



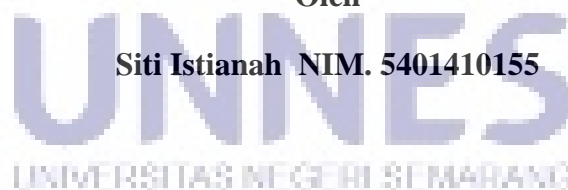
**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
PEMBUATAN HIASAN BUSANA PADA SISWA SMK
SYAFI'I AKROM KOTA PEKALONGAN**

Skripsi

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

Oleh

Siti Istianah NIM. 5401410155



JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Siti Istianah
NIM : 5401410155
Program Studi : S1 Pendidikan Tata Busana
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
PEMBUATAN HIASAN BUSANA PADA SISWA
SMK SYAFI' I AKROM KOTA PEKALONGAN.

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

Semarang, 06 Januari 2016
Pembimbing,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Dr. Trisnani Widowati, M. Si
NIP. 196202271986012001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN HIASAN BUSANA PADA SISWA SMK SYAFI' AKROM KOTA PEKALONGAN telah dipertahan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 06 Januari 2016.

Panitia:

Ketua Panitia

Dra. Sri Endah W, M.Pd
NIP. 196805271993032001

Sekretaris

Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196211111987022001

Penguji I

Dra. Sicillia Sawitri, M.Pd
NIP. 195701201986012001

Penguji II

Dra. Widowati, M.Pd
NIP. 196303161987022001

Penguji III/Pembimbing

Dr. Trisnati Widowati, M.S
NIP. 196202271986012001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik



Dr. Nur Qudus, M.T

NIP. 196911301994031001

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. 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, 06 Januari 2016
Yang membuat pernyataan,

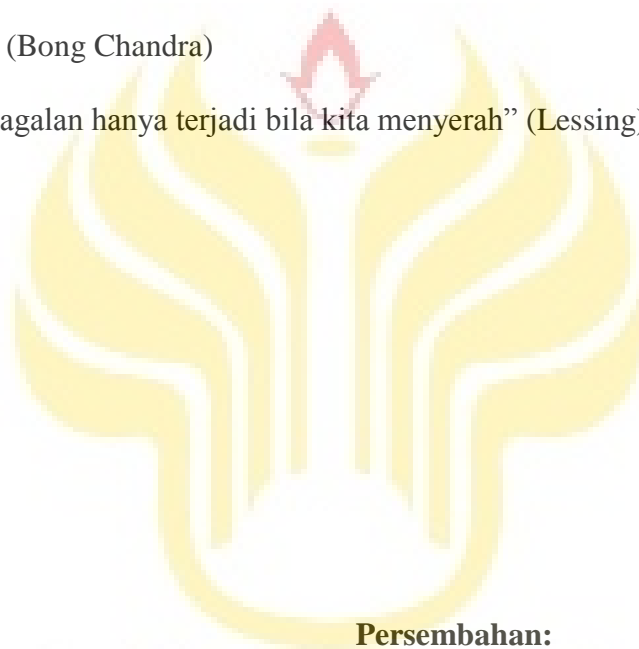


Siti Istianah

NIM. 5401410155

Motto :

1. Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita berhasil melakukannya dengan baik (Andrew Jackson)
2. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Al Insyiroh: 6)
3. Jalan keluar selalu datang disaat-saat terakhir karena jalan keluar tidak cukup untuk semua orang. Tuhan menunggu mereka yang bersabar sampai akhir (Bong Chandra)
4. “Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah” (Lessing)



Persembahan:

1. Kedua orangtuaku (Bapak Saerozi dan Ibu Khuzaemah)
2. Kakak dan keluarga tercinta
3. Teman-teman angkatan 2010
4. Almamater

ABSTRAK

Siti Istianah. 2015. “*Efektivitas Multimedia Pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana Pada Siswa SMK Syafi’i Akrom Kota Pekalongan*”. Pembimbing Dr. Trisnani Widowati, M.Si. Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Pembelajaran yang dilakukan di SMK Syafi’i Akrom Kota Pekalongan belum mencapai KKM (<75), hal ini disebabkan guru masih menggunakan pendekatan konvensional dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, media pembelajaran yang digunakan berbentuk modul, buku atau sumber belajar dari internet. Usaha peningkatan minat belajar siswa yaitu dengan menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar, salah satunya dapat memanfaatkan multimedia. Kelebihan diantaranya dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi dan menarik. Tujuan penelitian : (1) mengetahui validitas multimedia pembelajaran pembuatan hiasan busana kelas X di SMK Syafi’i Akrom Kota Pekalongan; (2) mengetahui apakah multimedia pembelajaran pembuatan hiasan busana efektif pada siswa kelas X di SMK Syafi’i Akrom Kota Pekalongan; (3) mengetahui seberapa besar efektivitas multimedia pembelajaran pembuatan hiasan busana kelas X di SMK Syafi’i Akrom Kota Pekalongan

Penelitian ini termasuk *quasi eksperimen* dengan menggunakan *One Group Pre-test Post-test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan tata busana SMK Syafi’i Akrom Kota Pekalongan sebesar 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dan uji *gain*.

Hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,76 > 2,023$) yang artinya ada efektivitas penggunaan multimedia pada mata pelajaran menghias busana terhadap hasil belajar siswa. Hasil perhitungan uji *gain* diperoleh nilai 0.408 yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan multimedia masuk dalam kategori sedang. Simpulan dari penelitian ini adalah: (1) Validitas multimedia pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian; (2) Ada efektivitas dalam penggunaan multimedia; (3) Besarnya efektivitas penggunaan multimedia pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana masuk dalam kategori sedang. Saran yang terkait penelitian yaitu: (1) Hasil penelitian pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana masih ada kekurangan dalam aspek psikomotorik yang kurang optimal, jadi guru sebaiknya perlu meningkatkan media pembelajaran untuk menghindari kejenuhan siswa. (2) Hasil penelitian penggunaan multimedia pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana ini dalam aspek keefektifan yang diperoleh kurang maksimal, sehingga dapat dilakukan dengan pengembangan animasi maupun *video* yang lebih menarik.

Kata kunci : Efektivitas, *Multimedia*, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb,

Segala puji syukur selalu tercurahkan atas kehadiran Allah SWT, yang selalu melindungi dan melimpahkan rahmat, nikmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Efektivitas Multimedia Pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana Pada Siswa SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan".

Skripsi ini disusun sebagai persyaratan kelengkapan untuk menyelesaikan studi strata satu (S1) untuk mencapai gelar sarjana pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Penyusunan skripsi ini banyak menghadapi kendala-kendala karena berbagai keterbatasan, peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
4. Kaprodi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
5. Dr. Trisnani Widowati, M.Si. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan petunjuk dan dorongan yang berguna bagi peneliti dalam menyusun skripsi ini.

6. Dra. Sicillia Sawitri, M.Pd dan Dra. Widowati, M.Pd. sebagai dosen penguji I dan dosen penguji II yang telah memberikan masukan yang sangat berharga berupa saran, ralat, perbaikan, pertanyaan, komentar, tanggapan, menambah bobot dan kualitas skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang yang memberikan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan.
8. Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu guru SMK Syafi'i Akrom Pekalongan yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu dalam proses penelitian
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan berkat dan rahmat-Nya atas kebaikan semua pihak yang telah membantu baik material maupun spiritual kepada peneliti. Kritik dan saran dari pembaca sangat berguna untuk perbaikan penelitian dimasa datang. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 06 Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian	9
1.7. Penegasan Istilah.....	10
1.8. Sistematika Penulisan Skripsi.....	12
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1. Kajian Teori.....	14
2.2. Penelitian yang Relevan	58
2.3. Kerangka Berfikir	59
2.4. Hipotesis	62

BAB III. METODE PENELITIAN	63
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian	63
3.2. Populasi dan Sampel.....	63
3.3. Variabel Penelitian	64
3.4. Rancangan Penelitian	65
3.5. Teknik Pengumpulan Data	66
3.6. Instrumen Penelitian	68
3.7. Teknik Analisis Data	77
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	82
4.1. Deskripsi Data	82
4.2. Analisis Data	87
4.3. Pembahasan	92
BAB V. PENUTUP.....	99
5.1. Kesimpulan.....	99
5.2. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1	Macam-Macam Tusuk Hias 52
3.1	Interprestasi Nilai r (Koefisien Korelasi) 71
3.2	Hasil Ujicoba Validitas Soal 71
3.3	Kriteria Daya Pembeda 74
3.4	Skor Daya Pembeda pada Butir Soal Nomor 1 74
3.5	Hasil Ujicoba Daya Pembeda 74
3.6	Kriteria Indeks Kesukaran 75
3.7	Skor Indeks Kesukaran pada Butir Soal Nomor 1 75
3.8	Hasil Ujicoba Indeks Kesukaran 76
3.9	Klasifikasi Nilai Gain 81
4.1	Hasil Penilaian Ahli Media 83
4.2	Komentar dan Saran Ahli Media 84
4.3	Hasil Penilaian Ahli Materi 85
4.4	Hasil Penilaian Ahli Buku Panduan 86
4.5	Komentar dan Saran Ahli Buku Panduan 87
4.6	Rata-rata Skor Tes Hasil Belajar Siswa 88
4.7	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>posttest</i> Siswa 88
4.8	Hasil Uji Normalitas Data 89
4.9	Hasil Uji Homogenitas Data 90
4.10	Hasil Perhitungan Uji-t 91
4.11	Hasil Perhitungan Gain 92

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Fikir.....	61
3.1 Pola Tes Awal dan Tes Akhir	65
3.2 Rumus Korelasi Product Moment	70
3.3 Rumus K-R20.....	72
3.4 Rumus Daya Pembeda	73
3.5 Rumus Indeks Kesukaran.....	75
3.6 Rumus <i>Chi-Kuadrat</i>	78
3.7 Rumus Bartley.....	79
3.8 Rumus <i>t-test</i>	80
3.9 Rumus <i>Gain</i>	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Silabus	104
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	109
3	Kisi-Kisi Instrumen	129
4	Lembar Penilaian Multimedia	133
5	Buku Panduan	151
6	Hasil Validator (Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Buku Panduan) ...	197
7	Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	200
8	Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	201
9	Hasil Uji Coba Soal.....	214
10	Daftar Nama Siswa Penelitian.....	220
11	Soal <i>Pre-test dan Post-test</i>	221
12	Lembar penilaian dan Pedoman Penilaian (aspek afektif, psikomotor dan praktik)	241
13	Analisis Hasil <i>Pre-test</i>	248
14	Analisis Hasil <i>Post-test</i>	253
15	Data Hasil Penelitian	259
16	<i>Job Sheet</i>	265
17	Multimedia dengan software <i>Macromedia Flash Pro 8</i>	275
18	<i>Story Board</i>	284
19	SK Pembimbing, SuratIjin Penelitian, Surat Selesai Penelitian.....	289
20	Dokumentasi.....	295

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada kualitas pelaksanaan proses pembelajaran. Terdapat beberapa komponen dalam proses pembelajaran yang saling berkaitan, apabila salah satu dari komponen tersebut tidak ada, maka proses belajar mengajar tidak dapat bekerja dengan lancar.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia no.17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan merumuskan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. Tujuan Pendidikan Kejuruan adalah mempersiapkan peserta didik sebagai calon tenaga kerja dan mengembangkan eksistensi peserta didik, untuk kepentingan peserta didik, masyarakat, bangsa dan negara dan mengutamakan penyiapan untuk memasuki lapangan pekerjaan serta mengembangkan sikap profesional.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang menyiapkan siswanya untuk memasuki dunia kerja dengan bekal ilmu pengetahuan dan keahlian. Ditegaskan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal (15) yang menyatakan bahwa SMK sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan saat ini lebih menitikberatkan pada keaktifan siswa, dimana siswa belajar sambil bekerja, dengan demikian siswa dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan serta perilaku lainnya termasuk sikap dan nilai.

SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan terletak di Jl. Pelita I No.322 (Perum Buaran Indah) Pekalongan Selatan. Terdapat empat program keahlian yaitu Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor, Teknologi Informasi & Komunikasi dan Busana Butik.

SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan merupakan salah satu SMK kelompok pariwisata yang terdiri dari 4 jurusan salah satunya adalah Jurusan Tata Busana. Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa Program Keahlian Tata Busana adalah pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana. Kompetensi dasar pada mata pelajaran ini, yang harus dicapai siswa yaitu Mengidentifikasi hiasan busana dan Membuat hiasan pada kain atau busana. Pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana yang dilakukan disekolah melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan praktikum.

Desain hiasan busana merupakan suatu rancangan gambar yang nantinya akan diwujudkan dengan tujuan untuk memperindah suatu penampilan busana dengan menerapkan teknik sulaman (Ernawati, 2008: 384). Suatu desain yang

baik akan memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang dipergunakan sehingga menghasilkan suatu benda yang indah.

Membuat suatu hiasan yang baik dan menarik, dalam proses mendesain perlu memperhatikan unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain. Adapun unsur-unsur desain (Widjiningsih, 1982: 1) meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, sifat gelap-terang, dan warna. Agar terlihat indah dan menarik, membuat hiasan busana juga harus memperhatikan prinsip-prinsip desain.

Menghias busana dan lenan rumah tangga dapat dilakukan dengan bermacam-macam teknik hiasan. Teknik hiasan disini adalah teknik menghias kain yang erat hubungannya dengan sulam-menyulam. Teknik membuat hiasan pada busana atau kain dilakukan dengan menggunakan tusuk hias, oleh karena itu sebelum membuat hiasan busana harus mengetahui dan memahami macam-macam tusuk hias.

Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan, diketahui bahwa pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana guru menggunakan pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang menekankan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah dan demonstrasi, media pembelajaran yang digunakan berbentuk modul, buku atau sumber belajar dari internet. Model pembelajaran dan media pembelajaran dengan pendekatan konvensional yang sebelumnya telah diterapkan pada pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana di SMK Syafi'i Akrom sudah cukup baik, namun belum dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan potensi dan ketrampilan yang dimiliki siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan berbicara sendiri, bahkan acuh terhadap materi yang diajarkan, sehingga

materi pelajaran tidak dapat diterima dengan baik dan hasil belajar siswa kurang optimal.

Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan yaitu 70 untuk tahun ajaran 2012/2013 dan 75 untuk tahun ajaran 2013/2014 dan 2014/2015, sedangkan pada siswa tahun ajaran 2012/2013 dan 2013/2014 rata-rata nilainya sebagian besar masih dibawah nilai KKM, karena nilai KKM praktik busana yaitu 75. Nilai siswa menunjukkan bahwa ada nilai 9 siswa dari 27 siswa masih di bawah nilai 75. Untuk itu diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang lebih menarik, bervariasi, komunikatif dalam belajar, meningkatkan daya ingat materi, pembelajaran akan lebih menyenangkan, mudah dimengerti, dan jelas sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat lebih menunjang hasil nilai belajar siswa.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dicapai dengan mengoptimalkan komponen-komponen yang ada dalam sistem pendidikan. Komponen-komponen tersebut terdiri dari tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi pembelajaran, metode atau strategi, media dan evaluasi (Nur'aini, 2008: 05). Keterkaitan antar komponen akan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar mengajar, khususnya materi Membuat Hiasan Busana melibatkan siswa secara langsung dalam bentuk kegiatan praktikum. Siswa dituntut aktif untuk kegiatan praktikum, sehingga diperlukan salah satu komponen yang dapat membantu kelancaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu media. Media merupakan salah satu komponen yang tidak dapat diabaikan dalam

mengembangkan sistem pengajaran yang berkualitas. Pendapat Daryanto (2013:06), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran untuk memotivasi belajar siswa, serta memperjelas informasi pengajaran dengan memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting dan memberikan variasi dalam mengajar, agar kemauan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat terserap dengan baik kedalam memori berfikir siswa (Arief S. Sadiman dkk, 2014: 17).

Media pembelajaran ada berbagai macam yang dapat digunakan guru serta disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa. Media pembelajaran sangat bervariasi jenisnya dan semua mempunyai tujuan untuk mempermudah penyaluran pesan dari guru kepada siswa. Pesan tersebut akan merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa sehingga proses transformasi ilmu pengetahuan dapat terjadi. Pernyataan di atas menjelaskan bahwa fungsi media sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar disekolah.

Peningkatan ketrampilan dan memotivasi dalam mengembangkan potensi siswa, multimedia merupakan salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut. Multimedia digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali (Daryanto, 2013: 52). Multimedia memiliki kelebihan diantaranya dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi dan siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media. Multimedia mampu menyajikan gambar, animasi sekaligus suara yang

memungkinkan siswa lebih mudah memahami dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan multimedia ini juga membantu siswa untuk tidak membayangkan suatu hal yang bersifat abstrak karena didalam multimedia ini disertai dengan gambar dan animasi teknik dalam pembuatan sulaman aplikasi dan melekatkan.

Penggunaan media dalam proes pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung. Penggunaan multimedia diharapkan dapat menimbulkan daya tarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan semangat belajar serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teori dan praktik sulaman fantasi dan pada akhirnya akan memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Latar belakang di atas, menjadikan peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian tentang penggunaan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar pembuatan hiasan busana, kemudian disusun dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Efektivitas Multimedia Pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana Pada Siswa SMK Syafi’i Akrom Kota Pekalongan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana sebagai berikut :

1.2.1 Pembelajaran Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana di SMK Syafi’i Akrom Kota Pekalongan masih menggunakan pendekatan konvensional dan media berbentuk modul, buku atau sumber belajar dari internet.

- 1.2.2** Pemilihan media pembelajaran Membuat Hiasan Busana belum dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan potensi dan ketrampilan yang dimiliki siswa.
- 1.2.3** Masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM pada pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan, diantaranya ada 9 siswa dari 27 siswa.
- 1.2.4** Siswa membutuhkan media yang menarik, variatif, komunikatif dan mampu merangsang supaya dapat merespon positif materi yang disampaikan serta lebih menunjang hasil nilai belajar siswa.
- 1.2.5** Komponen-komponen (tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi pembelajaran, metode atau strategi, media dan evaluasi) dalam sistem pendidikan belum dilaksanakan secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas sangat luas, sehingga dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah, diantaranya:

- 1.3.1** Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas X jurusan Tata Busana yang mengikuti Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana tahun ajaran 2014/2015 di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.
- 1.3.2** Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana dengan materi sulaman aplikasi dan melekatkan benang

dari kurikulum bidang keahlian Tata Busana di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

1.3.3 Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian keefektifan penggunaan multimedia pada pembelajaran Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

1.3.4 Pengujian hasil belajar siswa dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1.4.1 Bagaimana validitas multimedia pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana pada siswa kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan?

1.4.2 Apakah multimedia pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana efektif digunakan pada siswa kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan?

1.4.3 Seberapa besar efektivitas multimedia pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana pada siswa kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disampaikan maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1 Mengetahui validitas multimedia pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana pada siswa kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan

1.5.2 Mengetahui apakah multimedia pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana efektif pada siswa kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

1.5.3 Mengetahui seberapa besar efektivitas multimedia pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana pada siswa kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian berfungsi apabila penelitiannya membawa manfaat atau kegunaan. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Siswa dapat lebih mudah untuk mencerna materi Pembuatan Hiasan Busana yang diberikan, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran dikelas, karena pembelajaran dengan menggunakan media memotivasi siswa untuk lebih aktif serta bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

1.6.2 Masukan kepada guru yang terlibat langsung untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mendesain pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme kerja dalam mengajar khususnya pada Pembuatan Hiasan Busana serta menambah alternatif penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran secara teori maupun praktek sehingga akan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar yang diperoleh.

1.6.3 Penelitian ini mampu memberikan pengetahuan bagi peneliti sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional.

1.6.4 Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya pada segmen yang berbeda.

1.7 Penegasan Istilah

Penegasan istilah untuk menghindari salah tafsir atau salah pengertian terhadap skripsi ini, dengan memperjelas dan memperkecil lingkup persoalan yang diteliti, maka istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1.7.1 Efektivitas Multimedia

Efektivitas sama dengan keefektifan yang berarti mencapai keberhasilan. Efektivitas merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas. Efektivitas berasal dari bahasa Inggris “*effectivity*” (kata sifat) yang berarti ada efeknya, dapat membawa hasil, berhasil guna (KBBI, 2001: 284).

Efektivitas pembelajaran merujuk pada berdaya dan hasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran (Agus Suprijono, 2014: 11). Pembelajaran yang efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial.

Multimedia digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali (Daryanto, 2013: 52). Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini berisi tentang materi membuat hiasan busana sulaman aplikasi dan melekatkan benang. Multimedia ini sebelum digunakan akan

divalidasi oleh 3 ahli (*judgment expert*) yaitu ahli media, ahli materi dan buku panduan.

Mengacu dari pengertian tersebut, efektivitas multimedia sebagai media pembelajaran adalah tercapainya tujuan belajar sebagai akibat dari keberhasilan penggunaan media tersebut dalam materi membuat hiasan busana sulaman aplikasi dan melekatkan benang. Efektivitas penggunaan multimedia dalam penelitian ini diketahui melalui hasil belajar siswa yang diuji dengan *pre-test* dan *post-test* berdasarkan tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

1.7.2 Pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana

Pembelajaran atau pengajaran menurut Dengeng dikutip Hamzah B. Uno (2006: 02) adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pembuatan hiasan busana adalah salah satu mata pelajaran wajib pada kompetensi keahlian busana butik di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan yang dimulai dari kelas X sampai kelas XII. Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana pada kelas X Busana Butik terbagi menjadi 2 kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi hiasan busana dan membuat hiasan pada kain atau busana. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi membuat sulaman aplikasi dan melekatkan benang pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana. Indikator dalam materi ini yaitu (a) membuat macam-macam tusuk

hias; (b) membuat hiasan pada busana atau lenan rumah tangga dengan tangan; (c) membuat hiasan busana dengan mesin bordir (Silabus SMK Syafi'i Akrom Pekalongan).

Pembelajaran pembuatan hiasan busana yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan multimedia untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diketahui melalui *pre-test* dan *post-test* yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif (tes tertulis), ranah afektif (lembar penilaian sikap), dan ranah psikomotorik (lembar penilaian hasil praktek).

1.7.3 SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan

SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan terletak di Jl. Pelita I No.322 (Perum Buaran Indah) Pekalongan Selatan. Terdapat empat program keahlian yaitu Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor, Teknologi Informasi & Komunikasi dan Busana Butik.

SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan merupakan salah satu SMK kelompok pariwisata yang terdiri dari 4 jurusan salah satunya adalah Jurusan Tata Busana. Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa Program Keahlian Tata Busana adalah pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana.

1.8 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi yang baik harus memberi arahan yang jelas, dapat membawa pembaca sesuai dengan alur pikiran penulis, dan mempermudah pemahaman skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.8.1 Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari : halaman judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

1.8.2 Bagian Isi

BAB I Pendahuluan, bab ini terdiri atas latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 Kajian Pustaka, bab ini memaparkan kajian teori yang digunakan sebagai landasan berfikir dan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian, dilanjutkan dengan penelitian yang relevan berupa konsep-konsep dan variabel serta definisinya, kerangka pikir dan hipotesis.

BAB 3 Metode Penelitian, bab ini berisi tentang waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB 4 Hasil dan Pembahasan, bab ini berisi tentang pelaksanaan penelitian, yaitu hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB 5 Penutup, bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian, serta saran-saran atau sumbangan pikiran peneliti atas penelitian yang telah dilakukan.

1.8.3 Bagian akhir

Bagian akhir yang termasuk bagian akhir dari skripsi adalah daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Nana Sudjana (2013: 28) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, ketrampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Sejalan dengan pengertian di atas, Oemar Hamalik (2008: 36) mengemukakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*).

Slameto (2003: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku akibat dari proses belajar meliputi perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan tingkah laku.

Gagne dikutip Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10) menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang kompleks yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan,

keterampilan dan sikap. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luar dari itu, yakni mengalami. Oemar Hamalik (2008: 36), menyatakan bahwa bukti seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Definisi mengenai pengertian belajar dapat dijelaskan bahwa seseorang yang belajar akan mengalami perubahan tingkah laku karena suatu latihan dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut adalah pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Beberapa prinsip-prinsip belajar yang relatif berlaku umum yang dapat dijadikan dasar atau acuan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Prinsip-prinsip belajar yang mendidik itu berkaitan dengan: 1) perhatian dan motivasi belajar peserta didik; 2) keaktifan belajar; 3) keterlibatan langsung/pengalaman dalam belajar; 4) pengulangan belajar; 5) tantangan semangat belajar; 6) pemberian balikan dan penguatan belajar; serta 7) adanya perbedaan individual dalam perilaku belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:42).

Prinsip - prinsip belajar menurut Slameto (2003: 27 - 28) antara lain:

- a. Prinsip belajar berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif; meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional;
 - 2) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional;
 - 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuan dan belajar dengan efektif;

- 4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. Prinsip belajar sesuai hakikat belajar
 - 1) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya;
 - 2) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*;
 - 3) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.
- c. Prinsip belajar sesuai materi/ bahan yang harus dipelajari
 - 1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya;
 - 2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
- d. Prinsip belajar sebagai syarat keberhasilan belajar
 - 1) Belajar memerlukan sasaran yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
 - 2) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ ketrampilan/ sikap itu mendalam pada siswa.

Guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik apabila dapat menerapkan cara pembelajaran yang sesuai dengan prinsip belajar, dengan kata lain supaya dapat mengontrol sendiri apakah tugas-tugas pembelajaran yang dilakukannya telah sesuai dengan prinsip-prinsip belajar. Hal ini menuntut para guru untuk memusatkan perhatian, mengelola, menganalisis, dan mengaplikasikan prinsip-prinsip belajar tersebut.

2.1.1.3 Ciri-Ciri Belajar

Seseorang dikatakan telah belajar kalau sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2003: 3-4) menyatakan bahwa ciri-ciri belajar sebagai berikut :

- (1) Perubahan yang terjadi secara sadar, seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurag-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya sadar bahwa Pengetahuannya bertambah,

- sikapnya berubah, kecakapannya bertambah, kebiasaannya bertambah
- (2) Perubahan dalam belajar bersifat *continue* dan fungsional. Perubahan dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya
 - (3) Perubahan belajar bersifat positif dan aktif. Belajar senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya
 - (4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, bukan hasil belajar jika perubahan itu hanya sesaat karena perubahan yang terjadi karena proses belajar sifatnya menetap atau permanen tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dimiliki bahkan akan semakin berkembang jika dipergunakan atau dilatih secara *continue*
 - (5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. Sebelum belajar, seseorang hendaknya sudah menyadari apa yang akan berubah pada dirinya melalui belajar
 - (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku meliputi sikap, ketrampilan, pengeahuan, dan sebagainya.

2.1.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003, adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Definisi ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik (2008: 57) berpendapat bahwa pembelajaran suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Sudjana dan Rivai, 2011: 1). Tujuan tersebut yakni siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses belajar.

Pembelajaran atau pengajaran menurut Dengeng dikutip oleh Hamzah B. Uno (2006: 02) adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan tersebut yakni siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses belajar. Pemilihan media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan, dimana pesan yang disampaikan dapat berisi ajaran atau didikan. Proses pembelajaran dikatakan berhasil membawakan pesan belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku atau sikap belajar pada diri siswa. Perubahan tingkah laku dalam proses pembelajaran terjadi pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (ketrampilan).

2.1.1.5 *Komponen-Komponen Pembelajaran*

Pembelajaran merupakan suatu sistem, karena pembelajaran terdiri dari beberapa bagian (komponen) yang satu sama lain saling berhubungan dan berpengaruh. Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi (Nur'aini, 2008: 05).

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan yang akan dicapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran.

2. Siswa

Siswa merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang penting atau integral, karena apabila tidak ada siswa maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung. Pelaksanaan proses pembelajaran yang pertama kali diperhatikan adalah siswa, karena siswa yang akan belajar sehingga tujuan pembelajaran ditunjukkan kepada siswa.

3. Guru

Guru merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang ikut berperan dalam pembentukan sumber daya manusia yang potensial dibidang pembangunan, oleh karena itu guru dituntut dapat berperan aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional. Guru dalam hal ini tidak hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga sebagai pendidik dan pembimbing.

4. Materi Pembelajaran

Materi pengajaran bukan semata-mata semua materi yang tertera di buku sumber atau lainnya, tetapi materi atau komponen lain yang perlu dikembangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, yang diklasifikasikan dalam tiga kawasan yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik.

5. Metode atau Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang telah direncanakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jenis metode pembelajaran yang digunakan oleh guru bermacam-macam, masing-masing metode mempunyai kelebihan dan kekurangan sehingga guru harus mempertimbangkan faktor lain yang juga akan berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

6. Media pembelajaran

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran agar mudah dipahami, menarik dan menyenangkan siswa.

7. Evaluasi.

Evaluasi merupakan kegiatan yang meliputi mengukur dan menilai. Evaluasi diadakan oleh guru dengan maksud atau bertujuan untuk mengetahui kemampuan atau penguasaan materi pelajaran yang telah diajarkan selain itu juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru sehingga dapat memperbaiki kelemahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran.

Komponen-komponen pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Achmad Rifa'i RC dan Cathrina Tri Anni (2011: 194) juga dibagi tujuh yaitu tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi dan penunjang.

1. Tujuan

Tujuan secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *intructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, dan

ketrampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TPK semakin spesifik dan operasional.

2. Subyek belajar

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

3. Materi pelajaran

Materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.

4. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/ wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

6. Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis dari pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi/ data untuk menentukan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran.

7. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya.

Komponen penunjang berfungsi meperlancar, melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Penjelasan di atas disimpulkan, bahwa komponen pembelajaran merupakan sebuah kumpulan beberapa item satu sama lain yang saling terhubung dan dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan sangat penting demi tercapainya proses pembelajaran yang baik, efektif dan efisien.

2.1.1.6 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 200). Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni, (2009: 85) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan tersebut diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada aspek tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Untuk mengetahui berhasil dan tidaknya hasil belajar dapat diukur dengan alat bantu evaluasi yaitu tes, sedangkan hasil belajar diwujudkan dalam bentuk nilai dan angka.

Bloom dikutip Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni, (2009: 86) mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Adapun pengertian jenis-jenis ranah belajar sebagai berikut:

2.1.1.6.1 Ranah Kognitif (Cognitive Domain)

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual (Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni, 2009: 86). Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Tipe hasil belajar pengetahuan (*Knowledge*), didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi pembelajaran) yang telah dipelajari sebelumnya (Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni, 2009: 86). Tipe hasil belajar pengetahuan dalam pembuatan hiasan busana dengan sulaman aplikasi dan melekatkan benang diharapkan siswa dapat mengetahui, serta mengingat tentang pengetahuan pembuatan sulaman aplikasi dan melekatkan benang, alat serta bahan yang digunakan dalam pembuatan sulaman dan langkah-langkah pembuatan sulaman aplikasi dan melekatkan benang.

2) Pemahaman (*Comprehention*)

Tipe hasil belajar pemahaman (*Comprehention*) diidentifikasi sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pelajaran (Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni, 2009: 86). Tipe hasil belajar pemahaman pembuatan pembuatan hiasan busana dengan sulaman aplikasi dan melekatkan benang adalah siswa dapat memahami materi tentang jenis-jenis hiasan busana, macam-macam teknik menghias busana, sikap tubuh dalam mengerjakan hiasan busana, teknik penyelesaian hiasan busana serta alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan hiasan busana.

3) Penerapan

Tipe hasil belajar penerapan mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip dalil dan teori. Hasil belajar di bidang ini memerlukan tingkat pemahaman yang lebih tinggi daripada tingkat pemahaman sebelumnya (Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni, 2009: 86). Tipe hasil belajar pembuatan hiasan busana diharapkan, setelah memahami dan merespon materi yang diberikan, siswa dapat mempraktikkannya salah satunya siswa dapat menjelaskan dan mendemonstrasikan cara pembuatan hiasan busana dengan sulaman aplikasi dan melekatkan benang.

4) Analisis

Tipe hasil belajar analisis mengacu pada kemampuan memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya (Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni, 2009: 86). Tipe hasil belajar analisis pembuatan sulaman aplikasi dan melekatkan benang adalah siswa dapat menganalisis atau membaca gambar langkah-langkah pembuatan sulaman aplikasi dan melekatkan benang dengan cermat kemudian dapat mempraktikkannya.

5) Sintesis

Tipe hasil belajar sintesis mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru (Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni, 2009: 86). Tipe hasil belajar sintesis pembuatan sulaman aplikasi dan melekatkan benang adalah siswa mampu menyimpulkan apa saja yang merupakan dasar utama dalam Pembuatan Hiasan Busana agar diperoleh hasil yang baik.

6) Penilaian/ Evaluasi

Tipe hasil belajar evaluasi mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pelajaran (Achmad Rifa'I dan Catharina Tri Anni, 2009: 86). Tipe hasil belajar evaluasi pembuatan sulaman aplikasi dan melekatkan benang adalah siswa mampu memperbaiki pola apabila terjadi kesalahan.

2.1.1.6.2 Ranah Afektif (Affective Domain)

Tipe hasil belajar ranah afektif meliputi tujuan pendidikan yang berkenaan dengan minat, sikap, nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Menurut Krathwahl, Bloom dan Mansia dalam Nur'aini (2008: 9) hasil belajar bidang afektif meliputi tujuan pendidikan yang berkenaan dengan minat, sikap dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Bidang ini sangat sulit dinilai karena perilakunya tidak selalu nyata, apa yang dilakukan mungkin tidak sama dengan apa yang ada dalam hati, sehingga sering kali guru kesulitan dalam mengidentifikasi. Bidang afektif ini terdiri dari lima aspek, yaitu: menerima, merespon/menjawab, menilai, organisasi, karakteristik nilai. Aspek-aspek tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Menerima (*Receiving*)

Aspek ini berkenaan dengan membangkitkan dan mengarahkan perhatian siswa terhadap materi pembuatan hiasan busana dengan sulaman aplikasi dan melekatkan benang yang diberikan oleh guru sehingga materi yang diberikan dapat dipahami oleh siswa.

2) Merespon (*Responding*)

Aspek ini diharapkan siswa dapat merespon materi pembuatan hiasan busana dengan sulaman aplikasi dan melekatkan benang yang telah diberikan oleh guru salah satunya dengan mengajukan pertanyaan jika merasa kurang paham dengan penjelasan guru, siswa dapat mengerjakan soal latihan dan sebagainya.

3) Menilai (*Valueing*)

Aspek ini diharapkan siswa dapat menggambarkan, membedakan, mempelajari materi yang telah diberikan.

4) Organisasi (*Organization*)

Aspek ini mengacu pada proses pembentukan nilai serta menyusun suatu sistem nilai yang menyatukan nilai-nilai yang berbeda.

5) Karakteristik (*Characterization*)

Aspek ini mengacu pada proses perwujudan nilai-nilai, sehingga tingkah lakunya menunjukkan karakteristik atau identitas dari siswa tersebut (Nur'aini,2008: 10).

2.1.1.6.3 Ranah Psikomotorik

Tipe hasil belajar ranah psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik yang melibatkan otot gerak yang membutuhkan koordinasi otot. Pada dasarnya ketrampilan psikomotorik merupakan keahlian menampilkan gerakan yang kompleks secara efisien. Ketrampilan ini bergantung pada kekomplekan gerakan dan keindahan. Hasil belajar ranah psikomotorik tampak dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar yang diterapkan pada materi pembuatan hiasan busana dengan sulaman aplikasi dan

melekatkan benang adalah siswa mampu dan terampil dalam pembuatan hiasan busana dengan sulaman aplikasi dan melekatkan benang, sesuai dengan langkah-langkahnya. Siswa akan menerima pengalaman belajarnya dengan perubahan tingkah laku yang lebih baik.

Hasil belajar dalam penelitian ini diketahui melalui *pre-test* dan *post-test* yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif (tes tertulis), ranah afektif (lembar penilaian sikap), dan ranah psikomotorik (lembar penilaian hasil praktek).

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Azhar Arsyad (1997: 3) berpendapat bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Arief S. Sadiman, dkk (2014: 07) mengungkapkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Gerlach dan Ely juga berpendapat, sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (1997: 3) 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.

Materi pembelajaran didalam ingatan siswa yang dirangsang dengan menggunakan media yang tepat guna maka akan bertahan lebih lama karena

media bersifat mempunyai daya stimulus yang kuat. Contohnya pemanfaatan media berupa gambar atau foto. Gambar atau foto tersebut akan lebih menarik perhatian siswa dibanding ceramah, dengan gambar dan foto tersebut makin memperjelas pemahaman siswa. Penelitian Seth Spaulding dikutip Sudjana dan Rivai (2011: 12) tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar-gambar, kesimpulannya sebagai berikut:

- 1) Ilustrasi gambar merupakan perangkat pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.
- 2) Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman di masa lalu, melalui penafsiran kata-kata.
- 3) Ilustrasi gambar membantu siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertai.
- 4) Dalam *booklet*, pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau satu halaman penuh gambar, disertai beberapa petunjuk yang jelas.
- 5) Ilustrasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.
- 6) Ilustrasi gambar hendaknya ditata sedemikian rupa.

Beberapa definisi di atas, dijelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran guna lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Media mempunyai cakupan makna yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media dibatasi kearah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal dengan media pembelajaran. Pembelajaran atau pengajaran pada dasarnya merupakan kegiatan guru untuk menciptakan situasi agar siswa belajar. Media pendidikan/pembelajaran menurut AECT (*Association for Education Communication Technologi*) dikutip Arief S. Sadiman, *dkk* (1984: 6),

“Memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi”.

Media Pembelajaran menurut Daryanto (2013: 06) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Heinich dan kawan-kawan dikutip Azhar Arsyad (1997: 4) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat mengantar informasi antara sumber dan penerima.

Kesimpulan definisi yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk memperlancar dan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pada proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Hal ini karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kalimat atau kata-kata tertentu.

2.1.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (1997:15) menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 10) memiliki beberapa fungsi yang ditekankan pada:

- a) Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.

- b) Media pembelajara merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- c) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- d) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan.
- e) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
- f) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- g) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Pendapat Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 10) di atas tentang fungsi media pembelajaran dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan dapat meningkatkan proses belajar mengajar.

Oemar Hamalik dikutip Azhar Arsyad (2014: 19 -16) mengemukakan bahwa “pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp and Dayton dikutip Azhar Arsyad (1997: 21) secara umum dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran

akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci, antara lain :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru mengalami perubahan kearah yang positif.

Kesimpulan dari fungsi dan manfaat media pembelajaran pada intinya pemakaian media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah menyerap materi yang diajarkan oleh guru. Media juga memberikan variasi dalam proses belajar mengajar sehingga perhatian siswa pada pelajaran lebih besar dan pelajaran yang diberikan mudah diingat dan difahami.

2.1.2.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dikutip Azhar Arsyad (1997:12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, tiga ciri media tersebut adalah sebagai berikut :

1. Ciri *fiksatif (Fixative Property)*
Ciri *fiksatif* artinya dapat merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Ciri *manipulative (Manipulative Property)*
Ciri *manipulating* artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan

(manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

3. Ciri *distributive (Distributive Property)*

Ciri *distributif* dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu, misalnya siaran TV atau Radio.

Penjelasan di atas, fungsi media pembelajaran memiliki ciri fiksatif, manipulating dan distributive yaitu menangkap, menyimpan, menampilkan suatu obyek, memanipulasi obyek sesuai kebutuhan serta mampu menjangkau audiens.

2.1.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Penggunaan suatu media yang tepat, dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, mulai dari yang paling sederhana hingga media yang paling canggih. Beberapa media yang paling sering digunakan di hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model *overhead proyektor transparansi (OHP)*, dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, *slide* (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media, menurut Sudjana dan Rivai (2011:3) mengidentifikasi jenis-jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu (1) media grafis (media dua dimensi) seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster,

kartun, komik dan lain-lain, (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain; (3) media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain; dan (4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Leshin, Pollock & Reigeluth dikutip Azhar Arsyad (1997:36) menggolongkan media kedalam lima kelompok, yaitu :

- (1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip).
- (2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
- (3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide)
- (4) Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi)
- (5) Media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Rudy Bretz dikutip Arief S. Sadiman *dkk* (1984:20) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu : suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media kedalam delapan jenis, yaitu “(1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak”.

Kesimpulan dari beberapa pengelompokan media tersebut, pengembangan media dalam penelitian ini merujuk pada pengelompokan media proyeksi audio visual diam karena pada pengembangan media terdapat slide, gambar, serta suara yang dibuat menggunakan komputer.

2.1.2.5 Faktor-Faktor Pemilihan Media

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya dapat efektif. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media (Sudjana dan Rivai, 2011: 4 - 5), yaitu sebagai berikut :

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang ditetapkan yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sehingga lebih memungkinkan digunakannya sebuah media.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran. Artinya bahan pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, proses, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media. Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru.
- 4) Terampil dalam menggunakannya. Artinya apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama adalah terampil atau dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya. Artinya media yang digunakan hendaknya bermanfaat bagi siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa. Artinya memilih media hendaknya sesuai dengan tingkat berfikir siswa, agar makna dan pesan-pesan pendidikan sampai pada siswa dan dipahami oleh siswa.

Seorang guru dalam menggunakan media haruslah mengenal situasi sebagai berikut:

- 1) Perhatian siswa sudah mulai berkurang. Hal ini dapat terjadi akibat dari kebosanan mendengarkan uraian materi yang disampaikan oleh guru. Tampilan media pada situasi seperti ini akan mempunyai makna bagi siswa dan menumbuhkan kembali perhatian dari mereka

- 2) Materi pembelajaran kurang dipahami siswa. Situasi ini sangatlah bijaksana apabila guru menampilkan media untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan
- 3) Terbatasnya sumber pembelajaran. Tidak semua sekolah mempunyai buku sumber atau tidak semua materi pembelajaran ada dalam buku sumber. Situasi seperti ini menuntut guru untuk menyelidiki sumber pembelajaran tersebut dalam bentuk media
- 4) Menurunnya semangat guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Situasi seperti ini guru dapat menampilkan media sebagai sumber belajar bagi siswa (Sudjana dan Rivai, 2011: 6).

Azhar Arsyad (1997:75) mengemukakan bahwa pemilihan media harus memperhatikan beberapa kriteria yang patut diperhatikan antara lain :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang sebagai fungsi alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan motivasi dalam belajar siswa, media pembelajaran dibagi menjadi beberapa macam antara lain : media visual, media audio, audi visual benda-benda tiga dimensi. Pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan faktor-faktor serta prinsip-prinsip pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan. Media yang

digunakan pada penelitian ini adalah media audio visual (*Adobe Flash*) dan visual (menggambar di papan tulis / flip chart).

2.1.3 Strategi Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan cara dan seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya membelajarkan siswa (Wena, 2013: 2). Reigeluth dikutip Wena (2013: 5), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang berbeda untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda.

Strategi pembelajaran sangat berguna, baik bagi guru maupun siswa. Strategi bagi guru dapat dijadikan pedoman atau acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Strategi pembelajaran bagi siswa dapat mempermudah proses belajar, karena setiap pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa (Wena, 2013: 3).

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara guru dalam kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai hasil sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pembelajaran yang dimaksud yaitu pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana. Perlunya suatu strategi pembelajaran adalah untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal.

2.1.4 Multimedia

2.1.4.1 Pengertian Multimedia

Multimedia menurut Munadi (2012: 148) adalah “media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung”. Suheri (2006:29) berpendapat bahwa multimedia adalah “media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara integrasi”.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 22) menjelaskan bahwa multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio visual. Daryanto (2013: 52) juga menjelaskan multimedia pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Beberapa pengertian multimedia yang dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pada umumnya adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media yang dapat menciptakan lingkungan pengajaran yang interaktif yang memberikan respons terhadap kebutuhan belajar siswa dengan jalan menyiapkan kegiatan belajar yang efektif guna menjamin terjadinya belajar.

2.1.4.2 Keunggulan Multimedia Pembelajaran

Keunggulan multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2013: 52)

diantaranya adalah:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Rudi Susilana dan Cipi Riyana (2009: 22) juga menjelaskan bahwa multimedia memiliki kelebihan yaitu:

- 1) Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
- 2) Dapat menghilangkan kebosanan siswa, karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- 3) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Maran, Selvaraj & Ravikumar (2011) dalam tulisannya "*Effectiveness of multimedia learning in higher education*" dalam *International Journal of Multimedia Technology* menyatakan hasil penelitian "*E-Learning dan E-Publishing*" melalui fasilitas teknologi multimedia lebih efisien dan efektif dalam Sistem Pendidikan Tinggi. Penggunaan multimedia dalam sumber belajar memberikan keuntungan untuk siswa dan pengajar. Pada penelitian tersebut jelas menunjukkan bahwa teknologi multimedia memiliki potensi besar untuk membantu belajar dan visualisasi pembelajaran siswa pada pemahaman konsep.

2.1.4.3 Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Proses perancangan dan pengembangan yang mempertimbangkan karakteristik multimedia pembelajaran serta proses evaluasi yang prosedural akan dapat menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang berkualitas dan bermanfaat. Pemanfaatan multimedia pembelajaran untuk pembelajaran akan memberikan keragaman bagi guru dapat mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar siswa secara optimal.

Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2013: 53) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Azhar Arsyad (2000: 169-171) mengemukakan karakteristik multimedia pembelajaran yang baik sebagai berikut:

- 1) Pertama, tampilan bahan ajar multimedia harus menarik baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan. Aspek daya tarik sangat penting karena akan memengaruhi sasaran menggunakan bahan ajar.

- 2) Kedua, narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan istilah perlu disesuaikan dengan pengguna bahan ajar agar pembelajaran dapat berlangsung efektif.
- 3) Ketiga, materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik. Bahan ajar tidak semata menyajikan informasi akan tetapi mampu menggugah hati peserta didik untuk terlibat aktif melalui masalah-masalah maupun pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dalam bahan ajar.
- 4) Keempat, kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar yang berbeda. Bahan ajar multimedia mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik sehingga semua peserta didik dapat menikmati proses belajarnya.
- 5) Kelima, bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik, karakteristik materi, dan tujuan yang ingin dicapai. Kesesuaian ini akan memengaruhi efektivitas dan efisiensi bahan ajar dalam implementasinya.
- 6) Keenam, dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, dalam arti sesuai dengan sarana pendukung yang tersedia. Bahan ajar multimedia mampu menyajikan materi secara konkret. Fitur multimedia seperti video maupun animasi dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara nyata.
- 7) Ketujuh, memungkinkan ditampilkan suatu virtual learning environment (lingkungan belajar virtual) seperti web-based application.
- 8) Kedelapan, proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah (disconnected events).

2.1.4.4 Aspek dan Kriteria kualitas Multimedia

Wahono (2006) mengemukakan 3 aspek penilaian yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek instructional design (desain pembelajaran) dan aspek komunikasi visual. Kriteria penilaian termasuk mekanisme penjurian tidak digabungkan menjadi satu, tetapi dipisah dan tiap aspek dinilai oleh orang yang kompeten di aspek tersebut. Berikut ini kriteria dari ketiga aspek tersebut:

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
- Reliable (handal).
- Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
- Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
- Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan.
- Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada).
- Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
- Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

2) Aspek Desain Pembelajaran

- Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis).
- Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
- Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- Interaktivitas.
- Pemberian motivasi belajar.
- Kontekstualitas dan aktualitas.
- Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- Kedalaman materi.
- Kemudahan untuk dipahami.
- Sistematis, runut, alur logika jelas.
- Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
- Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

3) Aspek Komunikasi Visual

- Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.
- Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.
- Sederhana dan memikat.
- Audio (narasi, sound effect, backsound, musik).

- Visual (layout design, typography, warna).
- Media bergerak (animasi, movie).
- Layout Interactive (ikon navigasi).

Aspek dan kriteria penilaian multimedia yang dimodifikasi dari Azhar Arsyad (2002). Berikut merupakan aspek dan kriteria penilaian multimedia:

1. **Aspek Efisiensi**

- a. Alur kerja program media mudah dipahami
- b. Program media mudah digunakan dalam pengoperasiannya
- c. Materi pelajaran dalam program media mudah dipahami
- d. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa
- e. Kecepatan akses dalam penggunaan program media yang cepat.

2. **Aspek Tampilan Media/ Program**

- a. Ketepatan pemilihan komposisi warna dalam program media
- b. Tampilan desain dalam program media menarik
- c. Kesesuaian gambar dan efek animasi dalam program media menarik
- d. Penyajian animasi dalam program media dapat memperjelas materi
- e. Kejelasan tampilan teks dalam program media pembelajaran interaktif
- f. Peletakan menu-menu dalam program media sudah sesuai

3. **Aspek Pemrograman/ Desain Teknis**

- a. Ketepatan jenis dan ukuran huruf
- b. Ketepatan pemilihan warna huruf
- c. Kualitas gambar dan ketepatan tata letak gambar
- d. Tombol navigasi dapat digunakan dengan mudah.

4. Aspek Keefektifan Program

- a. Program media membuat tertarik untuk belajar dan tidak membosankan
- b. Program media menciptakan keaktifan dalam belajar
- c. Program media menciptakan interaksi dalam belajar
- d. Program media menciptakan kreatifitas dalam belajar

Merrill, et al. (1996:109) dikutip Daryanto 2011, menggolongkan kriteria kualitas *software* multimedia menjadi dua, yaitu:

1. Kriteria pembelajaran mengacu pada aspek pedagogi, teknik mengajar atau strategi pembelajaran. Secara lengkap Merrill mengatakan: "*instructional criteria refers to the pedagogical aspect, teaching tchniques, or instructional strategies that sould be incorporated into an educational computer program*".
2. Kriteria presentasi mengacu pada empat kategori utama yaitu: (1) format tampilan, (2) navigasi, (3) kemudahan untuk digunakan, (4) interaksi.

Chee & Wong (2003: 136-140), kualitas multimedia dapat ditinjau dari tiga hal, yaitu:

1. Appropriateness

Materinya sebaiknya sesuai dengan karakteristik siswa, sekolah, dan kurikulum setempat.

2. Accuracy, Currency, and Clarity

Materinya akurat, *up-to-date*, jelas dalam menjelaskan konsep, valid dan tidak membias dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

3. Screen presentation and Design

- a) *Text*: Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layar yang ada, sehingga mudah dibaca oleh siswa.
- b) *Graphics*: Penggunaan gambar, diagram, foto, dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, sederhana, tanpa membiaskan konsep, dapat memotivasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan.
- c) *Color*: Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna yang tepat dan serasi dapat menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.
- d) *Animation*: Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses terjadinya sesuatu dengan tepat yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional. Penggunaan animasi juga dapat memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi yang disampaikan.
- e) *Audio*: Dukungan musik dapat membawa siswa kepada nuansa pembelajaran yang menyenangkan. Dukungan suara narasi juga akan memperjelas konsep dan aplikasinya.
- f) *Video clip*: Video dapat memberikan ilustrasi konsep dalam kehidupan nyata dan dapat memberikan contoh langsung penggunaan atau aplikasi dari suatu ilmu yang dipelajari. Video juga dapat menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan dengan media biasa.

Walker & Hess dikutip Azhar Arsyad (1997: 175-176) mengungkapkan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas yaitu:

- 1) Kualitas isi dan tujuan, meliputi: a) ketepatan, b) kepentingan, c) kelengkapan, d) keseimbangan, e) minat/perhatian, f) keadilan, g) kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas instruksional, meliputi: a) memberikan kesempatan belajar, b) memberikan bantuan untuk belajar, c) kualitas memotivasi, d) fleksibilitas instruksionalnya, e) hubungan dengan program pembelajaran lainnya, f) kualitas sosial interaksi instruksionalnya, g) kualitas tes dan penilaiannya, g) dapat memberi dampak bagi siswa, h) apakah membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- 3) Kualitas Teknis, meliputi: a) keterbacaan, mudah digunakan, c) kualitas tampilan/tayangan, d) kualitas penanganan jawaban, e) kualitas pengelolaan program, f) kualitas pendokumentasiannya.

2.1.4.5 Tingkat Kualitas Multimedia Interaktif

Kualitas media pembelajaran berbantuan komputer dapat mengacu pada kriteria kualitas (Nieven: 1999: 46). Kriteria ini dapat pula diaplikasikan untuk mengetahui kualitas multimedia interaktif, menurut Nieven dikutip Siti Khabibah, (2006: 78) suatu material dikatakan baik jika memenuhi aspek-aspek kualitas, antara lain:

1. Validitas (*Validity*)

Validitas dilihat dari validitas isi dan konstruk. Validitas isi dilihat dari kesesuaian produk dengan tuntutan kurikulum. Sedangkan, validitas konstruk dilihat dari ketepatan penggunaan teori-teori yang dijadikan pegangan dalam perumusan atau penyusunan produk tersebut, seperti teori mengenai media pembelajaran, teori konstruktivisme, teori motivasi belajar, dan teori karakteristik peserta didik.

a) Valid menurut para ahli

Para ahli adalah validator yang berkompeten untuk menilai lembar kerja siswa dan memberi masukan atau saran untuk menyempurnakan lembar kerja siswa yang telah disusun. Penilaian para ahli meliputi tiga aspek yaitu:

1. Aspek format

- ✓ Kejelasan petunjuk mengerjakan
- ✓ Kesesuaian format sebagai lembar kerja
- ✓ Kesesuaian isian pada lembar kerja dengan definisi yang diinginkan.
- ✓ Kesesuaian jawaban pada lembar kerja dengan definisi yang diinginkan.

2. Aspek isi

- ✓ Penyusunan materi pada program komputer.
- ✓ Kesesuaian antara materi dengan program komputer.
- ✓ Keserasian warna, tulisan dan gambar pada program komputer.
- ✓ Kesesuaian warna, tampilan gambar dan tulisan pada materi.
- ✓ Kesesuaian tampilan gambar dan tulisan pada latihan soal.

- ✓ Peranan media pembelajaran berbantuan komputer untuk memudahkan siswa mengerjakan.

3. Aspek bahasa

- ✓ Kebakuan bahasa yang digunakan
- ✓ Kemudahan siswa dalam memahami bahasa yang digunakan.

2. Kepraktisan (*Practicaly*)

Kepraktisan dilihat dari dapat tidaknya produk diterapkan. Media pembelajaran berbantuan komputer dikatakan praktis jika memenuhi indikator:

- a. Validator menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.
- b. Hasil analisis file rekaman jawaban siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.
- c. Hasil analisis lembar pengamatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi.

3. Keefektifan (*Effectiveness*).

Efektivitas dilihat dari dapat tidaknya produk mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran berbantuan komputer dikatakan efektif jika memenuhi indikator:

- a. Rata-rata skor pengerjaan tes hasil belajar siswa yang diperoleh subyek ujicoba adalah tuntas. Media pembelajaran berbantuan komputer dapat

dikatakan efektif jika lebih besar atau sama dengan 80% dari seluruh subyek uji coba tuntas.

- b. Adanya respon positif siswa yang ditunjukkan melalui angket yang diberikan.

Keefektifan pengembangan atau penggunaan media gambar dalam proses belajar-mengajar, juga dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Spaukling dikutip Soeparno, dkk (1998: 25) menguraikan tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar, sebagai berikut: (1) gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat siswa secara efektif, (2) gambar harus dikaitkan dengan kehidupan nyata agar minat siswa menjadi efektif, dan (3) gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya

2.1.5 Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana

2.1.5.1 Pengertian Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana

Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada program keahlian Tata Busana di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan. Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana dengan standart kompetensi membuat hiasan pada busana kelas X Tata Busana terbagi menjadi dua kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi hiasan busana dan membuat hiasan pada kain atau busana (Silabus SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan 2008/2009).

Materi pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana menggunakan kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana dengan materi yaitu macam-macam tusuk hias, sulaman putih (sulaman inggris, sulaman riselie,

sulaman bayangan, sulaman matelase) dan materi sulaman berwarna (sulaman fantasi, sulaman bebas, sulaman aplikasi, terawang, hiasan dengan tusuk silang/kruistik, merubah dan menghias corak, melekatkan benang, melekatkan pita dan biku-biku, semok) (SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan 2008/2009).

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu materi sulaman aplikasi dan melekatkan benang yang mengacu pada kurikulum dan silabus SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan. Indikator pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana meliputi membuat macam-macam tusuk hias, membuat hiasan pada busana atau lenan rumah tangga dengan tangan dan membuat hiasan busana dengan mesin bordir (Silabus SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan).

2.1.5.2 *Membuat Hiasan pada Kain atau Busana*

Desain hiasan busana merupakan suatu rancangan gambar yang nantinya akan diwujudkan dengan tujuan untuk memperindah suatu penampilan busana dengan menerapkan teknik sulaman (Modul SMK, 2005:14). Suatu desain yang baik akan memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang dipergunakan sehingga menghasilkan suatu benda yang indah. Widjiningsih (1982: 1) menjelaskan bahwa Desain Hiasan Busana merupakan desain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai pakaian anak maupun dewasa, begitu pula desain hiasan untuk lenan rumah tangga.

Membuat suatu hiasan yang baik dan menarik, dalam proses mendesain perlu memperhatikan unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain. Adapun unsur-unsur desain (Widjiningsih, 1982: 1) meliputi garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, sifat gelap-terang, dan warna. Agar terlihat indah dan menarik, membuat hiasan busana juga harus memperhatikan prinsip-prinsip desain.

Desain hiasan merupakan desain yang dibuat untuk meningkatkan mutu dari desain struktur suatu benda. Desain hiasan ini terbentuk dari susunan berbagai unsur seperti garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna. Bentuk dan warna merupakan unsur yang sangat mempengaruhi tampilan sebuah desain hiasan. Agar indah dan menarik dilihat dalam mendesain hiasan ini juga harus memperhatikan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008: 384). Prinsip desain menurut (Widjiningih, 1982: 6) merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu. Prinsip-prinsip desain itu meliputi harmoni, proporsi, keseimbangan, irama dan aksen. Pembuatan desain hiasan pada busana, pemahaman akan prinsip-prinsip desain sangatlah penting agar karya yang dihasilkan lebih menarik dan serasi.

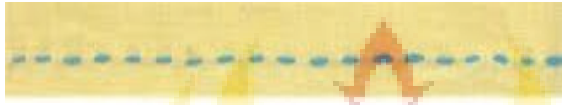
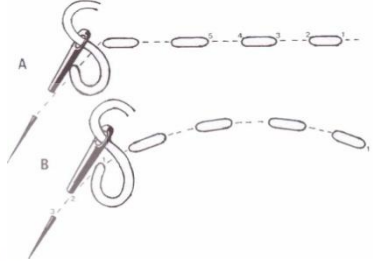

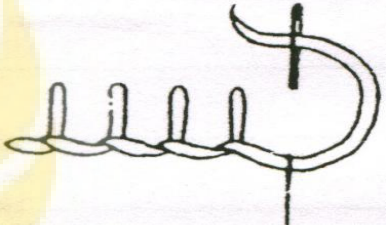
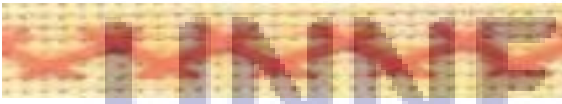


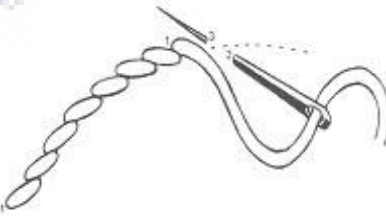
Menghias busana dan lenan rumah tangga dapat dilakukan dengan bermacam-macam teknik hiasan. Teknik hiasan disini adalah teknik menghias kain yang erat hubungannya dengan sulam-menyulam. Teknik membuat hiasan pada busana atau kain dilakukan dengan menggunakan tusuk hias, oleh karena itu sebelum membuat hiasan busana harus mengetahui dan memahami macam-macam tusuk hias.




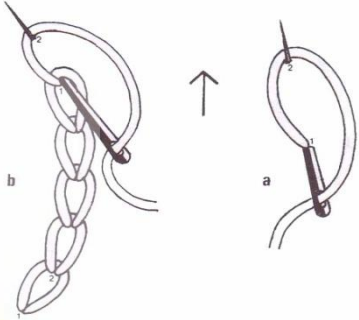

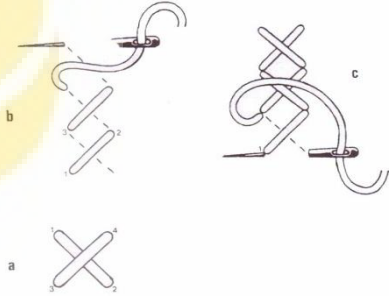



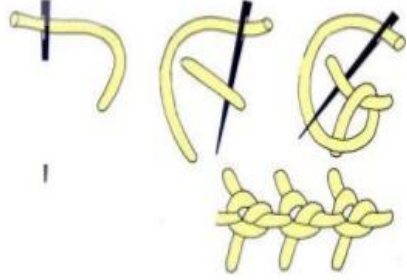
Tusuk hias menurut Ernawati (2008: 404) terdiri dari dua kelompok yaitu tusuk hias dasar dan tusuk hias variasi.


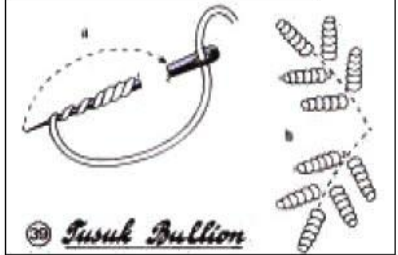

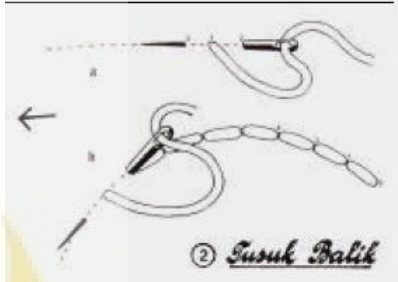

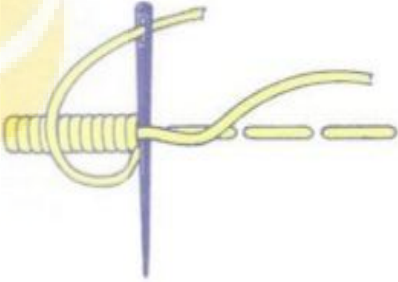


- 1) Tusuk hias dasar yaitu tusuk-tusuk yang merupakan dasar untuk membuat tusuk hias variasi.
- 2) Tusuk variasi yaitu tusuk yang berasal dari variasi tusuk hias dasar baik dengan memvariasikan arah, jarak dan sebagainya sehingga menghasilkan bermacam-macam tusuk dengan gaya yang berbeda.

Ernawati (2008 : 405) menyebutkan ada 13 macam tusuk hias dasar yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Macam-Macam Tusuk Hias

NO.	NAMA TUSUK	GAMBAR
1.	<p>Tusuk Jelujur yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal ukuran dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang.</p> 	
2.	<p>Tusuk Veston yaitu tusuk yang mempunyai dua arah yaitu arah vertikal dan arah horizontal, kaki tusuk arah vertikal dan arah horizontal mempunyai pilinan.</p> 	
3.	<p>Tusuk Flanel yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada bagian atas dan bagian bawah tusuk bersilang.</p> 	
4.	<p>Tusuk Batang yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan setengah dari ukuran tusuk masing-masing saling bersentuhan.</p> 	
5.	<p>Tusuk Pipih yaitu tusuk yang dibuat turun naik sama panjang dan menutup seluruh permukaan ragam hias.</p>	

		
6.	<p>Tusuk Rantai yaitu tusuk mempunyai arah horizontal atau vertikal dimana masing-masing tusuk saling tindih menindih sehingga membentuk rantai-rantai yang sambung menyambung.</p> 	
7.	<p>Tusuk Silang yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal dan pada garis tengahnya ada persilangan antara tusuk bagian atas dan tusuk bagian bawah.</p> 	
8.	<p>Tusuk Biku yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal ke kiri dan ke kanan.</p> 	
9.	<p>Tusuk Palestrina yaitu tusuk mempunyai arah horizontal dan setiap tusukan mempunyai tonjolan atau buhulan.</p> 	
10.	<p>Tusuk Kepala Peniti yaitu tusuk yang mempunyai pilihan-pilihan pada permukaan kain dan menutup</p>	

	<p>semua permukaan ragam hias.</p> 	
11.	<p>Tusuk Tikam Jejak/ Tusuk Balik yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan setengah dari ukuran tusuk saling bersentuhan sehingga pada permukaan kelihatan seperti setikan mesin.</p> 	
12.	<p>Tusuk Balut yaitu tusuk yang mempunyai arah diagonal yang dilakukan di atas benang lain atau pada pinggir ragam hias yang dilobangi.</p> 	
13.	<p>Tusuk Holben yaitu tusuk yang mempunyai arah horizontal dan vertikal dan jarak turun naik tusuk diatur sama panjang sehingga berbentuk jajaran.</p> 	

Sumber : Ernawati, dkk (Tata Busana SMK Jilid 3)

Tusuk hias variasi yaitu tusuk yang merupakan variasi dari tusuk-tusuk dasar, variasi tusuk-tusuk dasar tersebut dapat dilakukan dengan merubah arah, ukuran, jarak tusuk atau mengkombinasikan satu tusuk dengan tusuk yang lain sehingga dari satu tusuk dasar dapat menghasilkan bermacam-macam tusuk variasi yang mempunyai nama tersendiri misalnya variasi dari tusuk silang disebut

tusuk silang ganda, variasi dari tusuk rantai tusuk rantai terbuka atau tusuk tulang ikan, variasi tusuk pipih disebut *long and short stich*, variasi tusuk flanel disebut tusuk *cevron* dan lainnya (Ernawati, 2008: 407).

Tusuk hias yang sering digunakan dalam menghias kain menurut (Widjiningsih, 1982: 54) ada 38 tusuk hias yaitu tusuk jelujur, tusuk tikam jejak, tusuk tangkai, tusuk feston, tusuk flanel, tusuk bayangan, tusuk ikat/ gelombang, tusuk rantai, tusuk rantai terbuka, tusuk rantai berbelit, tusuk rantai roset, tusuk rantai berselang, tusuk *pekinese*, tusuk *mexican*, tusuk *cevron*, tusuk persia, tusuk jurai, tusuk palestrin/gelung, tusuk benang sari, tusuk kabel, tusuk batu karang, tusuk melekatkan benang, tusuk kretan, tusuk silang, tusuk holbin, tusuk datar, tusuk pakis, tusuk ranting/ terbang, simpulan perancis, tusuk terawang, tusuk duri ikan, tusuk panjang pendek, tusuk rumania, tusuk pipih, tusuk lurus, tusuk mawar timbul, tusuk bintang dan tusuk lilit.

Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana juga menjelaskan beberapa teknik membuat hiasan pada busana yang harus dikuasai oleh siswa yaitu membuat hiasan pada busana dengan sulaman tangan dan membuat hiasan busana dengan mesin. Sulaman tangan dibagi menjadi dua yaitu sulaman putih dan sulaman berwarna (Widjiningsih, 1982: 57).

1. Sulaman putih adalah sulaman yang warna benangnya hiasnya sama dengan warna bahan (tekstil) yang dihias. Sulaman putih menurut (Widjiningsih, 1982: 58) dibagi empat macam yaitu sulaman inggris, sulaman riselie, sulaman bayangan dan sulaman matelase.

1. Sulaman Inggris (suji inggris) merupakan sulaman yang motif-motifnya berbentuk bulat, bulat panjang dan berbentuk titik-titik air mata, yang tidak terlalu lebar, cukup kecil-kecil saja dan berlubang.
 2. Sulaman riselie disebut juga dengan sulaman terbuka karena efeknya terbuka (seperti renda) dan warnanyapun berasal dari nama renda.
 3. Sulaman bayangan, disebut sulaman bayangan karena yang berfungsi sebagai hiasan adalah bayangannya saja. Sulaman ini dikerjakan pada kain tembus terang seperti foal, paris, sifon dll.
 4. Matelase, disebut juga dengan sulaman relief atau sulaman timbul. Relief ini terjadinya bukan dari tusuk-tusuk hias melainkan dari kain-kain pelapisnya ataupun kapas.
2. Sulaman berwarna adalah sulaman yang menggunakan macam-macam benang warna. Sulaman berwarna menurut (Widjiningsih, 1982: 66) ada beberapa macam yaitu sulaman fantasi, sulaman bebas, aplikasi dan inkrustasi, sulaman perancis, sulaman janina, sulaman jerman, sulaman arab, sulaman tiongkok, terawang, hiasan holbien, hiasan dengan tusuk silang, sisipan dan menghias tula, merubah dan menghias corak, melekatkan benang, melekatkan pita dan pita biku, semok.
1. Sulaman fantasi adalah sulaman yang mempergunakan bermacam-macam tusuk hias, kurang lebih 3 tusuk hias dan tiga benang warna.
 2. Sulaman bebas adalah sulaman yang dikerjakan menurut kreasi masing-masing orang.
 3. Aplikasi adalah melekatkan secamping kain pada kain lain bagian baiknya dengan menggunakan tusuk hias. Inkrustasi adalah melekatkan secamping kain pada kain lain bagian buruknya dengan menggunakan tusuk-tusuk hias (kebalikan aplikasi).
 4. Sulaman perancis adalah sulaman yang timbul (relief) karena motif-motifnya diisi dengan tusuk-tusuk hias sehingga bentuknya cembung.
 5. Sulaman janina adalah sulaman yang seluruhnya terdiri dari tusuk-tusuk flanel yang rapat, bersusun mengisi seluruh bidang motifnya.
 6. Sulaman jerman disebut pula sulaman rata karena sulaman ini sama sekali tidak diisi.
 7. Sulaman arab merupakan sulaman yang sudah tua dan sekarang sudah jarang dikerjakan. Sulaman ini pengerjaannya menggunakan tusuk-tusuk yang mendatar yaitu tusuk pipih.
 8. Sulaman tiongkok adalah sulaman berwarna dimana tusuk-tusuk yang dominan adalah tusuk panjang pendek (pipih).

9. Terawang adalah suatu teknik untuk menghias kain yang dikerjakan dengan jalan mencabut benang tertentu yang kemudian disatukan kembali menurut aturan-aturan tertentu atau dihiasi dengan tusuk tertentu pula.
10. Hiasan holbien adalah hiasan yang hanya menggunakan satu macam tusuk hias yaitu tusuk jelujur.
11. Hiasan dengan tusuk silang adalah hiasan yang hanya menggunakan salah satu tusuk hias saja yaitu tusuk silang.
12. Sisipan dan menghias tula, hiasan tula adalah hiasan yang diterapkan pada kain tula (tilo) dan pada benda-benda yang tidak begitu besar. Sisipan tula dikerjakan dengan menggunakan satu warna benang hias saja.
13. Mengubah corak adalah menghiasi kain yang telah bercorak (bermotif) kotak-kotak atau berbintik (ndol-ndol) sehingga efeknya berubah. Menghias corak adalah menghiasi kain bercorak kotak-kotak atau berbintik dengan menggunakan beberapa tusuk hias dan beberapa benang warna.
14. Melekatkan benang adalah menghiasi kain yang menggunakan benang besar dan dilekatkan pada kain dengan menggunakan benang yang lebih kecil (lebih halus) serta memakai tusuk hias.
15. Melekatkan pita dan pita biku, teknik ini hampir sama dengan melekatkan benang, hanya yang dilekatkan adalah pita atau pita biku. Tusuk hias yang digunakan haruslah yang jarang, dan jarak tusuk hias yang satu dengan yang lain harus diperhitungkan supaya hiasan berhasil baik.
16. Semok adalah suatu teknik hiasan untuk melekatkan kerut-kerut dengan menggunakan berbagai tusuk dan benang hias sehingga menghasilkan suatu bentuk hiasan yang baik.

Jenis-jenis sulaman yang dapat digunakan untuk menghias kain atau busana yang dilaskan (Ernawati, 2008: 408) ada beberapa yaitu sulaman fantasi, sulaman hongkong, sulaman aplikasi, sulaman melekatkan benang, sulaman hardanger, dan terawang inggris. Uchiyah achmad (2011: 21) juga menjelaskan bahwa desain hiasan sulaman ada berbagai macam yaitu hiasan desain sulaman fantasi, desain hiasan sulaman aplikasi, desain hiasan sulaman inggris, desain hiasan sulaman richelieu, desain hiasan sulaman inkrustasi, desain hiasan sulaman perancis, desain hiasan sulaman kruisteeck, desain sulaman manik-manik dan payet, dan desain hiasan sulaman merubah corak.

Materi yang akan diteliti oleh peneliti pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana yaitu materi pembuatan sulaman aplikasi dan melekatkan benang. Indikator pada kompetensi dasar membuat hiasan pada kain atau busana meliputi alat digunakan sesuai dengan fungsinya, sikap tubuh dalam mengerjakan ragam hias dengan memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja, ragam hias dikerjakan sesuai desain dengan menggunakan teknik yang sesuai dengan prosedur, dan ragam hias diselesaikan dengan prosedur.

2.2 Penelitian yang Relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan Siti Mulazimah dari Universitas Negeri Semarang tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Komputer Bentuk *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Kelas VIII Mts NU 09 Gemuh Kendal. Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan media pembelajaran multimedia *computer* bentuk *powerpoint* lebih baik dari pada peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode konvensional dengan rata-rata kelas eksperimen 80,39 dan rata-rata kelas kontrol 74,72.
- 2) Penelitian oleh Bisono Cahya (2009) dari Universitas Negeri Yogyakarta ini berjudul “Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tik Siswa Kelas XI SMA N 1 Godean”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis macromedia flash dan membandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran pada

materi topologi jaringan komputer kelas XI SMA Negeri 1 Godean. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang lebih pada hasil belajar siswa dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran. Kesamaan keterkaitan penelitian ini pada skripsi yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana.

3) Penelitian yang dilakukan Indah Samrotul Muna (2009) tentang Efektivitas Penggunaan Media *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah At-Tauhid Sidoresmo Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Macromedia Flash* efektif atau berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Al-Qur'an siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah At-Tauhid Sidoresmo-Surabaya. Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah siswa diberikan pembelajaran menggunakan multimedia berupa media *Adobe Flash* telah tuntas klasikal dan memberikan respon positif, maka multimedia dapat dinyatakan efektif.

2.3 Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan proses interaksi pengajar dan peserta didik yang menimbulkan timbal balik dengan menyampaikan materi pembelajaran oleh pengajar kepada peserta didik. Proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan pada siswa kelas X belum mencapai hasil yang optimal, hal ini disebabkan oleh faktor guru dan siswa. Guru dalam pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang menekankan penyampaian materi

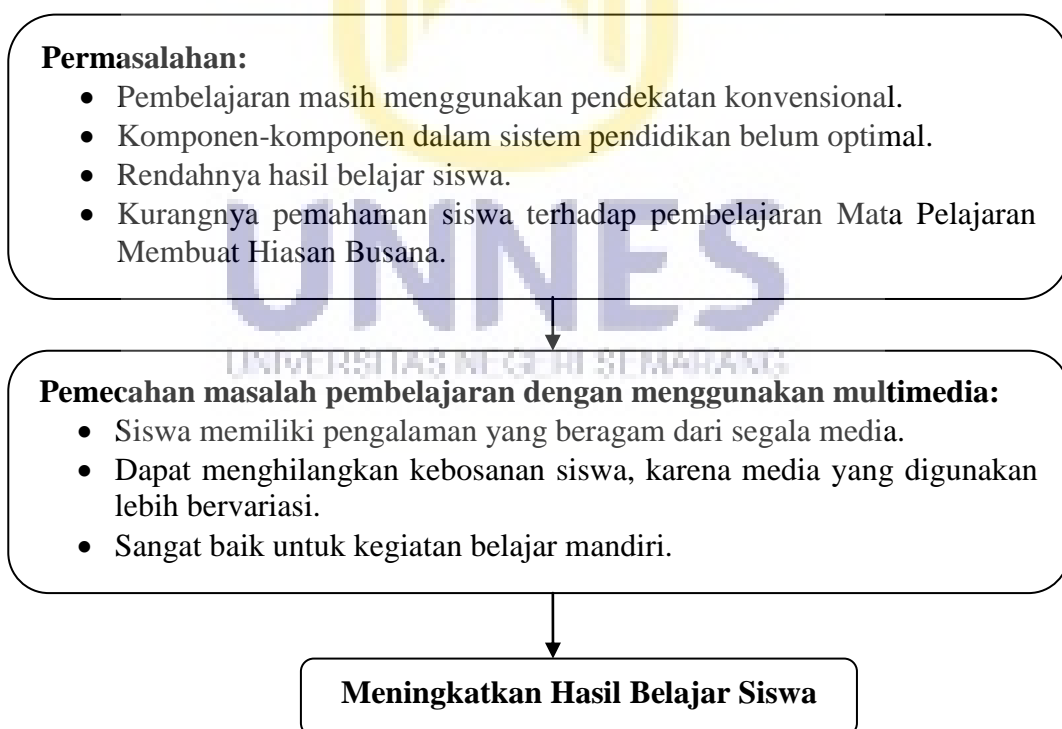
pembelajaran dengan metode ceramah dan demonstrasi, yang menghendaki siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan materi, kurang memvariasikan metode pembelajaran, guru masih mendominasi (*teacher centered*) dibandingkan aktivitas siswa. Media pembelajaran yang digunakan kurang maksimal, dibuktikan dengan masih digunakannya media pembelajaran yang masih klasik seperti papan tulis, *flip chart* dan *job sheet*. Selain dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, guru biasanya mengajar dengan bantuan modul atau buku. Keterbatasan modul atau buku ini antara lain penggunaannya hanya mampu mengetahui teori dan gambarannya saja, langkah-langkah yang digambarkan kurang detail dan terperinci sehingga untuk memahami langkah-langkah pengerjaannya siswa masih kesulitan. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif, jenuh, dan kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas, banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan berbicara sendiri, bahkan acuh terhadap materi yang diajarkan, sehingga materi pelajaran tidak dapat diterima dengan baik dan hasil belajar siswa kurang optimal.

Kurikulum KTSP peran siswa hanya sebagai objek saja akan tetapi pada kurikulum 2013 siswa diharuskan ikut aktif dalam proses pembelajaran karena pada kurikulum 2013 pembelajaran berpusat pada siswa, siswa berperan aktif untuk belajar mandiri dan mencari informasi mengenai sumber belajar dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Menimbulkan minat serta motivasi siswa terhadap pembelajaran, guru memberikan alternatif pemecahan menggunakan metode multimedia pembelajaran, Metode tersebut memberikan suasana yang menyenangkan dan siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran.

Tindakan perbaikan yang peneliti lakukan pada hasil belajar siswa dengan menerapkan metode multimedia pembelajaran akan meningkatkan ketrampilan guru, aktivitas siswa dan pemahaman materi pada siswa dalam pembelajaran Menghias Busana, khususnya pada siswa kelas X SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan multimedia diharapkan dapat timbul karena penggunaan media pembelajaran ini lebih bervariasi yang nantinya akan menimbulkan motif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif, maka kepehaman siswa terhadap materi tergolong tinggi, yang mana dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Paparan di atas tersebut, dapat dijelaskan dengan menggunakan bagan berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Fikir dalam penelitian uji efektivitas
Sumber: Peneliti

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2010:96). Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. Bentuk-bentuk hipotesis penelitian sangat terkait dengan rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2010:100).

Hipotesis berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan, maka hipotesis yang diajukan yaitu :

2.4.1 Hipotesis Kerja (H_a)

Ada efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran pembuatan Hiasan busana untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

2.4.2 Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran pembuatan Hiasan busana untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

5.1.1 Validitas multimedia pembelajaran Pembuatan Hiasan Busana pada siswa kelas X di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian

5.1.2 Ada efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pembuatan Hiasan Busana di SMK Syafi'i Akrom Kota Pekalongan.

5.1.3 Besarnya efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pembuatan Hiasan Busana masuk dalam kategori sedang.

5.2 Saran

5.2.1 Hasil penelitian pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana ini dinyatakan sangat baik, namun masih ada kekurangan dalam aspek psikomotorik yang kurang optimal, jadi guru sebaiknya perlu meningkatkan media pembelajaran untuk menghindari kejenuhan siswa, sehingga siswa dapat menyerap materi secara maksimal. Media yang dipilih sebaiknya yang dapat membuat siswa lebih aktif di dalam kelas dan sesuai dengan materi pembelajaran.

- 5.2.2** Hasil penelitian pada penggunaan multimedia pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Busana ini dalam aspek keefektifan yang diperoleh kurang maksimal. Penelitian lebih lanjut, dapat dilakukan dengan pengembangan sejenis tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda dan mungkin dengan pengembangan animasi maupun *video*, supaya dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat sesuai untuk diterapkan pada materi apapun yang menuntut ketrampilan praktek siswa.
- 5.2.3** Guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'i RC dan Cathrina Tri Anni. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Semarang. UNNES Press
- Arief S. Sadiman. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Azhar Azhar Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Bisono Cahya. 2009. *Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tik Siswa Kelas XI SMA N 1 Godean*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ediv Setyawan. 2014. *Meningkatkan Prestasi Belajar dengan Media Pembelajaran Interaktif pada Kurikulum 2013 di SMK*. Skripsi. Semarang: UNNES.
- Ernawati, Izwerni, W. Nelmira. 2008. *Tata Busana SMK Jilid III*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- _____. 2008. *Tata Busana Jilid I*. Jakarta. Direktorat Pembinaan SMK.
- Hamzah B. Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran..* Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Indah Samrotul Muna. 2009. *"Efektifitas Penggunaan Media Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Siswa Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah At-Tauhid Sidoresmo Surabaya. Dalam Skripsi Fakultas Tarbiyah*. Surabaya: Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel.
- John D Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Joko Susanto. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD*. *Journal of Primary Educational* 1(2): 71-77.
- Lay's, Education. 2014. Efektivitas Media Pembelajaran. *Layzuhrya.blogspot.com/2013/04/efektivitas-media-pembelajaran.html*. 20 Desember 2014
- Madcoms. 2007. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta. C.V Andi Offset.
- Maran, C.M., Selvaraj, C., & Ravikumar B. 2011. Effectiveness of Multimedia Learning in Higher Education. *International Journal of Multimedia Technology*. Vol.1 No.2, page 88-92. <http://www.files.eric.ed.gov/fulltext/EJ826093.pdf>.
- Merrill, M. David. 2007. A Task-Centered Instructional Strategy. *Journal of Research on Technology in Education*. Volume 40 No 1. Hal 15. Florida State University, Brigham Young University-Hawaii, and Utah State University: Canada. www.mdavidmerrill.com/Papers/Task_Centered_Strategy_publiche.pdf.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2011 *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Nur'aini. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta. Cipta Media.
- Oemar Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pusat Bahasa. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas
- Rachmat dan Alphone (2005/2006: 1). *Devinisi Multimedia*. <http://dc127.4shared.com/doc/ftA6sQaJ/preview.html> (26 Mei 2015).
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung. CV Wacana Prima.
- Siti Khabibah. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Siti Mulazimah. 2009. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Komputer Bentuk Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Kelas VIII Mts NU 09 Gemuh Kendal*. Skripsi. Semarang: UNNES.

- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung. Tarsito.
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2012. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Uchiyah Achmad. 2011. *Desain Hiasan*. Semarang. Jurusan Teknologi jasa dan Produksi, Fakultas Teknik, UNNES.
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahono, Romi Satria. Lecture Notes in Software Engineering, Computing Research and Tecnopreneurship. Tersedia di romisatriawahono.net. 21 Juni 2006. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-mediapembelajaran/>.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, Prenada. Media Group.
- Widjiningsih. 1982. *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta.