



**KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATERI MENGGAMBAR POLA ROK UNTUK
SISWA SMP NEGERI 1 TONJONG**

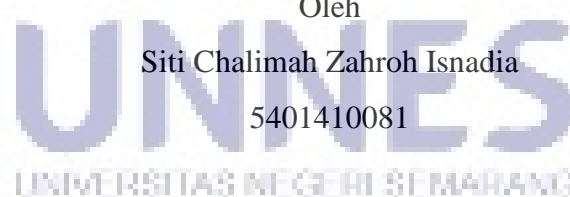
Skripsi

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

Oleh

Siti Chalimah Zahroh Isnadia

5401410081



**PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang,
yang membuat pernyataan,



Siti Chalimah Zahroh Isnada
NIM.5401410081

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Siti Chalimah Zahroh Isnadia

NIM : 5401410081

Program Studi : Pendidikan Tata Busana

Judul Skripsi : Kelayakan Multimedia Pembelajaran pada Materi Menggambar Pola Rok untuk Siswa SMP N 1 Tonjong

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

Semarang,
Pembimbing,



Rina Rachmawati, S.E.M.M
NIP. 198003072006042001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Kelayakan Multimedia Pembelajaran pada Materi Menggambar Pola Rok untuk Siswa SMP Negeri 1 Tonjong” telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal bulan tahun 2016.

Oleh

Nama : Siti Chalimah Zahroh Isnadia


NIM : 5401410081

Program Studi : Pendidikan Tata Busana

Panitia:

Ketua

Sekretaris



Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd
NIP. 196805271993032010


Dra. Musdalifah, M. Si
NIP. 196211111987022001


Penguji I

Penguji II

Penguji III/Pembimbing


Dr. Trisnani Widowati, M. Si
NIP. 196202271986012001


Dra. Musdalifah, M. Si
NIP. 196211111987022001


Rina Rachmawati, SE, M.M
NIP. 198003072006042001

Mengetahui:

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Nur Qudus, MT
NIP. 196911301994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Sesungguhnya bersama setiap kesulitan ada kemudahan (Al-Insyirah: 6)
2. Mindset is Do'a, Perjuangan adalah seni (Ali Zainal Abidin)
3. Hasil tidak akan mengkhianati proses, maka nikmati prosesnya kemudian hasil serahkan pada Allah SWT, karena hidup ini indah bagi orang yang selalu berpikir positif (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibu tercinta
2. Keluarga dan Sahabat tersayang
3. Guru, Dosen, dan Almamaterku

yang membanggakan



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Siti Chalimah Zahroh Isnadia, 2016. *Kelayakan Multimedia Pembelajaran pada Materi Menggambar Pola Rok untuk Siswa SMP Negeri 1 Tonjong*. Pembimbing: Rina Rachmawati, SE, M.M. Pendidikan Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Pembelajaran materi menggambar pola di SMP Negeri 1 Tonjong selama ini hanya menggunakan media papan tulis dan LKS sehingga siswa belum memahami materi. Salah satu upaya supaya siswa mampu memahami materi diperlukan adanya multimedia pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan Multimedia Pembelajaran dengan *software Microsoft Office PowerPoint* sebagai media pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu *Pre-experimental design* dengan model *one-shot case study* dimana suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Pemilihan sampel menggunakan teknik *Proporsional random sampling* yang diambil dengan cara undian. Penilaian kelayakan multimedia pembelajaran dilakukan oleh para ahli (*expert judgment*) dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kelayakan multimedia pembelajaran oleh ahli materi adalah “Layak”, penilaian kelayakan multimedia pembelajaran oleh ahli media adalah “Sangat Layak”, penilaian kelayakan multimedia pembelajaran oleh ahli materi dan pengguna adalah “Sangat Layak”, penilaian pemahaman siswa pada multimedia pembelajaran adalah “Sangat Layak”, dan penilaian pemahaman siswa pada materi adalah siswa memahami materi menggambar pola rok karena rata-rata nilai siswa mencapai batas nilai KKM. Simpulan yang bisa diambil adalah Multimedia Pembelajaran dengan *software Microsoft Office PowerPoint* layak sebagai media pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong karena membantu siswa memahami materi sehingga mampu mencapai nilai KKM.

Kata Kunci: kelayakan, menggambar pola rok.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis memiliki kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Kelayakan Multimedia Pembelajaran pada Materi Menggambar Pola Rok untuk Siswa SMP Negeri 1 Tonjong*”.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari dukungan dosen pembimbing dan teman-teman, baik itu material maupun spiritual. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Rina Rachmawati S.E, M.M. yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini;
3. Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Dosen Program Studi Tata Busana yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman kepada penulis;

5. Dr. Trisnani Widowati, M. Si, dan Dra. Musdalifah, M. Si, sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan, bimbingan, arahan, dan saran demi perbaikan skripsi.
6. Dra. Sicilia Sawitri, M. Pd dosen ahli materi, Fathurohman, S. Kom guru ahli media, serta Meylani Pemugari, S. Pd guru ahli materi dan pengguna yang telah mengoreksi, menilai, dan memberikan saran perbaikan terhadap multimedia pembelajaran yang dibuat penulis
7. Kris Sartono, S. Pd selaku kepala SMP Negeri 1 Tonjong yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;
8. Keluargaku yang selalu memberikan semangat dan doa;
9. Sahabatku yang selalu membantu sampai terselesaikannya skripsi ini;
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dorongan baik material maupun spiritual, sehingga skripsi ini dapat terslesaikan.

Meskipun penulis telah mencurahkan kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini secara maksimal, penulis menyadari masih ada kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya demi meraih kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Semarang, 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis.....	5
1.6.2.1 Bagi Siswa.....	5
1.6.2.2 Bagi Guru.....	5
1.6.2.3 Bagi Sekolah.....	5
1.6.2.4 Bagi Peneliti.....	6
1.7 Penegasan Istilah.....	6

1.7.1 Kelayakan.....	6
1.7.2 Multimedia Pembelajaran	7
1.7.3 Materi Menggambar Pola Rok.....	8
1.7.4 Siswa SMP	8
1.8 Sistematika Penulisan	9
1.8.1 Bagian Awal Skripsi.....	9
1.8.2 Bagian Isi Skripsi	9
1.8.2.1 Bab 1 Pendahuluan	9
1.8.2.2 Bab 2 Landasan Teori	9
1.8.2.3 Bab 3 Metodologi Penelitian	10
1.8.2.4 Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan	10
1.8.2.5 Bab 5 Penutup	10
1.8.3 Bagian Akhir Skripsi.....	10
BAB 2 LANDASAN TEORI	11
2.1 Belajar	11
2.2 Pembelajaran	12
2.3 Multimedia Pembelajaran.....	16
2.3.1 Multimedia Pembelajaran menggunakan <i>Microsoft Office</i> <i>PowerPoint</i>	17
2.3.1.1 Kelebihan Multimedia Pembelajaran.....	18
2.3.1.2 Kelemahan Multimedia Pembelajaran	19
2.3.2 Proses Pembuatan Multimedia Pembelajaran	19
2.3.2.1 Persiapan.....	20
2.3.2.2 Langkah-langkah Pembuatan.....	21
2.3.2.3 Evaluasi.....	26
2.4 Kompetensi Menggambar Pola Rok.....	28
2.5 Hasil Belajar	33
2.6 Kerangka Berpikir	34
2.7 Hipotesis.....	36
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	37

3.2 Populasi dan Sampel	37
3.2.1 Populasi	37
3.2.2 Sampel	38
3.3 Rancangan Penelitian	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1 Angket	39
3.4.1.1 Angket yang diberikan kepada para ahli	40
3.4.1.2 Angket untuk Siswa	40
3.4.2 Tes	40
3.5 Instrumen Penelitian	41
3.5.1 Angket	41
3.5.1.1 Angket untuk Ahli Materi	41
3.5.1.2 Angket untuk Ahli Media	42
3.5.1.3 Angket untuk Ahli Materi dan Pengguna	42
3.5.1.4 Angket untuk Siswa	43
3.5.2 Tes	44
3.5.2.1 Tes Kognitif	44
3.5.2.2 Tes Psikomotor	45
3.6 Validitas dan Reliabilitas	46
3.6.1 Validitas Instrumen	46
3.6.2 Reliabilitas Instrumen	48
3.7 Teknik Analisis Data	49
3.7.1 Kelayakan Multimedia pembelajaran berdasarkan Ahli Materi, Ahli Media, serta Ahli Materi dan Pengguna	49
3.7.2 Pemahaman siswa pada Multimedia pembelajaran	50
3.7.3 Pemahaman siswa pada materi menggambar pola rok	51
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian	52
4.1.1 Penilaian Kelayakan Multimedia pembelajaran oleh Ahli	

Matei	53
4.1.2 Penilaian Kelayakan Multimedia pembelajaran oleh Ahli Media	55
4.1.3 Penilaian Kelayakan Multimedia pembelajaran oleh Ahli Materi dan Pengguna.....	58
4.1.4 Penilaian Pemahaman Siswa pada Multimedia pembelajaran .	60
4.1.5 Penilaian Pemahaman Siswa pada materi menggambar pola rok	62
4.2 Pembahasan.....	63
4.2.1 Penilaian Kelayakan Multimedia pembelajaran oleh Ahli Materi Dosen TJP UNNES	63
4.2.2 Penilaian Kelayakan Multimedia pembelajaran oleh Ahli Media Guru TIK SMP Negeri 1 Tonjong.....	64
4.2.3 Penilaian Kelayakan Multimedia pembelajaran oleh Ahli Materi dan Pengguna Guru PKK Tata Busana SMP Negeri 1 Tonjong	66
4.2.4 Penilaian Pemahaman Siswa pada Multimedia Pembelajaran...67	
4.2.5 Penilaian Pemahaman Siswa pada Materi Menggambar Pola Rok	69
4.2.6 Keterbatasan Penelitian.....	70
BAB 5 PENUTUP.....	71
5.1 Simpulan	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jumlah Siswa pada Masing-Masing Kelas VIII.....	37
3.2 Kriteria Penilaian Angket Para Ahli	40
3.3 Kriteria Penilaian Angket Siswa	40
3.4 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	41
3.5 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	42
3.6 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi dan Pengguna	42
3.7 Kisi-Kisi untuk Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Instrumen Siswa	43
3.8 Kisi-Kisi Tes Kognitif.....	44
3.9 Kisi-Kisi Tes Psikomotor.....	45
3.10 Kategori Persentase Kelayakan menurut Para Ahli	50
3.11 Kategori Persentase Kelayakan menurut Para Ahli	51
3.12 Kategori Pemahaman Siswa Materi Menggambar Pola Rok.....	51
4.1 Hasil Penelitian	52
4.2 Revisi Ahli Materi.....	53
4.3 Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	55
4.4 Revisi Ahli Media	56
4.5 Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran oleh Ahli Media.....	57
4.6 Revisi Ahli Materi dan Pengguna	59
4.7 Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran oleh Ahli Materi dan Pengguna.....	59
4.8 Penilaian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tonjong.....	61
4.9 <i>One-Sample Test</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Hubungan Antar Komponen dalam Pembelajaran.....	12
2.2 Pola Dasar Rok Bagian Muka dan Bagian Belakang.....	30
2.3 Model Rok Seragam SMP Tampak Muka dan Tampak Belakang.....	31
2.4 Cara Mengubah Rok Model Seragam SMP	32
2.5 Cara Mengembangkan Pola Rok Model Seragam SMP.....	32
2.6 Kerangka Berpikir.....	35
3.1 Rumus Slovin.....	38
3.2 <i>One-Shot Case Study</i>	39
3.3 Rumus <i>Pearson Product Moment</i>	47
3.4 Rumus <i>Alpha</i>	48
3.5 Presentase Kelayakan	50
3.6 Presentase Kelayakan	50
4.1 Diagram Presentase Kelayakan Media Menurut Ahli Meteri	55
4.2 Diagram Presentase Kelayakan Media Menurut Ahli Media	58
4.3 Diagram Presentase Kelayakan Media Menurut Ahli Meteri dan Pengguna.....	60
4.4 Diagram Presentase Kelayakan Media Menurut Ahli Siswa.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	75
2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	76
3. Surat Permohonan untuk Ahli Materi	77
4. Surat Permohonan untuk Ahli Media	78
5. Surat Permohonan untuk Ahli Materi dan Pengguna	79
6. Angket Validasi Ahli Materi	80
7. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	82
8. Angket Validasi Ahli Media	83
9. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	85
10. Angket Validasi Ahli Materi dan Pengguna.....	86
11. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi dan Pengguna.....	88
12. Petunjuk Pengisian.....	89
13. Angket Siswa	96
14. Kisi-Kisi Soal Tes Kognitif	98
15. Uji Coba Instrumen Tes	99
16. Tes Kognitif Siswa.....	104
17. Kriteria Penilaian Tes Psikomotor	108
18. Tes Psikomotor Siswa	109
19. Silabus	110
20. Rincian Minggu Efektif	111
21. Perhitungan Kriteria Ketuntasan Minimal.....	112
22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	113
23. Story Board	118
24. Buku Panduan Multimedia Pembelajaran	121
25. Validitas dan Realibilitas Instrumen Angket	138
26. Validitas dan Realibilitas Instrumen Tes	140
27. Data Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor	141

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah usaha yang sengaja dilakukan untuk menciptakan kegiatan interaksi komunikasi antara dua pelaku, yaitu guru dan siswa. Kegiatan interaksi komunikasi berupa perilaku guru mengajar dan siswa belajar. Perilaku pembelajaran tersebut berkaitan dengan bahan pembelajaran yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hubungan antara guru, siswa, dan bahan pembelajaran ditunjang oleh beberapa komponen pembelajaran, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi, komponen media, dan komponen evaluasi. Dalam menentukan materi, guru mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan, penyampaian materi menggunakan strategi yang tepat dan didukung media yang sesuai, kemudian melakukan evaluasi yang sesuai dengan tujuan, materi, strategi dan media yang digunakan.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan belajarnya sehingga terjadi perubahan perilaku siswa. Lingkungan belajar meliputi semua yang tampak di sekeliling siswa, yaitu lingkungan fisik (ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, media belajar, alat dan bahan pelajaran) dan lingkungan non fisik (interaksi antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru). Interaksi siswa dengan lingkungan belajar menghasilkan

perubahan perilaku siswa, seperti bertambahnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Nokwati, 2013: 83).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diberlakukan bagi kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong, terdiri dari tiga komponen struktur kurikulum, yaitu komponen mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) termasuk dalam Muatan Lokal (mulok) dengan alokasi waktu setiap minggu adalah 2 jam pelajaran, dimana ada 20 minggu efektif dalam satu semester, sehingga jumlah jam efektif dalam satu semester adalah 40 jam pelajaran. Program Semester (promes) PKK Tata Busana kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014, memuat Kompetensi Dasar (KD) menggambar pola rok skala 1:4, merancang bahan, membuat pola rok ukuran sendiri, dan macam-macam kampuh. Materi yang diajarkan selama satu semester meliputi mengambil ukuran badan, menggambar pola dasar rok skala 1:4, mengubah pola rok model seragam SMP skala 1:4, merancang bahan, menggunting pola, membuat rok untuk sendiri, dan membuat macam-macam kampuh.

Hasil dari pengamatan awal di dapat bahwa proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan penugasan. Media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis dan LKS. Dengan pembelajaran yang sudah berlangsung selama ini mengakibatkan hasil belajar siswa belum 100% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM yang digunakan adalah 76. Rekap Nilai Siswa Kelas VIII Semester Ganjil menunjukkan nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) dari seluruh siswa kelas VIII

yang berjumlah 301 siswa, sebanyak 133 siswa yang mencapai nilai KKM adalah 44,19% dengan nilai 76 sampai 100, sedangkan 168 siswa yang belum mencapai nilai KKM adalah 55,81% dengan nilai 51 sampai 75.

Pemilihan media yang tepat adalah salah satu cara untuk meningkatkan ketercapaian nilai KKM. Media harus sesuai dengan kebutuhan siswa karena kemampuan siswa menyerap materi berbeda-beda, ada siswa yang memiliki tipe visual, tipe auditif, dan tipe kinestetik. Multimedia Pembelajaran dengan *software Microsoft Office PowerPoint* merupakan media yang memenuhi kebutuhan siswa baik yang memiliki tipe visual, tipe auditif, dan tipe kinestetik sehingga menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat interaktif. Siswa dapat memerhatikan materi yang disajikan dan dituntut aktif melakukan kegiatan yang diminta dalam program. Apabila siswa kurang jelas maka dapat diputar kembali dengan tombol navigasi yang tersedia dalam program sehingga akan memudahkan guru untuk menambah penjelasan karena dikendalikan dengan komputer (*laptop*), maka antara guru dan siswa masih dimungkinkan untuk berinteraksi ketika media ini ditayangkan.

Paparan di atas melatarbelakangi peneliti untuk membuat Multimedia Pembelajaran *software Microsoft Office PowerPoint* yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi menggambar pola rok. Multimedia pembelajaran ini diterapkan untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong dengan bantuan komputer (*laptop*), dan *speaker*. Adanya media ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa memahami materi yang disampaikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Ketercapaian nilai KKM yang masih rendah disebabkan siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal tersebut karena guru hanya menggunakan media papan tulis dan LKS yang belum bisa memberikan gambaran nyata sehingga pemahaman siswa pada materi menggambar pola rok masih abstrak dan siswa cenderung kurang perhatian. Oleh karena itu, dengan adanya Multimedia Pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi menggambar pola rok.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pembuatan Multimedia Pembelajaran materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tonjong dengan *software Microsoft Office PowerPoint* yang diteliti kelayakan media melalui *expert judgment* dari ahli materi, ahli media, serta ahli materi dan pengguna.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah Multimedia Pembelajaran dengan *software Microsoft Office PowerPoint* layak sebagai media pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan Multimedia Pembelajaran dengan *software Microsoft Office PowerPoint* sebagai media pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberi sumbangan bagi ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya PKK Tata Busana agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- a. Membantu mempermudah siswa dalam memahami materi.
- b. Memberikan pengalaman langsung pada pembuatan pola rok.

1.6.2.2 Bagi Guru

- a. Membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- b. Menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- a. Memberikan masukan dalam menentukan kebijakan yang tepat.

- b. Memberikan solusi pada masalah pembelajaran yang sudah berlangsung selama ini.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

- a. Mengetahui pembuatan Multimedia pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong.
- b. Mendapatkan gambaran tentang kelayakan dari Multimedia pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong.

1.7 Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan untuk memperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan menghindari adanya penafsiran yang berbeda dari pembaca. Adapun istilah-istilah yang akan ditegaskan sebagai berikut:

1.7.1 Kelayakan

Kelayakan menurut KBBI adalah keadaan yang patut untuk disajikan. Kemudian menurut Amrulloh (2013: 135) kelayakan multimedia ditinjau dari aspek kelayakan materi (kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran) dan kelayakan media (format media, kualitas media dan kesesuaian konsep). Selanjutnya kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia menurut Squires (Rizkiansyah, 2013) meliputi penilaian kriteria pendidikan (*Educational Criteria*) yang akan dinilai oleh ahli materi, penilaian kriteria tampilan program (*Cosmetic Criteria*) yang akan dinilai oleh ahli media, dan

penilaian kriteria kualitas teknik (*Technical Quality Criteria*) yang akan dinilai oleh siswa.

Kelayakan dalam penelitian ini adalah kelayakan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong. Kriteria penilaian kelayakan multimedia pembelajaran dilakukan oleh 3 ahli yaitu, ahli materi (kriteria pendidikan), ahli media (kriteria tampilan program), serta ahli materi dan pengguna (kriteria pendidikan dan tampilan program). Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, kemudian multimedia diujicobakan pada siswa (kriteria kualitas teknik)

1.7.2 Multimedia pembelajaran

Multimedia menurut Ratini (Amrulloh, 2012) merupakan perpaduan berbagai media yang berbeda kemudian dikemas menjadi sebuah file digital. Sejalan dengan Elita (2012: 7) multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain, yang dikemas menjadi file digital (komputerisasi). Kemudian menurut Rusman dkk. (2011: 65) multimedia pembelajaran memiliki tampilan yang dirancang untuk memberikan penjelasan dari materi ajar dan memudahkan interaksi antara siswa dengan program selama proses pembelajaran.

Multimedia pembelajaran pada penelitian ini dibuat dengan *software Microsoft Office PowerPoint 2010* yang di dalamnya berisikan teks materi ajar, gambar alat dan bahan, video mengambil ukuran badan, animasi gerak langkah-langkah pembuatan pola rok yang dilengkapi suara untuk menjelaskan keterangan

pola, dan dilengkapi dengan tombol navigasi yang memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan program.

1.7.3 Materi Menggambar Pola Rok

Menurut Nurseto (2011: 24) materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Sebuah program media didalamnya harus berisi materi yang harus dikuasai siswa. Kemudian menurut Djelita (2013: 2) materi pembelajaran adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Penentuan materi disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada pada silabus PKK Tata Busana kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014. Materi dalam penelitian ini adalah menggambar pola rok. Menggambar pola rok termasuk dalam kompetensi dasar 1.1 siswa mampu dan terampil menggambar pola dasar rok, yang di dalamnya dijelaskan materi pokok mengambil ukuran badan, menggambar pola dasar rok skala 1:4, dan mengubah pola rok seragam sekolah SMP skala 1:4.

1.7.4 Siswa SMP

Dalam penelitian ini, SMP Negeri 1 Tonjong dijadikan sebagai lokasi penelitian kelayakan multimedia pembelajaran materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII. Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong berjumlah 301 siswa yang terbagi dalam delapan kelas, yaitu kelas VIII A 37 siswa, VIII B 37 siswa, VIII C 38 siswa, VIII D 38 siswa, VIII E 38 siswa, VIII F 38 siswa, VIII G 38 siswa, dan VIII H 37 siswa.

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1.8.1 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, dan daftar lampiran.

1.8.2 Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab, yaitu:

1.8.2.1 Bab 1 Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan latar belakang dibuatnya multimedia pembelajaran materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti, penegasan istilah dalam penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

1.8.2.2 Bab 2 Landasan Teori

Bab ini berisi landasan teori tentang belajar yaitu penjelasan tentang belajar, pembelajaran, media pembelajaran, multimedia pembelajaran, dan kompetensi menggambar pola rok. Di bagian akhir bab 2 dijelaskan mengenai kerangka berpikir dan hipotesis.

1.8.2.3 Bab 3 Metodologi Penelitian

Bab ini berisi penjelasan mengenai lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian yaitu angket dan tes, validitas dan reliabilitas instrumen, teknik analisis data kelayakan multimedia pembelajaran dengan *Microsoft Office PowerPoint* berdasarkan ahli materi, ahli media, ahli materi dan pengguna, serta siswa.

1.8.2.4 Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan data hasil penelitian pembuatan dan kelayakan multimedia pembelajaran secara garis besar serta pembahasan dari penelitian.

1.8.2.5 Bab 5 Penutup

Bab ini berisi simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, dan juga berisi saran untuk multimedia pembelajaran ini di SMP Negeri 1 Tonjong.

1.8.3 Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi terdiri dari:

- a. Daftar pustaka berisi tentang buku dan literature lain yang berkaitan dengan penelitian.
- b. Lampiran berisi kelengkapan skripsi, data, dan perhitungan analisis data.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Belajar

Menurut Burton, sebagaimana dikutip Rusman dkk. (2011: 8) belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Lebih jauh Pribadi (2011: 12) menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh kemampuan atau kompetensi yang diinginkan sehingga memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan sebuah tugas dan pekerjaan. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar sebagai proses interaksi individu dengan lingkungannya sehingga memperoleh perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Pribadi (2011: 38-39) ada beberapa prinsip belajar yang perlu diperhatikan oleh guru, yaitu: (i) memperlihatkan kepada siswa tentang pengetahuan yang telah dipelajari dan juga pengetahuan yang akan dipelajari; (ii) menyederhanakan konsep, prinsip, aturan, dan hukum yang kompleks dan rumit untuk dipelajari siswa; (iii) mengasosiasikan teori yang dipelajari dengan kenyataan yang dihadapi siswa; (iv) memberi pujian atau penghargaan apabila siswa telah berhasil mencapai kompetensi; (v) memberi perhatian khusus terhadap

siswa yang sulit berinteraksi dan memberi respon terhadap aktivitas pembelajaran; dan (vi) memberi hukuman yang wajar terhadap perilaku siswa yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku.

2.2 Pembelajaran

Pandangan Pribadi (2011: 15) pembelajaran sebagai suatu peristiwa yang sengaja direncanakan agar dapat memudahkan individu dalam menempuh suatu proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Rusman dkk. (2011: 15-16) pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan kedua pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha yang sengaja dilakukan untuk menciptakan interaksi komunikasi belajar mengajar sehingga memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai sebuah sistem, pembelajaran terdiri dari beberapa komponen pembelajaran yang saling berhubungan.



Gambar 2.1 Hubungan Antar Komponen dalam Pembelajaran
(sumber : Rusman dkk, 2011: 41)

Tujuan pembelajaran tercapai dengan adanya interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, siswa, dan komponen pembelajaran. Guru mengajar sesuai kebutuhan siswa, sehingga perlu memerhatikan tipe gaya belajar siswa. Menurut Pribadi (2011: 47) ada beberapa tipe gaya belajar yang harus dicermati oleh guru, yaitu:

1. Gaya Belajar Visual (*Visual Learner*)

Siswa dengan gaya belajar visual memiliki kecepatan untuk memahami pesan dan informasi yang disampaikan lewat unsur gambar atau visual. siswa akan efektif melakukan proses belajar melalui kegiatan membaca, menggambar, dan fotografi.

2. Gaya Belajar Auditif (*Auditory Learner*)

Siswa dengan gaya belajar auditif cenderung belajar dengan cepat dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan melalui unsur suara (audio). Siswa dapat memahami materi pelajaran melalui ceramah, music, dan dongeng.

3. Gaya Belajar Kinestetik (*Tactual Learner*)

Siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik akan melakukan proses belajar secara efektif melalui tugas-tugas belajar yang terkait dengan pekerjaan yang dilakukan secara langsung. Siswa dengan gaya belajar kinestetik mengandalkan belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan tindakan.

Berdasarkan uraian di atas bahwa dalam pembelajaran perlu suatu proses yang melibatkan potensi siswa secara keseluruhan, yaitu potensi pendengaran, penglihatan, dan gerak motorik. Guru harus dapat memenuhi

kebutuhan siswa dalam belajar, sehingga belajar menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan.

Keberhasilan suatu pembelajaran salah satunya didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Aqib (2013: 50) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Kemudian Rusman dkk. (2011: 60) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan dalam hal ini adalah materi pelajaran kepada peserta didik.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu penyampai materi ajar yang merangsang proses belajar siswa sehingga terjadi interaksi komunikasi antara siswa dan guru selama pembelajaran.

Menurut Hamalik dalam Nurseto (2011: 22) pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Kemudian, Sudjana dan Rivai dalam Nurseto (2011: 22) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian

tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Menurut Rusman dkk.(2011: 175) ada beberapa prinsip media sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran, yaitu:

1. Efektivitas, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.
2. Relefansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia
3. Efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.
4. Dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Kontekstual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*

Menurut Aqib (2013: 52) jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual) yaitu gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, papan flannel, dan papan buletin.
2. Media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran) seperti radio dan alat perekam pita magnetic.
3. Multimedia (dibantu proyektor *LCD*) misalnya file program komputer multimedia. Menurut Pribadi (2011: 114) Multimedia memiliki integrasi tayangan beragam unsur yaitu teks, audio, gambar, video, dan animasi menjadi kesatuan utuh. Penayangan multimedia dilakukan melalui kendali perangkat komputer sehingga multimedia kerap digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif.

2.3 Multimedia pembelajaran

Multimedia didefinisikan Thompson (Rusman dkk., 2011) sebagai suatu sistem yang menggabungkan gambar, video, animasi, dan suara secara interaktif. Kemudian Samodra (2009: 695) menambahkan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna dan memberikan kemudahan untuk memahami materi jika memanfaatkan media karena penyajiannya yang interaktif. Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Rusman dkk. 2011: 60). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan multimedia

pembelajaran adalah sesuatu yang disajikan secara interaktif sehingga selama pembelajaran terjadi komunikasi antara siswa dengan lingkungan belajarnya.

Menurut Daryanto (2013: 52) jika multimedia pembelajaran dipilih dan digunakan secara tepat dan baik akan memberi manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa, yaitu: (1) proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, (2) jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, (3) kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, (4) proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, dan (5) sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Salah satu *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran adalah *Microsoft Office PowerPoint*. Rusman dkk. (2010: 301) menyatakan bahwa *Program PowerPoint* merupakan *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan dan mudah dalam penggunaannya..

2.3.1 Multimedia pembelajaran menggunakan *Microsoft Office PowerPoint*

Microsoft Office PowerPoint merupakan perangkat lunak dari *Microsoft* yang memiliki spesifikasi kegunaan sebagai perangkat lunak presentasi (Suyono dan Nugroho, 2013: 35). *PowerPoint* memberi kemudahan membuat halaman presentasi yang memuat komponen multimedia, yaitu teks, gambar, suara, video, dan animasi. *PowerPoint* juga memungkinkan komunikasi dengan *software* lain seperti *Microsoft Word* atau *Microsoft Excel*.

PowerPoint mengolah sebuah tampilan multimedia yang interaktif dengan memberi efek transisi setiap pergantian *slide* dan tombol navigasi yang

memudahkan dalam penggunaan multimedia pembelajaran sehingga selama pembelajaran terjadi interaksi antara program dengan guru, program dengan siswa, dan guru dengan siswa. Program ini cukup populer karena sebagian besar komputer yang ada di sekolah sudah diinstal *Microsoft Office* (yang salah satunya memuat aplikasi *PowerPoint*) sehingga kita tinggal menggunakannya (Daryanto, 2013:68).

Multimedia pembelajaran yang dibuat dengan *PowerPoint* tentunya memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Berikut ini akan dijelaskan kelebihan dan kelemahan multimedia pembelajaran yang dibuat dengan *PowerPoint*.

2.3.1.1 Kelebihan Multimedia pembelajaran

Kelebihan multimedia pembelajaran yang dibuat dengan *PowerPoint* adalah sebagai berikut:

1. Penyajian yang menarik perhatian siswa karena menyatukan teks, gambar, audio, video, animasi gerak, dan tombol navigasi menjadi kesatuan yang interaktif.
2. Lebih merangsang pemahaman siswa karena materi diberikan secara lengkap, runtut, dan memperlihatkan contoh hasil jadi.
3. Keterangan berupa teks yang dilengkapi gambar dan suara, sehingga memperjelas materi.
4. Penjelasan materi dalam video memberikan gambaran secara nyata pada siswa.
5. Urutan penyajian dan lama penyajian dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

6. *File* mudah disimpan, dimodifikasi, dan diedit di computer manapun karena software *Microsoft Office PowerPoint* sudah umum di computer sekolah (Bakrowi, 2007: 36).
7. *File* hasil multimedia pembelajaran mudah *disharekan*, mudah dibuka, dan dapat dijadikan lesson sudy bagi pengembangan media pembelajaran berikutnya dengan materi berbeda (Bakrowi, 2007: 36).

2.3.1.2 Kelemahan Multimedia pembelajaran

Kelemahan multimedia pembelajaran yang dibuat dengan *PowerPoint* adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan membutuhkan waktu yang tidak singkat
2. Pendidik dan peserta didik harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan program tersebut agar tidak mengalami kesulitan.
3. Dibutuhkan kemampuan untuk merangkai dan mengoperasikan perangkat dan aplikasi yang berhubungan dengan penyajian materipower point tersebut (Setyawan, 2013: 5).
4. Dibutuhkan biaya tinggi untuk pengadaan perangkat pendukung berupa computer dan system audio dalam pengoperasiannya (Setyawan, 2013: 5).

2.3.2 Proses Pembuatan Multimedia Pembelajaran

Proses pembuatan multimedia pembelajaran perlu memperhatikan persiapan yang diperlukan, membuat multimedia sesuai dengan langkah-langkah pembuatan, dan melakukan evaluasi pada multimedia pembelajaran yang telah dibuat. Berikut penjelasan proses pembuatan multimedia pembelajaran :

2.3.2.1 *Persiapan*

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum membuat multimedia adalah sebagai berikut:

1. Silabus

Silabus berisi standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, sehingga materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penentuan materi disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada pada silabus PKK Tata Busana kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014. Materi dalam multimedia pembelajaran ini adalah menggambar pola rok. Menggambar pola rok termasuk dalam kompetensi dasar 1.1 siswa mampu dan terampil menggambar pola dasar rok, yang di dalamnya dijelaskan materi pokok mengambil ukuran badan, menggambar pola dasar rok skala 1:4, dan mengubah pola rok seragam sekolah SMP skala 1:4.

2. Buku Panduan

Buku panduan yang digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran adalah buku-buku yang berkaitan dengan materi menggambar pola rok dan pembuatan multimedia pembelajaran dengan *software Microsoft Office PowerPoint*. Buku yang digunakan yaitu: (i) Bahan Acuan Kegiatan Belajar Mengajar Keterampilan Tata Busana oleh KANWIL DEPDIKBUD Provinsi Jawa Tengah; (ii) Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar oleh Soekarno, Gramedia; (iii) Buku Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran oleh Daryanto, Gava Media.

3. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Peralatan untuk mengambil ukuran badan (vetterband dan metlin)
- b. Model yang digunakan pada saat mengambil ukuran badan
- c. Peralatan untuk menggambar pola rok (buku pola, pensil, penghapus, penggaris, penggaris pola, dan pensil merah biru)
- d. Peralatan untuk mengubah pola rok (kertas dorslag, pensil merah biru, lem, dan gunting)
- e. Gambar model pola rok SMP (lipit sungkup)
- f. Handphone (spesifikasi kamera 5 MP, perekam video dengan resolusi 480x854 piksel, dan perekam suara dengan fitur Dolby Digital Plus)
- g. Aplikasi converter yaitu Any Audio Converter
- h. *Software Microsoft Office PowerPoint 2010*

PowerPoint adalah bagian dari *Microsoft Office* sehingga untuk memulai menggunakan program ini, harus menginstall *Microsoft Office* terlebih dahulu. Setelah *Microsoft Office* terinstall dalam komputer (*laptop*) maka otomatis dapat menggunakan *PowerPoint*.

2.3.2.2 **Langkah-langkah Pembuatan**

Langkah-langkah pembuatan multimedia pembelajaran dengan *Microsoft PowerPoint* adalah sebagai berikut :

1. Membuka *Microsoft PowerPoint*

Klik *Start*, Klik *All Programs*, Pilih dan klik *Microsoft Office 2010*, Pilih dan klik *Microsoft PowerPoint 2010*.

2. Membuat Slide

a. Menentukan layout *slide*

Pada menu *Home*, klik *Layout*, kemudian pilih layout yang diinginkan, contoh: klik *Title Only*.

b. Menentukan *background*

Pada menu *Design*, klik *Background Styles*, kemudian pilih *background* yang diinginkan.

c. Menambahkan *slide* baru

Pada menu *Home*, klik *New Slide*, kemudian pilih layout yang diinginkan, contoh: klik *Title and Content*.

d. Memberi efek transisi pada *slide*

Pengaturan perpindahan *slide* agar terlihat menarik dan tidak kaku. Caranya pada menu *Transtitions*, klik tansisi yang diinginkan. Contoh: klik *Ripple*.

e. Memberi efek suara *slide*

Memberikan efek suara pada saat perpindahan *slide* dengan cara klik tanda panah di sebelah kotak *Sound*, lalu pilih efek suara yang diinginkan. Contoh: klik *Chime*.

3. Membuat Teks

a. Menentukan jenis huruf

Pada menu *Home*, klik tanda panah di sebelah kanan kotak *Font*, kemudian memilih jenis huruf yang diinginkan. Contoh : pilih jenis huruf *Tahoma*, maka klik *Tahoma*.

b. Menentukan ukuran huruf

Pada menu *Home*, klik tanda panah di sebelah kanan kotak *Font Size*, kemudian memilih ukuran huruf yang diinginkan. Contoh : pilih ukuran huruf 36 pt, maka klik 36.

c. Menentukan bentuk huruf

Pada menu *Home*, terdapat beberapa pilihan bentuk huruf, yaitu: huruf tebal (**B**), huruf miring (*I*), huruf bergaris bawah (U), dan huruf dengan efek bayangan (s).

d. Menentukan warna huruf

Pada menu *Home*, klik tanda panah di sebelah kanan *Theme Colors*, kemudian pilih warna yang diinginkan. Contoh: klik warna *Orange, Accent 6*.

e. Menentukan letak huruf

Pada menu *Home*, terdapat beberapa pilihan letak huruf, yaitu: rata kiri, tengah, rata kanan, dan rata kanan kiri.

f. Menggunakan *WordArt*

Pada menu *Format*, terdapat pilihan *WordArt Styles*, atur sesuai dengan keinginan pada kotak *text*, *text fill*, *text Outline*, dan *Text Effects*.

4. Menyisipkan Bentuk Gambar

a. Membuat bentuk gambar

Pada menu *Insert*, klik *Shapes*, kemudian pilih bentuk yang diinginkan. Contoh: klik *Donut*, kemudian letakkan kursor pada lembar kerja yang akan diberi *Shape*.

b. Mengatur bentuk gambar

Setelah membuat bentuk gambar, klik menu *Format*, maka akan muncul beberapa pilihan untuk mengatur bentuk, atur bentuk dengan cara mengklik pilihan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Menyisipkan Gambar

Pada menu *Insert*, klik *Picture*, kemudian muncul kotak dialog *Insert Picture*, pilih dan klik gambar, lalu klik *Insert*.

6. Menyisipkan Suara

Pada menu *Insert*, klik *Audio*, lalu klik *Audio from File...*, muncul kotak dialog *Insert Audio*, pilih file suara yang diinginkan dengan format *mp3* atau *wav*, lalu klik *Insert*.

7. Menyisipkan Video

Pada menu *Insert*, klik *Video*, lalu klik *Video from File...*, kemudian muncul kotak dialog *Insert Video*, pilih file video yang diinginkan dengan format *mp4*, lalu klik *Insert*.

8. Menyisipkan GIF Image

a. Memberi gambar bergerak

Pada file *GIF image*, klik kanan, lalu klik *Copy*. Setelah itu, pada layar kerja *Microsoft PowerPoint* klik kanan, lalu klik kiri *Paste*.

b. Memberi *slide* dengan waktu berjalan mundur

Pada *slide* yang diinginkan, klik kanan, lalu klik *Copy*. Kemudian kembali pada *slide* yang dibuat, klik kanan, lalu klik *Paste (Keep Source Formatting)*.

9. Memberi Animasi

Pilihan yang disediakan pada menu *Animations* adalah sebagai berikut:

a. Memilih animasi

Klik pada objek yang akan diberi animasi, klik tanda panah pada *Animation*, kemudian pilih animasi sesuai dengan keinginan. Dimana *Entrance* (objek muncul diawali dengan animasi), *Emphasis* (memberikan penekanan pada objek yang sedang diterangkan), *Exit* (pengaturan animasi pada objek yang akan ke luar dari tampilan), dan *Motion Paths* (mengatur animasi objek untuk gerakan animasi lurus vertikal, lurus horisontal, longitudinal, acak, dan lain-lain).

b. Mengatur animasi

Objek yang telah diberi animasi, kemudian diatur dengan beberapa pilihan yang ada pada *Animation Pane*. Seperti mengatur efek animasi dengan mengklik *Effect Animation*, kemudian *Timing* untuk mengatur munculnya animasi (*Start On Klik, Start With Previous, and Start After Previous*), durasi (*Duration*),

waktu tunda muncul (*Delay*), menghapus animasi (*Remove*), dan memindahkan urutan animasi (*Re-Order*)

10. Memunculkan gambar ketika mengeklik suatu objek

Klik gambar yang diinginkan muncul ketika mengeklik suatu objek, kemudian klik *Trigger*, lalu *On Click of*, lalu pilih objek yang nantinya akan diklik. Contoh: muncul tepuk tangan ketika mengeklik jawaban Metlin.

11. Membuat hyperlink

Klik pada objek yang akan dihubungkan pada *slide* yang diinginkan, lalu pada menu *Insert* klik *Hyperlink*. Kemudian klik *slide* yang diinginkan, contoh: klik *Slide 8*, klik *OK*. Maka pada kotak *Address* akan tercantum *#8.Silde 8*, lalu klik *OK*.

12. Menyimpan File Multimedia pembelajaran

Setelah selesai membuat *slide*, maka perlu disimpan. Cara menyimpannya dengan klik menu *File*, lalu klik *Save As*, maka akan muncul kotak dialog *Save As*. Ketik pada nama file pada kotak *File name* dan menentukan tipe penyimpanan pada kotak *Save as type*. Contoh: ketik MULTIMEDIA PEMBELAJARAN kemudian pilih tipe *PowerPoint Presentasion*. Maka file tersimpan dengan nama: MULTIMEDIA PEMBELAJARAN.pptx

2.3.2.3 *Evaluasi*

Multimedia pembelajaran materi menggambar pola rok yang dibuat peneliti ini harus dievaluasi. Kriteria yang digunakan untuk melakukan evaluasi multimedia pembelajaran adalah kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia menurut Squires (Rizkiansyah, 2013) yang meliputi penilaian

kriteria pendidikan (*Educational Criteria*) yang akan dinilai oleh ahli materi, penilaian kriteria tampilan program (*Cosmetic Criteria*) yang akan dinilai oleh ahli media, dan penilaian kriteria kualitas teknik (*Technical Quality Criteria*) yang akan dinilai oleh siswa.

Evaluasi multimedia pembelajaran melalui tahapan sebagai berikut:

1. Penilaian oleh ahli materi (Dosen PKK Tata Busana)

Penilaian kelayakan multimedia pembelajaran pertama kali dilakukan oleh ahli materi meliputi aspek isi materi dan aspek manfaat. Ahli materi memberikan saran perbaikan berdasarkan materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran.

2. Penilaian oleh ahli media (Guru TIK)

Penilaian dilanjutkan pada ahli media meliputi aspek tampilan, aspek kemudahan, dan aspek manfaat. Ahli media memberikan saran perbaikan pada multimedia pembelajaran.

3. Penilaian oleh ahli materi dan pengguna (Guru PKK Tata Busana)

Penilaian dilanjutkan pada ahli materi dan pengguna meliputi aspek isi materi, aspek kemudahan, dan aspek manfaat. Ahli materi dan pengguna memberikan saran perbaikan pada multimedia pembelajaran.

4. Penilaian pemahaman siswa pada multimedia pembelajaran

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, kemudian multimedia diujicobakan pada siswa. Penilaian siswa meliputi aspek tampilan, aspek isi materi, aspek kemudahan, dan aspek manfaat.

2.4 Kompetensi Menggambar Pola Rok

Kompetensi yang dimaksud terdiri atas standar kompetensi dan kompetensi dasar seperti yang tertera pada Silabus PKK Tata Busana kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014. Standar Kompetensi (SK) memahami pembuatan pola dasar rok untuk Kompetensi Dasar (KD) 1.1 menggambar pola rok skala 1:4, didalamnya memuat materi mengambil ukuran badan, menggambar pola dasar rok skala 1:4, mengubah pola rok model seragam SMP skala 1:4.

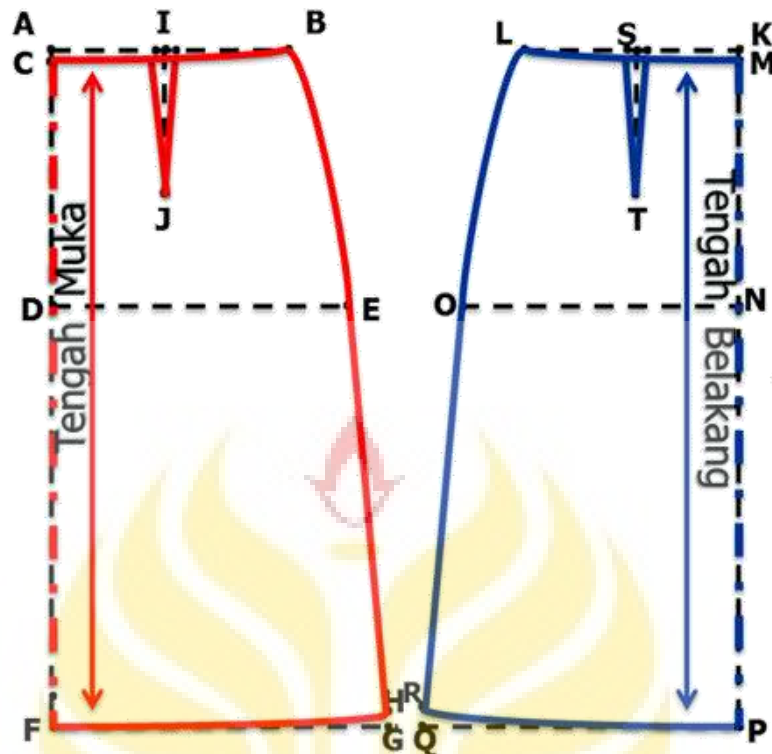
Dalam mengambil ukuran badan terdapat beberapa ukuran yang diperlukan untuk membuat pola rok, yaitu: lingkaran pinggang, lingkaran panggul, tinggi panggul, dan panjang rok. Ukuran yang diambil harus tepat karena ukuran ini yang nantinya digunakan untuk membuat pola. Sehingga sebelum mengambil ukuran terlebih dahulu mempersiapkan alat-alat yang diperlukan yaitu vetterband dan metlin, kemudian perlu memerhatikan hal-hal sebagai berikut: posisi tubuh tegak, mengenakan busana yang pas badan (tidak terlalu longgar), melepaskan ikat pinggang kemudian mengeluarkan pakaian dan isi saku agar tidak ada yang mengganjal sehingga ukuran yang didapat akan tepat.

Langkah-langkah mengambil ukuran badan adalah sebagai berikut:

1. Ikatkan vetterband sebagai pembatas pada bagian pinggang dan panggul
2. Mulai mengambil ukuran lingkaran pinggang dengan metlin, diukur sekeliling pinggang pas ditambah 2 cm
3. Selanjutnya mengukur lingkaran panggul, diukur sekeliling panggul terbesar pas ditambah 4 cm

4. Kemudian mengukur tinggi panggul dari bagian sisi mulai dari batas pinggang sampai batas panggul
5. Terakhir mengukur panjang rok dari bagian sisi mulai dari batas pinggang sampai pada panjang rok yang diinginkan.
6. Mencatat ukuran yang didapatkan:
 - Lingkar Pinggang = 66 cm
 - Tinggi Panggul = 20 cm
 - Lingkar Panggul = 96 cm
 - Panjang Rok = 55 cm

Setelah didapat ukuran di atas, maka mulai membuat pola dengan mempersiapkan peralatan yang dipersiapkan untuk menggambar pola, yaitu : buku pola, pensil, pensil merah biru, penghapus, penggaris, dan penggaris pola. Menggambar pola membutuhkan ketelitian dan kerapihan, sebaiknya terlebih dahulu memberi garis tepi pada buku pola kemudian memberi judul pola pada bagian atas, kemudian mulai membuat pola dasar rok bagian muka dan pola dasar rok bagian belakang sesuai dengan keterangan pola.



Gambar 2.2 Pola Dasar Rok Bagian Muka dan Bagian Belakang
(sumber : Depdikbud Provinsi Jawa Tengah, 1994: 34-35)

Keterangan Pola

- Keterangan Pola Rok Bagian Muka :

$$A-B = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} + 1 \text{ cm} + 2 \text{ cm}$$

$$A-C = 1 \text{ cm}$$

$$C-D = \text{Tinggi Panggul}$$

$$D-E = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} + 1 \text{ cm}$$

$$C-F = \text{Panjang Rok}$$

$$F-G = DE + 3 \text{ cm}$$

$$G-H = 1 \text{ cm atau } 2 \text{ cm}$$

$$A-I = \frac{1}{2} A-B$$

$$I-J = 10 \text{ cm atau } 12 \text{ cm}$$

I ke kanan = 1 cm dan I ke kiri = 1 cm untuk kupnat

- Keterangan Pola Rok Bagian Belakang :

K-L = $\frac{1}{4}$ Lingkar Pinggang - 1 cm + 2 cm

K-M = 1 cm

M-N = Tinggi Panggul

N-O = $\frac{1}{4}$ Lingkar Panggul + 1 cm

M-P = Panjang Rok

P-Q = N-O + 3 cm

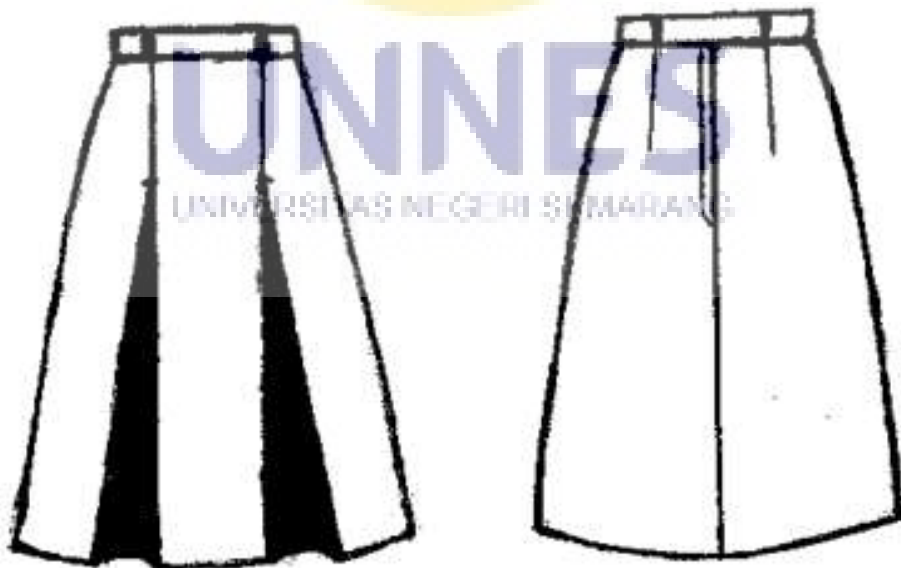
Q-R = 1 cm atau 2 cm

K-S = $\frac{1}{2}$ K-L

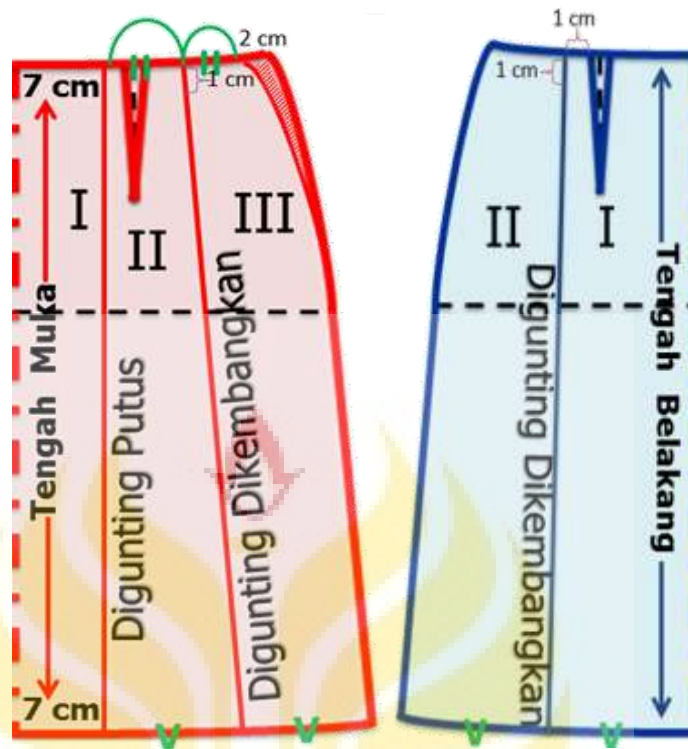
S-T = 10 cm atau 12 cm

S ke kanan = 1 cm dan S ke kiri = 1 cm untuk kupnat

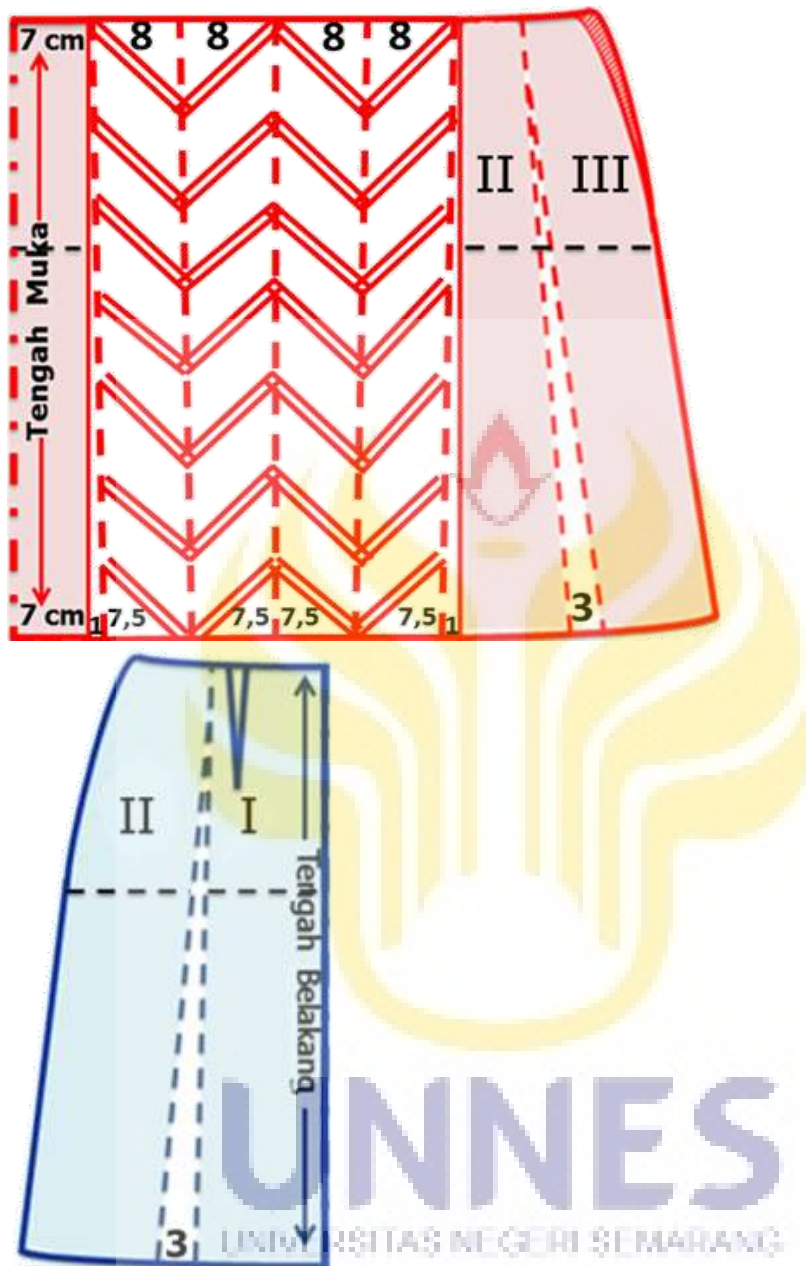
Setelah pola dasar rok jadi, pola tersebut diubah sesuai dengan model pola rok SMP. Model rok SMP pada bagian muka terdapat dua lipit atau bisa disebut dengan lipit sungkup.



Gambar 2.3 Model Rok Seragam SMP Tampak Muka dan Tampak Belakang
(sumber : Depdikbud Provinsi Jawa Tengah, 1994: 36)



Gambar 2.4 Cara Mengubah Pola Rok Model Seragam SMP Bagian Muka dan Bagian Belakang
(sumber : Depdikbud Provinsi Jawa Tengah, 1994: 36-37)



Gambar 2.5 Cara Mengembangkan Pola Rok Model Seragam SMP Bagian Muka dan Bagian Belakang
(sumber : Depdikbud Provinsi Jawa Tengah, 1994: 36-37)

2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan

perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik (Rifa'i dan Anni, 2012: 69). Menurut Hikmawati dkk. (2013: 1-2) Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa sendiri (motivasi, minat, bakat, dan intelegensi) sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa (kemampuan guru menguasai dan mengaplikasikan kompetensi, sarana dan prasarana serta lingkungan sosial siswa). Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah salah satu sarana bagi guru untuk memperjelas materi yang di sampaikan pada siswanya.

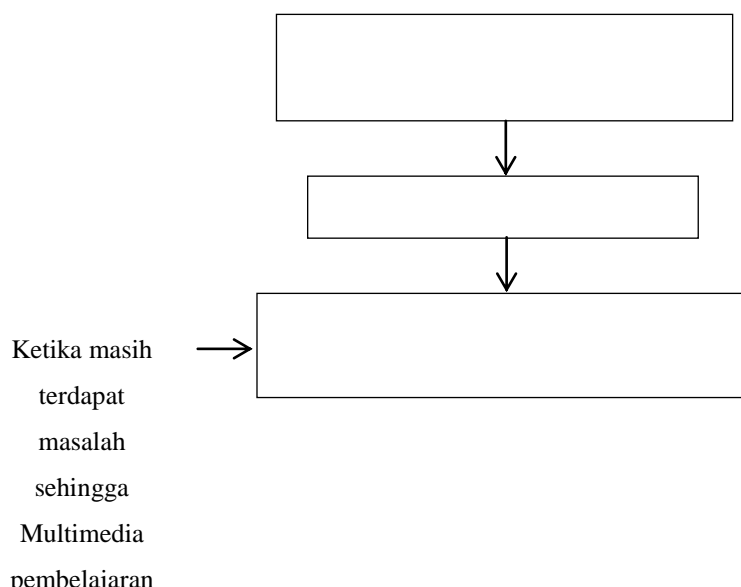
Bloom dan Krathwohl dalam Pribadi (2011: 63-67) mengemukakan tiga domain adalah sebagai berikut :

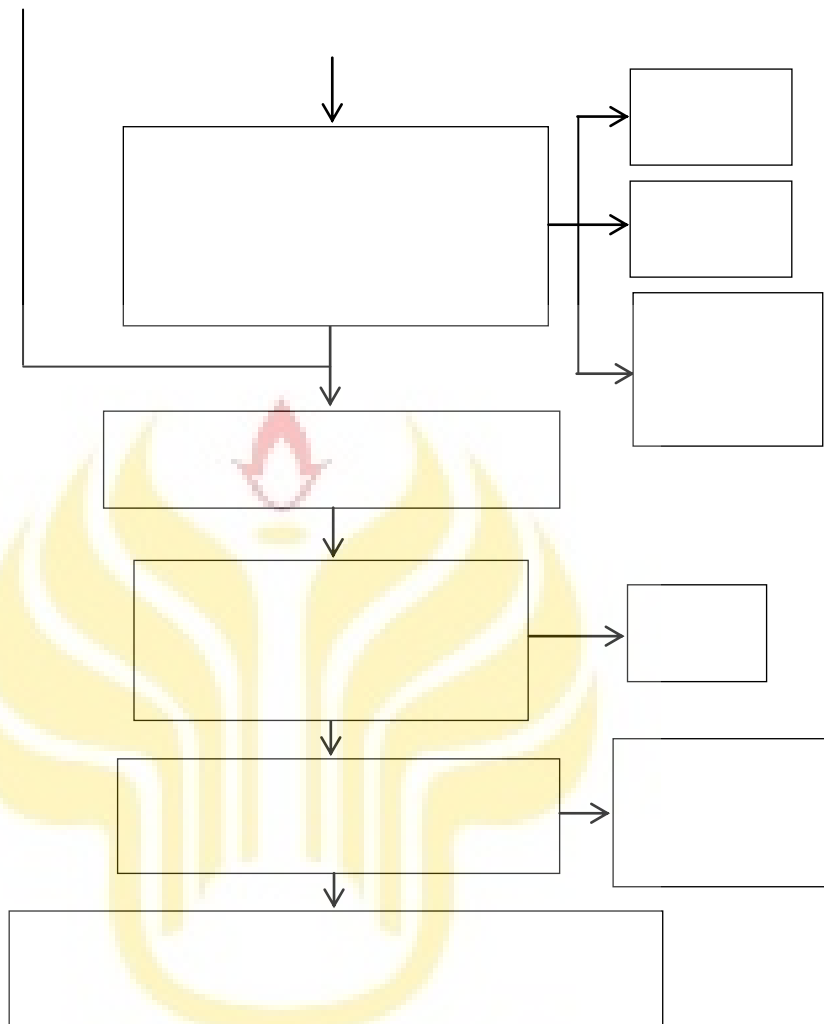
1. Aspek kognitif memiliki kaitan yang erat dengan pengetahuan dan kemampuan intelektual yang dimiliki seseorang.
2. Aspek afektif merupakan kecenderungan yang dimiliki seseorang dalam memilih suatu tindakan untuk menghadapi sebuah situasi dan kondisi tertentu.
3. Aspek psikomotor terkait dengan keterampilan atau *skill* yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan tugas yang menggabungkan koordinasi mental dan gerakan otot yang bertujuan.

2.6 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada latar belakang dan landasan teori yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian terhadap kelayakan multimedia pembelajaran materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri

1 Tonjong. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* pada materi menggambar pola rok. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* diperoleh dengan cara memberi angket kepada *expert judgment* yaitu ahli materi, ahli media, serta ahli materi dan pengguna. Selanjutnya untuk meneliti kelayakan multimedia pembelajaran ini pada pembelajaran menggambar pola rok dilakukan dengan model *one-shot case study* yang termasuk dalam *pre-experimental design*. Perlakuan diberikan untuk siswa kelas VIII dengan penerapan multimedia pembelajaran pada pembelajaran menggambar pola rok. Kelayakan multimedia pembelajaran menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* pada materi menggambar pola rok diperoleh dari angket siswa selama perlakuan berlangsung.





Gambar 2.6 Kerangka Berpikir



2.7 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: Multimedia pembelajaran dengan *Microsoft Office PowerPoint* layak sebagai media pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong.

Ho: Multimedia pembelajaran dengan *Microsoft Office PowerPoint* tidak layak sebagai media pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong.



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik simpulan bahwa Multimedia pembelajaran dengan *software Microsoft Office PowerPoint 2010* layak sebagai media pembelajaran pada materi menggambar pola rok untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tonjong karena membantu siswa memahami materi sehingga mampu mencapai nilai KKM.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Siswa dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran ini untuk belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah sehingga lebih memahami materi.
2. Guru kreatif memaksimalkan *software Microsoft Office PowerPoint 2010* untuk pembuatan multimedia pembelajaran supaya dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik.
3. Sekolah terus meningkatkan fasilitas sekolah yang mendukung terwujudnya pembelajaran dengan multimedia pembelajaran.
4. Diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengimplementasikan multimedia pembelajaran dan menguji efektivitas multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (INOVATIF)*. Bandung : Yrama Widya
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kanwil Depdikbud. 1994. Keterampilan Tata Busana. Provinsi Jawa Tengah
- Nokwanti. 2013. Pengaruh Tingkat Disiplin dan Lingkungan Belajar di Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang*
- Pribadi, A Benny. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta : Dian Rakyat
- Riduwan. 2010. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta
- Rifa'I dan Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Pusat Pengembangan MKU/MKDK UNNES
- Rizkiansyah. 2013. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia di Lembaga Kursus Musik "Ethnictro" Yogyakarta. *Jurnal e Prints Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Suyono dan Nugroho. 2013. *Optimalisasi Microsoft Office PowerPoint 2010*

dalam Pembuatan Media Interaktif Penggandaan Dokumen untuk Program Keahlian Administrasi Perkantoran Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1. *Indonesian Jurnal on Computer Science-Spee –IJCSS - Volume 10 No 4.*

