pada TM, bagian sisi tarik tegak lurus ke bawah, bagian punggung tarik ke arah sisi buat kupnat pinggang, kemudian ratakan bagian bahu, jika ada kelebihan buat kupnat
  - h. Semat kain pada TM, ratakan bagian bahu jika ada kelebihan buat kupnat, bagian punggung tarik ke arah sisi buat kupnat pinggang.
24. Letak kupnat pinggang pada pola bagian belakang adalah pada...
- e.  $\frac{1}{8}$  lingkaran pinggang - 2 dari TB
  - f.  $\frac{1}{8}$  lingkaran pinggang - 1 dari TB

- g.  $\frac{1}{10}$  lingkaran pinggang -2 dari TB
- h.  $\frac{1}{10}$  lingkaran pinggang - 1 dari TB

25. Letakkan kain pada garis TM, tarik bagian terbesar pada panggul ke arah sisi, tarik garis tegak lurus kemudian semat dengan jarum, kelebihan pada pinggang buat kupnat.

Langkah- langkah di atas adalah langkah-langkah pembuatan pola?

- e. Pola badan depan
- f. Pola badan belakang
- g. Pola rok depan
- h. Pola rok belakang

26. Kampuh untuk sisi rok dan pinggang adalah...

- e. 1cm
- f. 2cm
- g. 3cm
- h. 4cm

27. Pembuatan pola rok depan dan belakang pada dasarnya hampir sama, yang membedakan hanyalah pada bagian...

- e. TM/TB
- f. Pinggang
- g. Panggul
- h. Sisi

28. Apakah tujuan memindahkan tanda garis pola pada pembuatan pola dasar dengan system draping...

- e. Memperjelas garis pola
- f. Agar terbentuk seperti pola konstruksi
- g. Menentukan ketepatan garis pola untuk memudahkan dalam menjahit
- h. Menyempurnakan garis-garis pola

29. Apa tujuan guntingan kecil pada pembuatan pola dengan system draping?

- e. Agar tidak terkesan kaku
- f. Merapikan bagian tertentu
- g. Memberi bentuk yang bagus pada pola
- h. Jawaban A, B, C benar

30. Tahap akhir dalam pembuatan pola draping adalah...

- e. Melepas kain blaco kemudian menyempurnakan garis-garis pola dengan penggaris
- f. Melepas kain blaco kemudian menggantung bagisn yang bertiras
- g. Melepas kain blaco, kemudian menjahitnya
- h. Melepas kain blaco, kemudian menyetrika.

### **TES PRAKTEK *POSTEST***

1. Membuat pola dasar dengan system draping.

### **G. PENILAIAN**

Jenis Tagihan : Tugas Individu

Bentuk Tagihan : Tes Tertulis & test kinerja

Lampiran 5

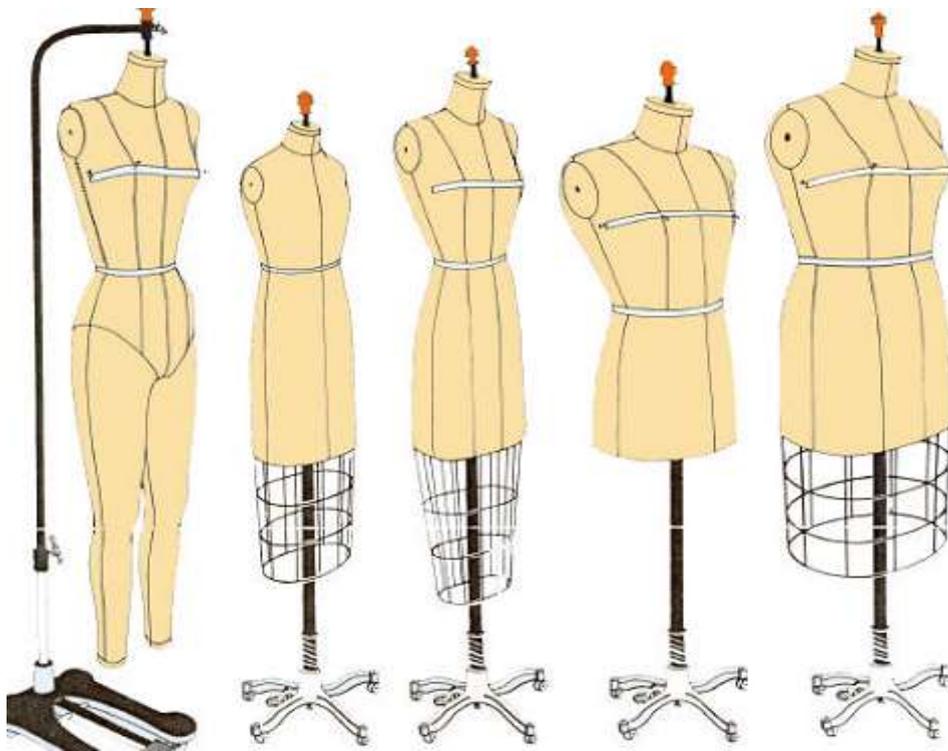
### **Uraian Materi Membuat Pola Dasar dengan Pola Draping**

#### **a. Alat dan Bahan yang digunakan dalam Pelajaran Draping**

1. Alat

- a. Boneka Jahit (Dressform)

Ada bermacam-macam dressform/boneka jahit yang dapat digunakan untuk membuat pola dasar, di antaranya dressform untuk wanita dewasa, meliputi: (1) dressform untuk membuat celana, (2) dressform anak-anak, (3) dressform anak-anak remaja, (4) dressform wanita, (5) dressform wanita dalam ukuran besar. (Lihat Gambar 1.1). Di samping itu ada dressform untuk pria.



Gambar 1.1 berbagai bentuk paspop

#### b. Pita Ukur

Alat untuk mengukur badan model dan boneka jahit. Alat ini juga digunakan pada waktu penyesuaian pola dan menyiapkan bahan.

(Lihat Gambar 1.2).



Gambar 1.2 Pita ukur

c. Penggaris

Penggaris lurus, segitiga siku-siku, mistar lengkung berbentuk garis panggul. Penggaris lengkung berbentuk kerung lengan dipergunakan pada waktu memperbaiki garis-garis pola. (Lihat Gambar 1.3).



Gambar 1.3 Penggaris

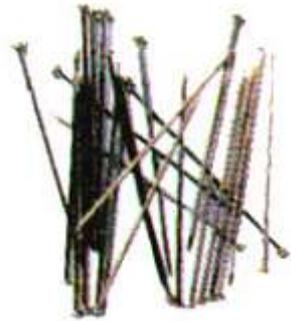
d. Jarum

1) Jarum Pentul/Jarum Penyemat

Jarum pentul yang baik terbuat dari baja dan berukuran panjang 3-4 cm. Bentuk jarum pentul yang dipergunakan pada pembuatan pola ini adalah jarum pentul yang ujungnya runcing, panjang dan tidak terdapat pegangan mutiara pada ujungnya. (Lihat Gambar 1.4).

2) Jarum Jahit Tangan

Jarum jahit tangan digunakan untuk menjelujur pita pada boneka jahit dan untuk me-nyambung bahan jika terjadi kekurangan bahan pada waktu men-draping.



Gambar 1.4 Jarum jerman

e. Gunting Kain

Panjang gunting + 12 cm, ujungnya tajam, dan tidak terlalu berat. Gunting diperlukan untuk memotong kain blaco dan memberi bentuk yang baik pada bagian-bagian lengkung pada proses draping.

(Lihat Gambar 1.5).



Gambar 1.5 Gunting

f. Pensil

Pensil hitam dipilih yang tidak terlalu keras. Pensil digunakan untuk memindahkan garis-garis pola yang terdapat pada dressform/boneka jahit.

(Lihat Gambar 1.6).



Gambar 1.6 Pensil

#### g. Karbon Jahit

Karbon jahit dipergunakan untuk memindahkan garis pola.

Lihat Gambar 1.7 di bawah ini.



Gambar 1.7 Karbon jahit

## 2. Bahan

### a. Blaco

Bahan utama pada pembuatan pola sistim draping adalah kain blaco.

Ada bermacam-macam jenis bahan blaco yang dapat dipergunakan sesuai dengan disain baju.

1) Blaco kasar

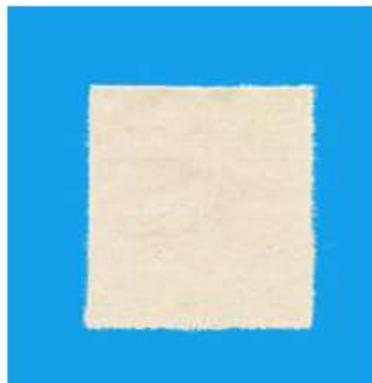
Digunakan untuk pemula, karena sangat mudah mengetahui arah serat kainnya.

2) Blaco ringan atau tipis

Digunakan untuk membuat draping dengan mode yang ditekankan pada kelembutan bahan atau soft draping.

3) Blaco tebal

Digunakan pada pembuatan pakaian pria atau jenis pakaian jas ( tailored garment). Lihat Gambar 1.8 di bawah ini.



Gambar 1.8 kain blaco

b. Kertas Tela

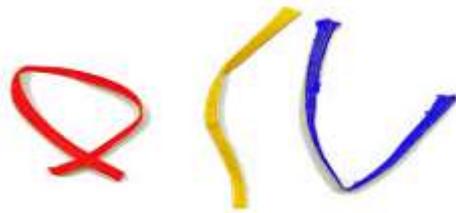
Selain kain blaco, draping juga bisa menggunakan kertas tela. Lihat gambar 1.9.



Gambar 1.9. Kertas Tala

c. Tali Kord Pipih

Bentuk tali kord yang dapat digunakan adalah yang pipih dengan lebar 3-5 mm. Tali kord tersedia dalam beberapa warna. Pada umumnya tali merah untuk pembuatan garis-garis vertikal (berdiri). Sedangkan untuk garis horisontal (tidur) menggunakan pita biru. Untuk garis-garis pecah pola dapat menggunakan warna yang lain. Lihat contoh tali kord pipih di bawah ini.



Gambar 1.10 Pita Kord

b. Langkah Kerja

a. Memberi Tanda pada Boneka Jahit

Patokan garis dasar pola yang akan dibentuk penuntun dalam membuat pola. Garis-garis konstruksi pada draping dikelompokkan menjadi 2 (dua), yaitu sebagai berikut.

1) Garis Tegak (vertikal)

- Garis tengah muka (panjang muka)
- Garis tengah belakang (panjang punggung)
- Garis sisi (panjang sisi)

2) Garis Mendatar (horisontal)

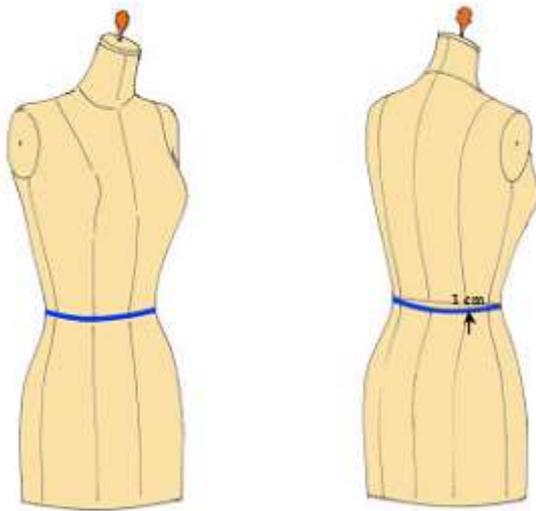
- Garis leher
- Garis bahu
- Garis dada
- Garis pinggang
- Garis panggul

Garis-garis konstruksi ditentukan dengan menggunakan garis vertikal dibuat dengan tali merah, garis horisontal dibuat dengan tali biru, garis pecah model dibuat dengan warna yang lain.

b. Pemasangan Tali pada Boneka Sebagai Garis-Garis Pola

Tujuan pemasangan tali adalah untuk mengetahui letak-letak bagian badan yang digunakan untuk menentukan garis saat member tanda pada pola. Pemasangan tali pada boneka dibantu dengan penyemat jenis pentul.

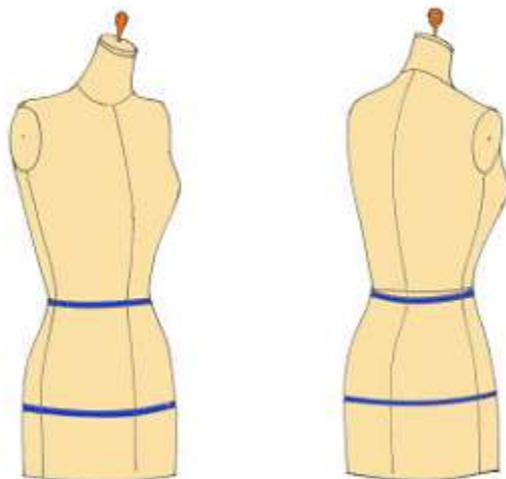
1) Garis Lingkar Pinggang



Gambar 2.1 Garis Lingkar pinggang

- Mencari bagian lingkaran pinggang yang paling kecil.
- Melingkarkan tali pada bagian pinggang tersebut.
- Bagian belakang (TB) diturunkan 1 cm. (Lihat Gambar 2.1).

## 2) Garis Panggul

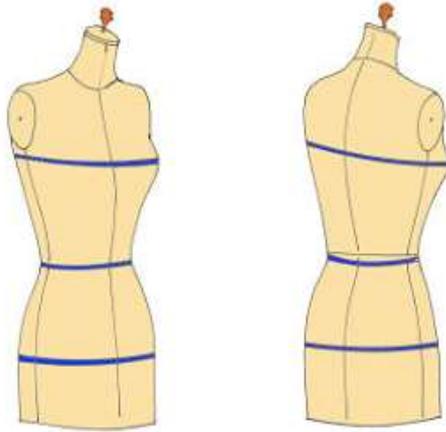


Gambar 2.2. Garis Lingkar panggul

- Ukur 19-20 cm dari garis pinggang ke bawah.

- Lingkarkan tali kord dari depan ke belakang. (Lihat Gambar 2.2)

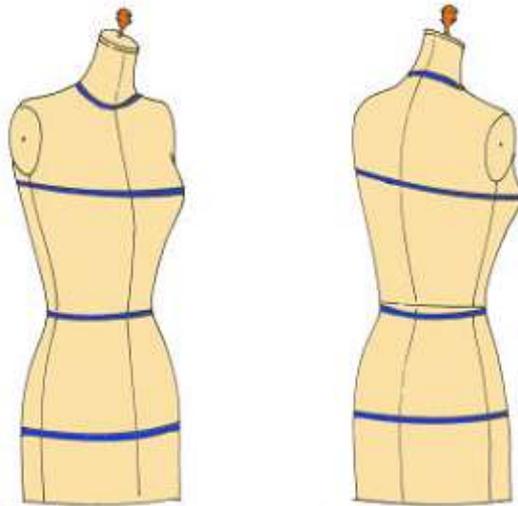
### 3) Garis Dada



Garis 2.3 Garis Dada

- Mencari bagian paling menonjol pada dada.
- Melingkarkan tali kord melewati titik dada tersebut. (Lihat Gambar 2.3)

### 4) Garis Leher

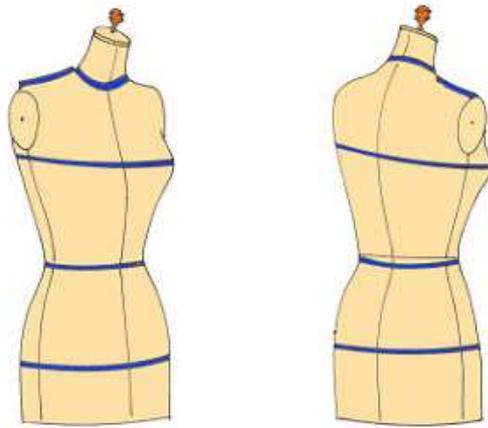


Garis 2.4 garis Leher

- Untuk menentukan lingkar leher bagian depan diukur 38 cm dari pinggang ke atas.

- Untuk menentukan lingkaran leher bagian belakang diukur 43 cm dari pinggang.
- Membuat lingkaran leher depan 20 cm dari TM masing-masing 10 cm.
- Membuat lingkaran leher belakang 16 atau 18 cm dari TB masing-masing 8 atau 9 cm. (Lihat Gambar 2.4)

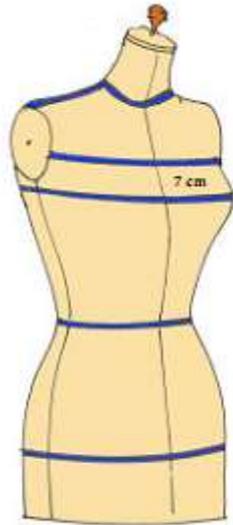
#### 5) Garis Panjang Bahu/ Lebar Bahu



Garis 2.5 garis panjang bahu

- Diukur batas lingkaran leher depan, tarik garis leher ke ujung bahu/bahu tertinggi.
- (Lihat Gambar 2.5).

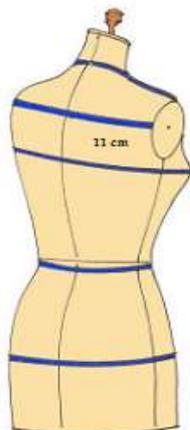
#### 6) Garis Lebar Dada



Garis 2.6 garis lebar dada

- Diukur 7 cm dari garis TM.
- Mengukur  $\frac{1}{2}$  lebar dada masing-masing dari TM. (Lihat Gambar 2.6).

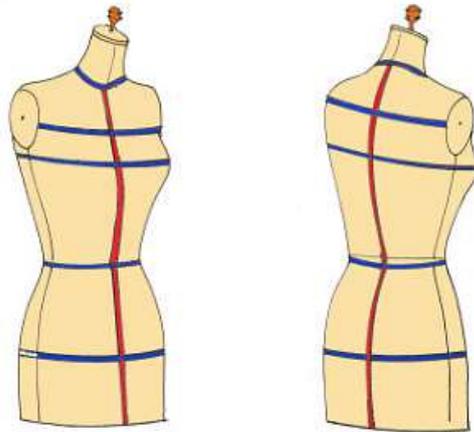
#### 7) Garis Lebar Punggung



Garis 2.7 garis lebar punggung

- Diukur 11 cm ke atas dari TB.
- Menarik garis ke kanan dan ke kiri, ukur lebar pinggang dari TM masing-masing  $\frac{1}{2}$  lebar punggung. (Lihat Gambar 2.7)

### 8) Garis Tengah Muka

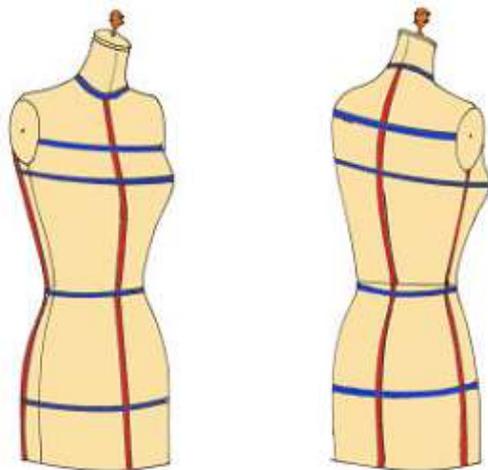


Garis 2.8 garis tengah muka

- Membuat garis tengah muka pada tengah-tengah boneka bagian muka.
- Garis TB
- Membuat garis tengah belakang pada tengah-tengah boneka bagian belakang.

(Lihat Gambar 2.8)

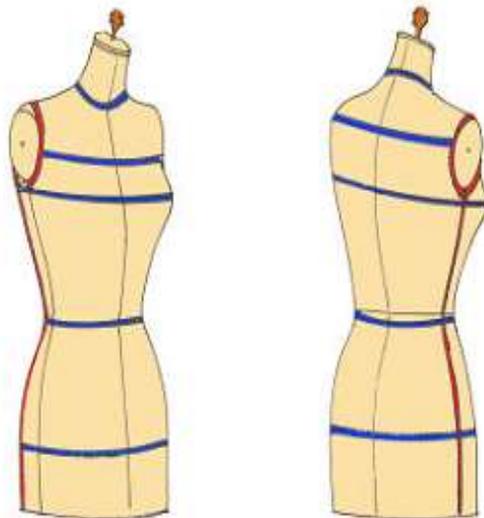
### 9) Garis Sisi



Gambar 2.9 gambar garis sisi

- Ukur semua lingkaran badan, lingkaran pinggang dan lingkaran panggul kemudian dibagi 2 (dua).
- Untuk ukuran lingkaran bagian depan ditambah 2 cm (+ 2 cm).
- Untuk ukuran lingkaran bagian belakang dikurangi 2 cm (- 2 cm).

#### 10) Garis Lengan



Gambar 2.10 gambar garis lengan

- Lebar lengan ditentukan dari titik lebar dada dan lebar punggung.
  - Tinggi lengan ukur 15 cm dari bahu tertinggi ke bawah.
- c. Menjelujur Garis-Garis Pola
- Garis-garis pola yang sudah dibuat dijelujur menggunakan benang yang

sewarna dengan tali.

- Jarum semat dilepas agar tidak merusak boneka jahit.
- Panjang jelujur 0,5 cm. (Lihat Gambar 3.1).



Gambar 3.1 paspop yang dijelujur

#### d. Membuat Pola Dasar

##### 1. Membuat Pola Bagian Atas

###### 1) Bagian Muka

a) Meletakkan garis TM blaco pada TM boneka jahit, semat dengan rata sampai ke bawah (arah sematan jarum mendatar, ujung jarum dimasukkan ke dalam boneka).

b) Meratakan/tarik garis blaco dada ke sisi, semat pada batas garis pola.

- c) Menarik blaco bagian sisi tegak lurus pada bagian pinggang, ratakan, lalu disemat.
- d) Selisih antara dada dan pinggang dibuat kupnat.
  - Letak kupnat:  $\frac{1}{10}$  lingkaran pinggang + 1 cm dari TM
  - Arah kupnat: ujung kupnat berpusat pada titik dada



Gambar 4.1 proses membuat pola depan

- e) Membuat guntingan-guntingan kecil di sekitar pinggang, ratakan semat dengan rapi.
- f) Meratakan bagian atas, lalu buat kupnat pada garis bahu.
  - Letak kupnat:  $\frac{1}{2}$  panjang bahu
  - 1 cm dari bahu tertinggi
  - Arah kupnat: ujung kupnat berpusat pada titik dada
- g) Meratakan bagian leher, buat guntingan-guntingan kecil.



Gambar 4.2 membuat kupnat bawah

gambar 4.3 membuat kumnat atas

h) Merapikan bagian kerung lengan, buat guntingan-guntingan kecil.

i) Menggunting bagian tepi pola, beri kampuh.

j) Bagian sisi, kerung lengan, bahu masing-masing 2 cm.

k) Bagian leher 1 cm.

l) Bagian kelim 3-4 cm.

2) Bagian Belakang

a) Meletakkan garis TB blaco pada TB boneka jahit, ratakan dan semat.

b) Meratakan garis pinggang ke sisi, semat pada batas garis pola.

c) Menarik tegak lurus, bagian sisi ke pinggang, ratakan dan semat.

d) Selisih antara punggung dan pinggang dibuat kupnat.

· Letak kupnat:  $\frac{1}{10}$  lingkaran pinggang – 1 cm dari TB

· Arah kupnat: tegak lurus dengan garis pinggang



Gambar 4.4 membuat pola belakang

- e) Membuat guntingan-guntingan kecil di sekitar pinggang, ratakan dan semat.
- f) Meratakan bagian atas, semat pada garis bahan.
- g) Jika ada kelebihan/selisih buat kupnat.
- h) Letak kupnat segaris dengan kupnat bahu badan muka dan segaris dengan kupnat pinggang badan belakang.



Gambar 4.5 membuat pola belakang

- i) Meratakan bagian leher, buat guntingan-guntingan kecil.
- j) Merapikan bagian kerung lengan, buat guntingan-guntingan kecil.
- k) Menggunting bagian tepi pola, beri kampuh.
  - Bagian sisi, kerung lengan, bahu masing-masing 2 cm.
  - Bagian leher : 1 cm.
  - Bagian kelim : 3-4 cm.
- l) Memindahkan garis-garis pola pada bahan blaco, tandai bagian kupnat, sisi dan bahu.



Gambar 4.6 menandai garis pola

## 2. Membuat Pola Bagian Bawah/ Rok

### 1) Pola Bagian Muka

- a) Meletakkan garis TM blaco pada TM boneka jahit dari pinggang ke bawah, ratakan dan semat.
- b) Meletakkan garis panggul blaco pada garis panggul boneka jahit, ratakan, semat pada garis sisi panggul.
- c) Menarik tegak lurus bahan blaco bagian panggul atas sampai garis pinggang, ratakan sisi panggul, semat pada garis pinggang.



Gambar 4.7 membuat pola rok depan

- f) Selisih garis panggul dan pinggang di buat kupnat.
- g) Letak kupnat  $\frac{1}{10}$  lingkaran pinggang + 1 cm dari TM
- h) Kupnat miring ke arah garis panggul
- i) Meratakan bagian pinggang.
- j) Membuat guntingan-guntingan kecil sekitar pinggang, untuk memberi bentuk yang bagus pada pinggang.



Gambar 4.8 menandai garis pola

- k) Merapikan bagian sisi dan bawah rok
  - l) Menambahkan kampuh untuk sisi rok dan pinggang selebar 2 cm.
  - m) Menambahkan kelim pada bagian bawah rok 3-4 cm.
  - n) Memindahkan garis-garis pola boneka, jahit pada blaco, tandai bagian kupnat
- 2) Pola Rok Bagian Belakang
- a) Meletakkan garis TB blaco pada TB boneka jahit.
  - b) Meletakkan garis panggul blaco pada garis panggul boneka jahit.
  - c) TM pinggang ke bawah ratakan, semat.
  - d) Meratakan garis panggul ke samping pas garis pola, semat.
  - e) Menarik tegak lurus bahan blaco garis panggul ke pinggang, ratakan semat



Gambar 4.9 membuat polar rok belakang

- f) Selisih garis panggul dari pinggang di buat kupnat.
  - Letak kupnat  $\frac{1}{10}$  lingkaran pinggang – 1 cm dari TB
  - Kupnat mengarah ke garis panggul.
- g) Meratakan bagian pinggang.
- h) Membuat guntingan-guntingan kecil pada garis pinggang untuk memberi bentuk yang bagus pada pinggang.
- i) Merapikan bagian sisi dan bawah rok.
  - Menambahkan kampuh pada bagian sisi dan pinggang masing-masing 2 cm.
  - Menambahkan kelim 3-4 cm pada bagian bawah rok.

Lampiran 6

**Story Board**

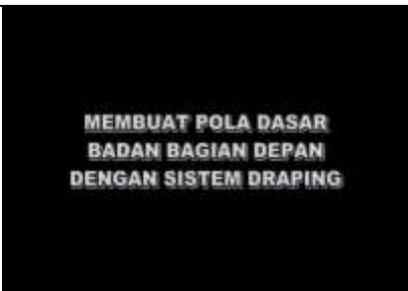
Storyboard visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Storyboard dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang biasa disebut dengan istilah scene.

### Story Board

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1.	1		00:00:14	Logo UNNES
	2		00:00:04	Tampilan Judul (Pembuatan Pola Dasar Dengan Sistem Draping)
2.	1		00:00:32	Kata pengantar yang membahas tentang pengertian pola draping dengan latar peragaan busana.
3.	1		00:01:56	Menampilkan satu per satu alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan pola draping.

		  Dst.		
4	1	<p style="text-align: center;">MEMPERKIRAKAN BAHAN UNTUK POLA BADAN BAGIAN DEPAN</p>  	00:03:20	Menampilkan cara memperkirakan bahan untuk dibuat pola dasar badan bagian depan dengan system draping

2		<p data-bbox="592 309 975 562">MEMPERKIRAKAN BAHAN UNTUK POLA BADAN BAGIAN BELAKANG</p>  	00:02:08	Menampilkan cara memperkirakan bahan untuk dibuat pola dasar badan bagian belakang dengan system draping
3		<p data-bbox="592 1258 975 1527">MEMPERKIRAKAN BAHAN UNTUK POLA ROK BAGIAN DEPAN</p> 	00:02:22	Menampilkan cara memperkirakan bahan untuk dibuat pola dasar rok bagian depan dengan system draping

				
	4	  	00:03:07	Menampilkan cara memperkirakan bahan untuk dibuat pola dasar rok bagian belakang dengan system draping
5	1		00:08:21	Menampilkan cara membuat pola dasar badan depan dengan system draping

				
	2		00:08:03	Menampilkan cara membuat pola dasar

		<p data-bbox="592 304 1007 539"><b>MEMBUAT POLA DASAR BADAN BAGIAN BELAKANG DENGAN SISTEM DRAPING</b></p>    	<p data-bbox="1286 304 1492 450">badan belakang dengan system draping</p>
--	--	--	---

3		<p data-bbox="592 304 1007 568">[Preview] <b>MEMBUAT POLA DASAR ROK BAGIAN DEPAN DENGAN SISTEM DRAPING</b></p>    <p data-bbox="592 1615 1007 1946">[Preview (00:02:08 / 14:04)]</p>	00:04:07	Menampilkan cara membuat pola dasar rok depan dengan system draping
---	--	---	----------	---

4		<p data-bbox="592 304 995 562"><b>MEMBUAT POLA DASAR ROK BAGIAN BELAKANG DENGAN SISTEM DRAPING</b></p>    	00:05:07	Menampilkan cara membuat pola dasar rok belakang dengan system draping
---	--	---	----------	--

6	1		00:05:12	Menampilkan memperbaiki garis pola
7	1		00:00:26	Menampilkan hasil jd dari pola dasar dengan system draping
8	1		00:01:32	Dubbing yang membahas tentang kesimpulan dari pembuatan pola dasar dengan system draping

## Lampiran 5

## Perhitungan Validitas Butir

Rumus

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- $M_p$  = Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal  
 $M_t$  = Rata-rata skor total  
 $S_t$  = Standart deviasi skor total  
 $P$  = Proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal  
 $Q$  = Proporsi siswa yang menjawab salah pada setiap butir soal

**Kriteria**

Apabila  $r_{pbis} > r_{tabel}$ , maka butir soal valid.

**Perhitungan**

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

No	Kode	Butir soal no 1 (X)	Skor Total (Y)	Y <sup>2</sup>	XY
1	UC-01	1	29	841	29
2	UC-02	1	29	841	29
3	UC-03	1	27	729	27
4	UC-05	0	27	729	0
5	UC-07	1	27	729	27
6	UC-08	1	27	729	27
7	UC-09	1	27	729	27
8	UC-06	0	26	676	0
9	UC-12	0	26	676	0
10	UC-11	1	25	625	25
11	UC-27	1	25	625	25
12	UC-04	1	24	576	24
13	UC-10	0	24	576	0
14	UC-13	1	24	576	24
16	UC-16	0	23	529	0
17	UC-14	0	23	529	0
18	UC-17	1	21	441	21
19	UC-15	0	19	361	0
20	UC-20	0	19	361	0
21	UC-23	0	19	361	0
22	UC-28	0	19	361	0
23	UC-19	1	19	361	19
24	UC-21	1	17	289	17
25	UC-24	0	16	256	0
26	UC-25	0	11	121	0
27	UC-22	0	11	121	0
28	UC-26	0	11	121	0
29	UC-18	0	9	81	0
Jumlah		13	604	13950	321

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh:

$$\begin{aligned}
 M_p &= \frac{\text{Jumlah skor total yang menjawab benar pada no 1}}{\text{Banyaknya siswa yang menjawab benar pada no 1}} \\
 &= \frac{321}{13} \\
 &= 24.69
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M_t &= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Banyaknya siswa}} \\
 &= \frac{604}{28} \\
 &= 21.57
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{Jumlah skor yang menjawab benar pada no 1}}{\text{Banyaknya siswa}} \\
 &= \frac{13}{28} \\
 &= 0.46
 \end{aligned}$$

$$Q = 1 - p = 1 - 0.46 = 0.54$$

$$S_t = \sqrt{\frac{13950 - \frac{604^2}{28}}{28}} = 5.73$$

$$\begin{aligned}
 r_{pbis} &= \frac{24.69 - 21.57}{5.73} \sqrt{\frac{0.46}{0.54}} \\
 &= 0.507
 \end{aligned}$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $n = 28$  diperoleh  $r \text{ tabel} = 0.374$   
 Karena  $r_{pbis} > r \text{ tabel}$ , maka soal no 1 valid.

## Lampiran 7

## Perhitungan Reliabilitas Instrumen

Rumus:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{M(k-M)}{k V_t} \right)$$

Keterangan:

K : Banyaknya butir soal  
M : Rata-rata skor total  
Vt : Varians total

**Kriteria**

Apabila  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ , maka instrumen tersebut reliabel.

Berdasarkan tabel pada analisis ujicoba diperoleh:

$$V_t = \frac{13950 - \frac{604^2}{28}}{28} = 32.888$$

$$M = \frac{\Sigma Y}{N} = \frac{604}{28} = 21.57$$

$$r_{11} = \left( \frac{30}{30-1} \right) \left( 1 - \frac{21.57 \times 30}{30 \times 32.888} \right) = 0.844$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $n = 28$  diperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0.374$

Karena  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ , dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel

## Lampiran 8

## Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

Rumus

$$IK = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A + JS_B}$$

Keterangan:

IK	:	Indeks kesukaran
JB <sub>A</sub>	:	Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok atas
JB <sub>B</sub>	:	Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok bawah
JS <sub>A</sub>	:	Banyaknya siswa pada kelompok atas
JS <sub>B</sub>	:	Banyaknya siswa pada kelompok bawah

**Kriteria**

Interval IK				Kriteria
		IK =	0.00	Terlalu sukar
0.00	<	IK ≤	0.30	Sukar
0.30	<	IK ≤	0.70	Sedang
0.70	<	IK <	1.00	Mudah
		IK =	1.00	Terlalu mudah

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-01	1	1	UC-16	0
2	UC-02	1	2	UC-14	0
3	UC-03	1	3	UC-17	1
4	UC-05	0	4	UC-15	0
5	UC-07	1	5	UC-20	0
6	UC-08	1	6	UC-23	0
7	UC-09	1	7	UC-28	0
8	UC-06	0	8	UC-19	1
9	UC-12	0	9	UC-21	1
10	UC-11	1	10	UC-24	0
11	UC-27	1	11	UC-25	0
12	UC-04	1	12	UC-22	0
13	UC-10	0	13	UC-26	0
14	UC-13	1	14	UC-18	0
Jumlah		10	Jumlah		3

$$IK = \frac{10 + 3}{28}$$

$$= 0.46$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai tingkat kesukaran yang sedang

## Lampiran 9

## Perhitungan Daya Pembeda Soal

Rumus

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

- DP : Daya Pembeda  
 JB<sub>A</sub> : Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok atas  
 JB<sub>B</sub> : Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok bawah  
 JS<sub>A</sub> : Banyaknya siswa pada kelompok atas

**Kriteria**

Interval DP				Kriteria
		D		
		P ≤	0.00	Sangat jelek
0.00	<	D		
		P ≤	0.20	Jelek
0.20	<	D		
		P ≤	0.40	Cukup
0.40	<	D		
		P ≤	0.70	Baik
0.70	<	D		
		P ≤	1.00	Sangat Baik

**Perhitungan**

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-01	1	1	UC-16	0
2	UC-02	1	2	UC-14	0
3	UC-03	1	3	UC-17	1
4	UC-05	0	4	UC-15	0
5	UC-07	1	5	UC-20	0
6	UC-08	1	6	UC-23	0
7	UC-09	1	7	UC-28	0
8	UC-06	0	8	UC-19	1
9	UC-12	0	9	UC-21	1
10	UC-11	1	10	UC-24	0
11	UC-27	1	11	UC-25	0
12	UC-04	1	12	UC-22	0
13	UC-10	0	13	UC-26	0
14	UC-13	1	14	UC-18	0
Jumlah		10	Jumlah		3

$$\begin{aligned} DP &= \frac{10 - 3}{14} \\ &= 0.50 \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai daya pembeda baik

## Lampiran 10

## HASIL ANALISIS UJI COBA SOAL

No	Kode	No Soal										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	UC-01	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	UC-02	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	UC-03	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
4	UC-05	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
5	UC-07	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
6	UC-08	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
7	UC-09	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
8	UC-06	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
9	UC-12	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
10	UC-11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
11	UC-27	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1
12	UC-04	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
13	UC-10	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
14	UC-13	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
15	UC-16	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
16	UC-14	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
17	UC-17	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
18	UC-15	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
19	UC-20	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
20	UC-23	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
21	UC-28	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0
22	UC-19	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0
23	UC-21	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1
24	UC-24	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1
25	UC-25	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1
26	UC-22	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0
27	UC-26	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1
28	UC-18	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
Jumlah		13	17	24	21	25	23	16	12	21	25	23
Validitas	Mp	24.69	22.88	22.54	23.62	21.56	22.78	23.50	21.58	23.67	22.40	22.91
	Mt	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57
	p	0.46	0.61	0.86	0.75	0.89	0.82	0.57	0.43	0.75	0.89	0.82
	q	0.54	0.39	0.14	0.25	0.11	0.18	0.43	0.57	0.25	0.11	0.18
	pq	0.2487	0.2385	0.1224	0.1875	0.0957	0.1467	0.2449	0.2449	0.1875	0.0957	0.1467
	St	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73
	r <sub>pbis</sub>	0.507	0.284	0.414	0.618	-0.006	0.453	0.388	0.002	0.633	0.417	0.502
	r <sub>tabel</sub>	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374
Kriteria	Valid	Tidak	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid	
Daya Pembeda	JB <sub>A</sub>	10	10	14	13	13	13	10	5	12	14	14
	JB <sub>B</sub>	3	7	10	8	12	10	6	7	9	11	9
	JS <sub>A</sub>	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	JS <sub>B</sub>	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	DP	0.50	0.21	0.29	0.36	0.07	0.21	0.29	-0.14	0.21	0.21	0.36
	Kriteria	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	gagat jelek	Cukup	Cukup	Cukup
Tingkat Kesukaran	JB <sub>A</sub> + JB <sub>B</sub>	13	17	24	21	25	23	16	12	21	25	23
	2JS <sub>A</sub>	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
	IK	0.46	0.61	0.86	0.75	0.89	0.82	0.57	0.43	0.75	0.89	0.82
	Kriteria	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah
Kriteria soal	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dipakai	

No Soal										
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0
0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1
24	25	23	12	23	21	14	19	25	12	18
22.88	22.36	22.91	24.17	22.87	24.14	24.29	22.79	22.52	24.67	24.06
21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57
0.86	0.89	0.82	0.43	0.82	0.75	0.50	0.68	0.89	0.43	0.64
0.14	0.11	0.18	0.57	0.18	0.25	0.50	0.32	0.11	0.57	0.36
0.1224	0.0957	0.1467	0.2449	0.1467	0.1875	0.2500	0.2181	0.0957	0.2449	0.2296
5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73
0.557	0.397	0.502	0.392	0.485	0.777	0.473	0.309	0.477	0.467	0.581
0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374
Valid	Tidak	Valid	Valid	Valid						
13	14	14	8	14	14	10	11	14	9	13
11	11	9	4	9	7	4	8	11	3	5
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
0.14	0.21	0.36	0.29	0.36	0.50	0.43	0.21	0.21	0.43	0.57
Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik
24	25	23	12	23	21	14	19	25	12	18
28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
0.86	0.89	0.82	0.43	0.82	0.75	0.50	0.68	0.89	0.43	0.64
Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang
Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	Dipakai

No Soal								Y	Y <sup>2</sup>
23	24	25	26	27	28	29	30		
1	1	1	1	1	1	1	1	29	841
1	1	1	1	1	1	1	1	29	841
1	1	1	1	0	1	1	1	27	729
1	1	1	1	1	1	1	1	27	729
1	1	1	1	1	1	1	1	27	729
1	1	1	1	1	1	1	1	27	729
1	1	1	1	1	1	1	1	27	729
1	1	1	1	1	1	1	1	26	676
1	1	1	1	1	1	1	1	26	676
0	1	1	1	1	1	1	1	25	625
1	1	0	1	1	1	1	1	25	625
1	1	1	1	0	1	1	1	24	576
1	1	1	1	1	0	1	1	24	576
1	0	0	1	1	1	1	1	24	576
1	1	1	1	1	1	0	0	23	529
0	1	1	1	1	1	1	0	23	529
1	0	0	0	1	1	1	1	21	441
1	1	0	0	0	1	1	1	19	361
1	1	0	1	0	1	0	1	19	361
0	1	1	0	0	1	1	0	19	361
1	1	0	1	1	1	1	0	19	361
0	0	1	1	1	1	0	1	19	361
0	1	0	1	0	1	1	0	17	289
0	0	1	1	0	1	1	0	16	256
0	1	0	1	1	0	0	0	11	121
0	0	0	0	1	1	1	1	11	121
0	1	0	1	0	0	1	1	11	121
1	0	0	0	0	0	0	0	9	81
20	22	17	23	19	24	23	20	604	13950
23.45	22.91	24.59	22.83	23.32	22.88	22.74	23.35		
21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57	21.57		
0.71	0.79	0.61	0.82	0.68	0.86	0.82	0.71		
0.29	0.21	0.39	0.18	0.32	0.14	0.18	0.29		
0.2041	0.1684	0.2385	0.1467	0.2181	0.1224	0.1467	0.2041		
5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73	5.73		
0.518	0.447	0.654	0.469	0.442	0.557	0.437	0.490		
0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374	0.374		
Valid									
13	13	12	14	12	13	14	14		
7	9	5	9	7	11	9	6		
14	14	14	14	14	14	14	14		
14	14	14	14	14	14	14	14		
0.43	0.29	0.50	0.36	0.36	0.14	0.36	0.57		
Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Baik		
20	22	17	23	19	24	23	20	Reliabilitas	
28	28	28	28	28	28	28	28	k	= 30
0.71	0.79	0.61	0.82	0.68	0.86	0.82	0.71	M	= 21.5714
Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Vt	= 32.8878
Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dipakai	Dibuang	Dipakai	Dipakai	r <sub>11</sub>	= 0.844

## Lampiran 11

## Daftar nama siswa kelas X Butik

No	Nama
1	Ayu Mustika Sari
2	Diah Kusumawati
3	Fachrida Achmad
4	Fella Sufa Noor
5	Hana Alfa Sofia
6	Hikmah Nur Islam
7	Ika Novita
8	Indah Nur'aini
9	Ira Filani
10	Lalita Danika Sari
11	Maulana Hasnia Dina
12	Maya Utari
13	Nanda Safitri
14	Nissa Indriani
15	Nur amaliasari
16	Nur Hidayah
17	Nurul Fadhilah
18	Putri Anjar Wulansari
19	Riani
20	Risantika
21	Siti Azka Nur Azizah
22	Siti Velita P.D
23	Tria Prahesti
24	Tri Wulandari
25	Umi Larasati
26	Vanni Dhiya Shofa
27	Yunita Fatma Faidha

## Lampiran 12

**DATA HASIL BELAJAR KOGNITIF**

No	Kode	Pre test		Post test	
		Nilai	Kriteria	Nilai	Kriteria
1	E-01	77	Tuntas	83	Tuntas
2	E-02	77	Tuntas	77	Tuntas
3	E-03	60	Tidak tuntas	73	Tidak tuntas
4	E-04	83	Tuntas	87	Tuntas
5	E-05	73	Tidak tuntas	77	Tuntas
6	E-06	67	Tidak tuntas	80	Tuntas
7	E-07	73	Tidak tuntas	80	Tuntas
8	E-08	73	Tidak tuntas	83	Tuntas
9	E-09	57	Tidak tuntas	77	Tuntas
10	E-10	80	Tuntas	87	Tuntas
11	E-11	57	Tidak tuntas	73	Tidak tuntas
12	E-12	73	Tidak tuntas	83	Tuntas
13	E-13	80	Tuntas	80	Tuntas
14	E-14	63	Tidak tuntas	63	Tidak tuntas
15	E-15	80	Tuntas	90	Tuntas
16	E-16	83	Tuntas	83	Tuntas
17	E-17	77	Tuntas	83	Tuntas
18	E-18	70	Tidak tuntas	73	Tidak tuntas
19	E-19	63	Tidak tuntas	73	Tidak tuntas
20	E-20	80	Tuntas	83	Tuntas
21	E-21	70	Tidak tuntas	87	Tuntas
22	E-22	70	Tidak tuntas	83	Tuntas
23	E-23	77	Tuntas	77	Tuntas
24	E-24	70	Tidak tuntas	80	Tuntas
25	E-25	73	Tidak tuntas	77	Tuntas
26	E-26	57	Tidak tuntas	63	Tidak tuntas
27	E-27	63	Tidak tuntas	80	Tuntas
Jumlah		1926.0		2135.0	
Rata-rata		71.33		79.07	
Varians		65.15		42.53	
Standar deviasi		8.07		6.52	
Maksimal		83.0		90.0	
Minimal		57.0		63.0	

## Lampiran 13

## UJI NORMALITAS DATA PRE TEST

**Hipotesis**

Ho : Data berdistribusi normal  
 Ha : Data tidak berdistribusi normal

**Penujian Hipotesis:**

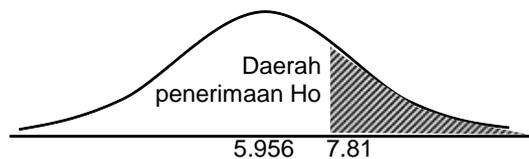
Rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Kriteria yang digunakan**Ho diterima jika  $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$ **Penujian Hipotesis**

Nilai maksimal	=	83	Panjang Kelas	=	4
Nilai minimal	=	57	Rata-rata ( $\bar{x}$ )	=	71.33
Rentang	=	26	s	=	8.07
Banyak kelas	=	6	n	=	27

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$	
57 - 61	56.5	-1.84	0.4669	0.0785	2.1198	4	1.6676	
62 - 66	61.5	-1.22	0.3884	0.1631	4.4034	3	0.4473	
67 - 71	66.5	-0.60	0.2253	0.2336	6.3067	5	0.2707	
72 - 76	71.5	0.02	0.0082	0.2307	6.2291	5	0.2425	
77 - 81	76.5	0.64	0.2389	0.1571	4.2427	8	3.3274	
82 - 86	81.5	1.26	0.3961	0.0738	1.9925	2	0.0000	
	86.5	1.88	0.4699					
						$\chi^2$	=	5.9555

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dengan dk = 6 - 3 = 3 diperoleh  $\chi^2_{\text{tabel}} = 7.81$ Karena  $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$ , maka data tersebut berdistribusi normal

## Lampiran 14

## UJI NORMALITAS DATA POST TEST

**Hipotesis**

Ho : Data berdistribusi normal  
 Ha : Data tidak berdistribusi normal

**Pengujian Hipotesis:**

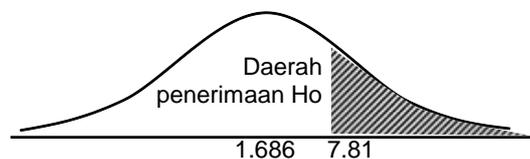
Rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Kriteria yang digunakan**Ho diterima jika  $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$ **Pengujian Hipotesis**

Nilai maksimal	=	90	Panjang Kelas	=	5
Nilai minimal	=	63	Rata-rata ( $\bar{x}$ )	=	79.07
Rentang	=	27	s	=	6.52
Banyak kelas	=	6	n	=	27

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
63 - 68	62.5	-2.54	0.4945	0.0469	1.2676	2	0.4231
69 - 74	68.5	-1.62	0.4475	0.1891	5.1049	4	0.2391
75 - 80	74.5	-0.70	0.2585	0.3450	9.3149	10	0.0504
81 - 86	80.5	0.22	0.0865	0.2860	7.7230	7	0.0677
87 - 92	86.5	1.14	0.3726	0.1077	2.9069	4	0.4111
93 - 98	92.5	2.06	0.4802	0.0183	0.4945	0	0.4945
	98.5	2.98	0.4986				
$\chi^2$						=	1.6860

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dengan dk = 6 - 3 = 3 diperoleh  $\chi^2_{\text{tabel}} = 7.81$ Karena  $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$ , maka data tersebut berdistribusi normal

## Lampiran 15

## Uji Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

**Hipotesis**

$$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 < \mu_2$$

**Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan rumus:

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

$H_0$  ditolak apabila  $t > t_{(1-\alpha)(n-1)}$

No	Kode	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	D	d	d <sup>2</sup>
1	E-01	77	83	6.00	-1.74	3.0302
2	E-02	77	77	0.00	-7.74	59.9191
3	E-03	60	73	13.00	5.26	27.6598
4	E-04	83	87	4.00	-3.74	13.9931
5	E-05	73	77	4.00	-3.74	13.9931
6	E-06	67	80	13.00	5.26	27.6598
7	E-07	73	80	7.00	-0.74	0.5487
8	E-08	73	83	10.00	2.26	5.1043
9	E-09	57	77	20.00	12.26	150.2894
10	E-10	80	87	7.00	-0.74	0.5487
11	E-11	57	73	16.00	8.26	68.2154
12	E-12	73	83	10.00	2.26	5.1043
13	E-13	80	80	0.00	-7.74	59.9191
14	E-14	63	63	0.00	-7.74	59.9191
15	E-15	80	90	10.00	2.26	5.1043
16	E-16	83	83	0.00	-7.74	59.9191
17	E-17	77	83	6.00	-1.74	3.0302
18	E-18	70	73	3.00	-4.74	22.4746
19	E-19	63	73	10.00	2.26	5.1043
20	E-20	80	83	3.00	-4.74	22.4746
21	E-21	70	87	17.00	9.26	85.7339
22	E-22	70	83	13.00	5.26	27.6598
23	E-23	77	77	0.00	-7.74	59.9191
24	E-24	70	80	10.00	2.26	5.1043
25	E-25	73	77	4.00	-3.74	13.9931
26	E-26	57	63	6.00	-1.74	3.0302
27	E-27	63	80	17.00	9.26	85.7339
Jumlah		1926.00	2135.00	209.00	0.00	895.1852
Rata-rata		71.33	79.07	7.74		

$$MD = \frac{\sum D}{N} = \frac{209.00}{27} = 7.74$$

$$t = \quad \quad \quad = 6.85$$

$$\frac{7.74}{\sqrt{\frac{95.1852}{27} - \frac{1}{27}}}$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $db = 27 - 1 = 26$  diperoleh  $t_{(0.95)(26)} = 1.71$



Karena  $t$  berada pada daerah penolakan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar

## Lampiran 16

## Uji Peningkatan Hasil Belajar Psikomotor

**Hipotesis**Ho :  $\mu_1 \geq \mu_2$ Ha :  $\mu_1 < \mu_2$ **Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan rumus:

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Ho ditolak apabila  $t > t_{(1-\alpha)(n-1)}$ 

No	Kode	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	D	d	d <sup>2</sup>
1	E-01	77	85	8.00	-0.19	0.0343
2	E-02	77	85	8.00	-0.19	0.0343
3	E-03	77	80	3.00	-5.19	26.8861
4	E-04	77	78	1.00	-7.19	51.6269
5	E-05	77	85	8.00	-0.19	0.0343
6	E-06	74	79	5.00	-3.19	10.1454
7	E-07	74	82	8.00	-0.19	0.0343
8	E-08	77	87	10.00	1.81	3.2936
9	E-09	74	84	10.00	1.81	3.2936
10	E-10	80	87	7.00	-1.19	1.4047
11	E-11	76	70	-6.00	-14.19	201.2195
12	E-12	80	80	0.00	-8.19	66.9973
13	E-13	77	83	6.00	-2.19	4.7750
14	E-14	68	95	27.00	18.81	353.9973
15	E-15	68	84	16.00	7.81	61.0713
16	E-16	77	96	19.00	10.81	116.9602
17	E-17	80	91	11.00	2.81	7.9232
18	E-18	76	90	14.00	5.81	33.8121
19	E-19	81	86	5.00	-3.19	10.1454
20	E-20	78	93	15.00	6.81	46.4417
21	E-21	85	82	-3.00	-11.19	125.1084
22	E-22	81	90	9.00	0.81	0.6639
23	E-23	82	78	-4.00	-12.19	148.4787
24	E-24	83	89	6.00	-2.19	4.7750
25	E-25	80	86	6.00	-2.19	4.7750
26	E-26	71	78	7.00	-1.19	1.4047
27	E-27	69	94	25.00	16.81	282.7380
Jumlah		2076.00	2297.00	221.00	0.00	1568.0741
Rata-rata		76.89	85.07	8.19		

$$MD = \frac{\sum D}{N} = \frac{221.00}{27} = 8.19$$

$$t = \quad \quad \quad = 5.48$$

$$\frac{8.19}{\sqrt{\frac{1(568.074)}{27} - 1}}$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $db = 27 - 1 = 26$  diperoleh  $t_{(0.95)(26)} = 1.71$



Karena  $t$  berada pada daerah penolakan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar psikomotor

## Lampiran 17

Nama :	
No. Absen :	

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR**

Petunjuk:

1. Istilah nama dan nomer absen Anda pada kolom yang telah disediakan
2. Berikan pendapat anda dengan sejujurnya dan sebenarnya
3. Berilah tanda cek (v) pada kolom yang sesuai menurut pengamatan dan penilaian anda!

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Sajian materi dalam video pembelajaran pola draping ini mudah dipahami		
2.	Tampilan pada video pembelajaran pola draping ini sudah menarik		
3.	Bahasa dalam video pembelajaran pola draping ini sudah jelas		
4.	Audio/suara dalam video pembelajaran pola draping ini sudah jelas		
5.	Anda tertarik mengikuti pelajaran dengan menggunakan video pembelajaran pola draping ini ?		
6.	Susunan dan tahapan pembuatan pola dasar dengan system draping di video ini sudah jelas.		
7.	Dengan video pembelajaran pola draping ini pemahaman terhadap pola draping lebih mudah		
8.	Anda dapat dengan baik mengikuti pelajaran menggunakan video pembelajaran pola draping ini		
9.	Anda dapat belajar sendiri di rumah dengan menggunakan video pembelajaran pola draping ini		
10.	Kalimat yang digunakan dalam video pembelajaran pola draping sudah jelas		





Jumlah	27	25	27	26	27	27	24	27	22	27
Persentase	100%	92.50%	100%	96.20%	100%	100%	88.80%	100%	81%	100%



27								
----	--	--	--	--	--	--	--	--

#### DAFTAR ASPEK YANG DIAMATI PADA AKTIVITAS SISWA

Kode Aspek	Aspek yang diamati
A	Melihat video pembelajaran di rumah sebelum video ditayangkan di sekolah. (dilihat dari tugas meringkas langkah-langkah pembuatan pola dasar dengan system draping yang diberikan sebelumnya).
B	Siswa melihat dan memperhatikan video yang ditayangkan di sekolah
C	Siswa berani bertanya kepada guru .
D	Siswa berani menjawab pertanyaan guru
E	Siswa aktif mencatat materi dari video pembelajaran pola draping
F	Siswa dapat dengan baik mempraktekan kembali membuat pola draping sesuai dengan tayangan video pembelajaran pola draping.

## Lampiran 20

## Rekapitulasi Perhitungan Aktivitas Siswa

NO	Kode aspek								
absen	A	B	C	D	E	F	TOTAL	PERSENTASE	KRITERIA
1	3	2	2	2	2	2	13	72.2	aktif
2	3	3	2	2	3	3	16	88.8	sangat aktif
3	3	3	2	1	3	2	14	77.7	aktif
4	3	3	2	2	2	2	14	77.7	aktif
5	3	2	2	2	3	3	15	83.3	aktif
6	3	2	3	1	2	3	14	77.7	aktif
7	3	2	1	2	3	2	13	72.2	aktif
8	2	3	2	2	2	2	13	72.2	aktif
9	3	2	2	1	2	3	13	72.2	aktif
10	3	3	2	3	3	3	17	94.4	sangat aktif
11	3	2	2	3	2	3	15	83.3	aktif
12	3	3	2	2	3	2	15	83.3	aktif

13	3	3	2	2	3	2	15	83.3	aktif
14	2	3	3	3	3	2	16	88.8	aktif
15	2	3	2	1	2	1	11	61.1	cukup aktif
16	3	3	2	2	3	2	15	83.3	aktif
17	3	2	2	2	2	3	14	77.7	aktif
18	3	2	2	3	2	2	14	77.7	aktif
19	3	3	1	1	3	2	13	72.2	aktif
20	3	3	2	3	3	2	16	88.8	sangat aktif
21	2	2	1	3	2	2	12	66.6	cukup aktif
22	3	3	1	2	2	2	13	72.2	aktif
23	3	3	2	3	3	3	17	94.4	sangat aktif
24	3	2	2	1	2	3	13	72.2	aktif
25	3	3	2	2	3	2	15	83.3	aktif
26	3	3	1	2	3	2	14	77.7	aktif
27	3	2	2	2	3	2	14	77.7	aktif
Jumlah	77	70	51	55	69	62			

%	95.00%	86.40%	62.90%	67.90%	85.10%	76.50%			
Criteria	sangat aktif	sangat aktif	cukup aktif	cukup aktif	sangat aktif	aktif			
							sangat aktif	4	14.80%
							aktif	21	77.70%
							cukup aktif	2	7.40%
							kurang aktif	0	0
							tidak aktif	0	0

## Lampiran 21

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b>
	<b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b>
	<b>FAKULTAS TEKNIK</b>
	Gedung E1, Kampus Sekeloa, Gunungpati, Semarang 50229
	Telepon: 0248508101
	Laman: <a href="http://ft.unnes.ac.id">http://ft.unnes.ac.id</a> , surel: <a href="mailto:ft_unnes@yahoo.com">ft_unnes@yahoo.com</a>

---

Nomor : 5184/UM/17.15/DT/2014  
Lamp. : .....  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah SMK PSM Randublatung  
di SMK PSM Randublatung

Dengan Hormat,  
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : TIARA AYU PARASTIWI  
NIM : 5401409071  
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (Tata Busana), S1  
Topik : PENGARUH PENGGUNAKAN VIDEO DEMO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MAPEL POLA DRAPING

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 15 Desember 2014  
Dekan,  
  
Dr. Muhammad Hartanu, M.Pd.  
NIP. 196602151991021001





C Penggunaan Bahasa					
1.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia		✓		
2.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		✓		
3.	Kesederhanaan struktur kalimat		✓		
4.	Mudah dipahami		✓		
D	Penilaian Umum Media Video	A	B	C	D
Keterangan:					
A. Dapat digunakan tanpa revisi			✓		
B. Dapat digunakan dengan revisi kecil					
C. Dapat digunakan dengan revisi besar					
D. Belum dapat digunakan					

Catatan:

*Dapat digunakan dengan revisi*

Semarang, 1-12-2014  
Penilai

*Murni*  
(.....)  
NIP:



	bahasa indonesia				
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		✓		
	3. Kesederhanaan struktur kalimat		✓		
	4. Mudah dipahami		✓		
<b>D</b>	<b>Penilaian Umum Media Video</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
	Keterangan:				
	A. Dapat digunakan tanpa revisi		✓		
	B. Dapat digunakan dengan revisi kecil				
	C. Dapat digunakan dengan revisi besar				
	D. Belum dapat digunakan				

Catatan:

1. agar sumber video dari Youtube dicantumkan
2. Pencahayaan dan suara kualitasnya kurang baik
3. nama Bppp tidak sesuai

Semarang,

Penilai  


(Ade Yuliana S. Pd.)  
 NIP:

## Lampiran 25

**LEMBAR PENILAIAN KRITERIA *JOB SHEET***

Nama penilai : GITI MUDA ANI, S.Pd  
 NIP : -  
 Instalasi : SMK PMI Bandung Barat  
 Tanggal : 19 Maret 2018

**Pentunjuk :**

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberi penilaian (menvalidasi) beberapa aspek berkaitan tahapan kinerja siswa dalam pembuatan celana panjang yang dikembangkan dalam penelitian ini. Penilaian ini berdasarkan pada rincian berbagai komponen yang tertuang dalam "Pedoman Kriteria Penilaian *Video draping*".
- Penilaian cukup dengan memberi tanda (√) pada kolom angka yang berkesesuaian dengan pernyataan yang diberikan. Arti dari angka-angka tersebut sudah ditafsirkan dari pernyataan-pernyataan pada kolom rentangan. Adapun arti dari masing-masing angka tersebut adalah sebagai berikut:  
 1 = Kurang Baik                      3 = Baik  
 2 = Cukup Baik                      4 = Baik Sekali
- Untuk memudahkan revisi atau penyempurnakan pedoman penilaian kriteria *video draping* tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran-saran perbaikan pada akhir lembar ini atau langsung pada naskah yang disertakan pada lembar penilaian ini.

No.	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Aspek Judul</b>				
	1. Kesesuaian judul relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar			✓	
<b>B</b>	<b>Aspek Tahapan yang Dinilai</b>				
	1. Setiap tahapan dinyatakan dengan jelas dan berurutan			✓	
	2. Aspek yang dinilai setiap tahapan sudah terperinci			✓	
	3. Aspek tiap tahapan sudah sesuai dengan proses pembuatan pola draping			✓	
<b>C</b>	<b>Penggunaan Bahasa</b>				
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah			✓	

	bahasa indonesia				
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif			✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat			✓	
	4. Mudah dipahami		✓		
<b>D</b>	<b>Penilaian Umum Jobsheet</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
	Keterangan:				
	A. Dapat digunakan tanpa revisi				
	B. Dapat digunakan dengan revisi kecil		✓		
	C. Dapat digunakan dengan revisi besar				
	D. Belum dapat digunakan				

Catatan:

1. Alangkas baiknya sebelum kain/bahan untuk pembuatan pola drapping dibuat, kain/bahan tsb di setrika terlebih dahulu biar halus, tidak ada bekas lipatan-lipatan.

Semarang, Maret 2014

Penilai

(Siti Muk Aini, S.Pd.)

NIP:



C Penggunaan Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia		✓		
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		✓		
	3. Kesederhanaan struktur kalimat		✓		
	4. Mudah dipahami	✓			
D	Penilaian Umum Media Video	A	B	C	D
	Keterangan:				
	A. Dapat digunakan tanpa revisi				
	B. Dapat digunakan dengan revisi kecil		✓		
	C. Dapat digunakan dengan revisi besar				
	D. Belum dapat digunakan				

Catatan:

Media dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian dg revisi

Semarang,  
Penilai

(Wulansari P.....)  
NIP: 198001182005012003

Lampiran 27

### DOKUMENTASI PENELITIAN



**Guru menjelaskan tentang pola draping yang ditayangkan di video**



Siswa melihat tayangan video



Siswa melihat tayangan video



Siswa praktek membuat pola draping



Siswa praktek membuat pola draping



Guru membimbing siswa untuk siswa yang masih kurang paham



**Peneliti foto dengan guru dan siswa SMK PSM Randublatung-Blora**