



**EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MEMBUAT BUSANA WANITA SISWA
SMK IBU KARTINI SEMARANG**

SKRIPSI

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

Oleh:
Dwi Astuti NIM.5401411032
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Dwi Astuti

NIM : 540141032

Program Studi : Pendidikan Tata Busana

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MEMBUAT
BUSANA WANITA SISWA SMK IBU KARTINI
SEMARANG

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

Semarang, 29 Maret 2016

Pembimbing,



Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd.

NIP. 195701201986012001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Efektivitas Media Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa SMK Ibu Kartini Semarang” telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 17 Juni 2016

Panitia:

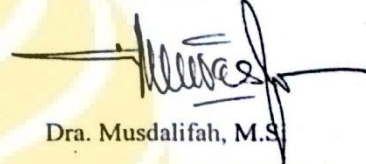
Ketua Panitia



Dra. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd

NIP. 196605271993032010

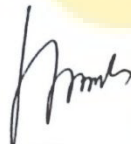
Sekretaris



Dra. Musdalifah, M.S

NIP.196211111987022001

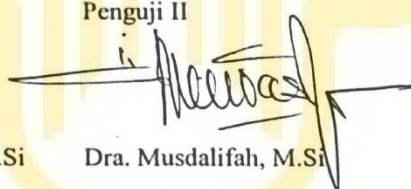
Penguji I



Dr. Trisnani Widowati, M.Si

NIP.196202271986012001

Penguji II



Dra. Musdalifah, M.Si

NIP.196211111987022001

Pengui III/ Pembimbing



Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd

NIP.195701201986012001

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
UNN
Dr. Nur Qudus, M.T
NIP. 196911301994031001

PERNYATAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan:

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 29 Maret 2016

Yang membuat pernyataan,

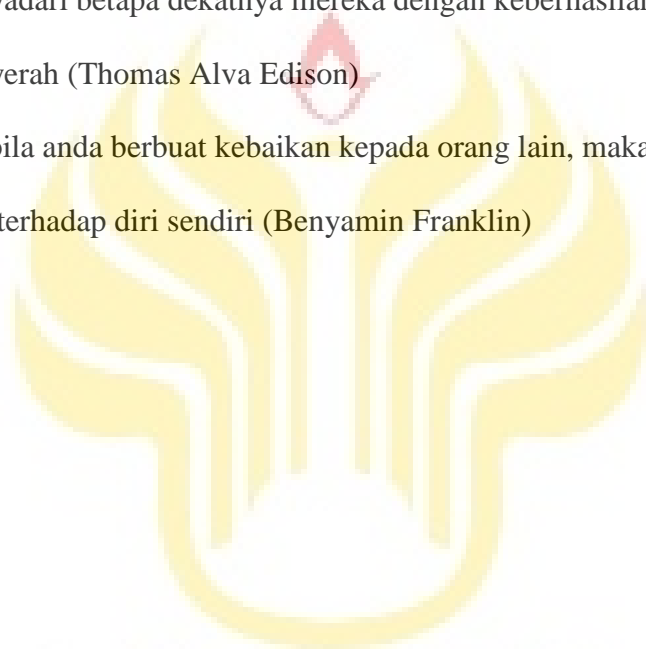


Dwi Astuti
NIM. 5401411032

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh (Confusius)
- Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah (Thomas Alva Edison)
- Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri (Benyamin Franklin)



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Persembahan :

1. Untuk Bapak dan Ibu tercinta
2. Untuk kakak dan keluarga
3. Untuk teman-teman angkatan 2011
4. Untuk Almamater

ABSTRAK

Dwi Astuti. 2016. *Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa SMK Ibu Kartini Semarang*. Pembimbing Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd. Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Pendidikan berfungsi menyiapkan generasi bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berkembangnya teknologi yang semakin maju, di manfaatkan peserta didik dan pendidik untuk menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran. Masalah dalam pembelajaran dapat diatasi dengan beberapa upaya. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui validitas dan efektivitas media animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita.

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *One Group Pretest-posttest*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Ibu Kartini Semarang tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah 2 kelas. Sampel diambil dengan menggunakan *random sampling* dengan cara undian, diperoleh kelas XI B 2 sebagai sampel penelitian dengan jumlah 20 siswa yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran pada Mata Pelajaran Membuat Busana Wanita. Data penelitian diperoleh melalui tes teori dan tes praktek materi Membuat Busana Kerja.

Hasil validasi media pembelajaran menurut para ahli diperoleh nilai rata-rata 3.65 termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil penelitian berdasarkan analisis uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 7.58 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2.093, maka hipotesis yang diajukan diterima. Kesimpulan yang diperoleh yaitu efektivitas media animasi sebagai media pembelajaran Membuat Busana Kerja adalah sebesar 0.303 atau dalam perhitungan *gain* termasuk dalam kriteria sedang. Saran yang dapat diberikan media animasi dapat digunakan pada Mata pelajaran selain Memuat Busana Kerja, misalnya pada Mata Pelajaran Membuat Pola Busana, Membuat Busana Pria, Desain Busana, dll.

Kata kunci: *Media Animasi, Hasil Belajar, Membuat Busana Wanita*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb,

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan nikmat-Nya yang senantiasa tercurah sehingga tersusunlah skripsi berjudul “Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa SMK Ibu Kartini Semarang”.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak berupa saran, bimbingan, maupun petunjuk dan bantuan dalam bentuk lain, maka penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
3. Ketua Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
4. Kaprodi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
5. Dra. Sicilia Sawitri, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan petunjuk, dorongan dan masukan dengan kesabaran yang bermanfaat bagi peneliti dalam menyusun skripsi.
6. Bapak dan ibu dosen Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi, yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan
7. Bapak Mudhlor, S.Pd selaku guru Tata Busana SMK Ibu Kartini Semarang yang telah memberikan ijin penelitian dan membantu dalam proses penelitian

8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga skripsi ini terselesaikan.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat atas kebaikan yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca khususnya dan perkembangan pendidikan pada umumnya.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb,

Semarang, Maret 2016

Peneliti



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan penelitian	6
1.6. Manfaat penelitian	6
1.7. Penegasan Istilah	7
1.8. Sistematika Penulisan	10
BAB 2 LANDASAN TEORI	12
2.1 Landasan Teori	12
2.2 Penelitian yang Relevan	59
2.3 Kerangka Berfikir	60
2.4 Hipotesis	62
BAB 3 METODE PENELITIAN	63
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	63
3.2 Populasi dan Sampel	63

3.3 Variabel Penelitian	64
3.4 Metode Pengumpulan Data	65
3.5 Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian	66
3.6 Instrumen Penelitian	68
3.7. Teknik Analisis Data	78
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Deskripsi Data	82
4.2 Analisis Data	86
4.3 Pembahasan	89
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	93
BAB 5 PENUTUP	94
5.1 Simpulan	94
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98



DAFTAR TABEL

1. Strategi Pembelajaran	31
2. Rancangan Harga	56
3. Kriteria skor rata-rata	69
4. Hasil Validitas Butir Soal	72
5. Klasifikasi koefisien reliabilitas	74
6. Tingkat Kesukaran	76
7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	76
8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	77
9. Hasil Uji daya Pembeda Soal	78
10. Peningkatan Efektivitas	81
11. Hasil Penilaian Ahli Media	83
12. Hasil Penilaian Ahli Materi	84
13. Hasil Respon Siswa	85
14. Hasil Tes Teori	86
15. Hasil Uji Normalitas	87
16. Hasil Uji Homogenitas	88
17. Hasil Uji Hipotesis	88
18. Hasil perhitungan <i>Gain</i>	89
19. Komentar dan saran ahli	90



DAFTAR GAMBAR

1. Mengambil Ukuran	43
2. Pola Dasar Badan	45
3. Pola Dasar Lengan	47
4. Pola Dasar Rok	48
5. Contoh Desain.....	49
6. Pecah Pola Badan.....	49
7. Pola Lengan Jas.....	50
8. Lengan Atas dan Bawah	50
9. Pola Rok	51
10. Contoh Rancangan Bahan.....	51
11. Menandai Bahan	54
12. Proses pembelajaran.....	61
13. Desain Penelitian	67
14. Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	71
15. Rumus korelasi KR-20.....	73
16. Rumus Reliabilitas Rating	73
17. Rumus Alfa Cronbach	74
18. Rumus <i>Indeks Kesukaran</i>	76
19. Rumus <i>Daya Beda</i>	77
20. Rumus <i>Chi Kuadrat</i>	78
21. Rumus <i>Hartley pearson</i>	79
22. Rumus Efektivitas Treatment	80
23. Rumus <i>Gain Score</i>	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Membuat Busana Kerja.....	99
2. RPP	110
3. Kisi-kisi Instrumen Tes teori	148
4. Lembar penilaian afektif	160
5. Lembar penilaian psikomotorik	163
6. <i>Story Board</i>	170
7. Lembar Validasi.....	178
8. Nama Siswa Uji Coba.....	189
9. Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal	190
10. Perhitungan Uji Coba Soal.....	193
11. Nama Siswa Penelitian	196
12. Nilai Tes Awal.....	197
13. Soal Tes Akhir.....	200
14. Penilaian afektif dan Psikomotorik	203
15. Hasil Analisis nilai hasil pembelajaran.....	206
16. Hasil Analisis Uji Normalitas, Homogenitas, dan <i>Gain</i>	209
17. Surat Kelengkapan	211
18. Dokumentasi	215

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas diartikan sebagai sebuah proses dengan metode tertentu, sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan (Syah,2011: 10). Usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan utama dalam sistem pendidikan Indonesia, hal ini tercantum dalam Undang – Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang – Undang RI No.20 tahun 2003).

Mutu pendidikan disekolah ditentukan oleh kemampuan guru dalam menjalankan tugasnya. Guru adalah orang yang bertugas membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan sehingga ia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya (Majid, 123: 2009). Seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, hal tersebut akan mempunyai pengaruh positif dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Pendidikan di SMK mengajarkan siswanya untuk belajar mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya sesuai dengan tujuan pendidikan. Pendidikan SMK mempunyai tujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya (Kurikulum SMK Ibu Kartini Semarang : 2013).

SMK Ibu Kartini merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di kota Semarang yang berdiri sejak tahun 1961. Lokasi SMK Ibu Kartini berada di jalan Imam bonjol 199 Semarang. SMK Ibu Kartini Semarang mempunyai 3 program keahlian yaitu Tata Busana, Tata buga, dan Teknik Rekayasa Perangkat Lunak/ RPL.

Kurikulum Program Studi Tata Busana pada Kompetensi Keahlian Busana Butik disusun dan disiapkan sebagai dasar panduan pengoprasionalan sekolah untuk mencapai tujuan SMK Ibu Kartini Semarang terutama yang berkaitan dengan Kompetensi Keahlian Busana Butik. Tujuan dari kompetensi keahlian Busana Butik yaitu siswa diharapkan menjadi tenaga ahli dibidang busana, mampu mengelola usaha dibidang busana, dan mampu menggali kompetensi lain yang berhubungan dengan kompetensi busana butik. Mata pelajaran yang wajib ditempuh siswa kelas XI adalah Busana Industri, Desain Busana, Membuat Busana Wanita, Membuat Busana Pria, Kewirausahaan dan mata pelajaran lainnya.

Membuat Busana Wanita merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMK Tata Busana kelas XI. Membuat Busana Kerja merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Membuat Busana Wanita. Membuat busana kerja memiliki teknik yang rumit karena harus memperhatikan kerapian dan kualitas produk busana. Hal tersebut yang menjadi alasan peneliti untuk diadakan media yang dapat membantu proses pembelajaran untuk siswa, dengan memperlihatkan langkah-langkah menjahit busana kerja secara berurutan.

Hasil survey awal penelitian menunjukkan siswa SMK Ibu Kartini Semarang belum secara keseluruhan mencapai nilai sesuai dengan KKM pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita. Hambatan tersebut dimungkinkan dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini menggunakan contoh busana jadi, hal ini menjadi salah satu faktor siswa kurang memahami proses pembuatan busana. Membuat busana wanita perlu dipahami proses dan prosedurnya. Rendahnya hasil belajar didukung oleh data nilai yang diperoleh dari tahun 2013 pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita, siswa sebanyak 52% mendapatkan nilai diatas KKM dan siswa sebanyak 48% mendapatkan nilai dibawah KKM, sedangkan pada tahun 2014, siswa sebanyak 56% mendapatkan nilai diatas KKM dan siswa sebanyak 44 % mendapatkan nilai dibawah KKM. Pencapaian hasil belajar diharapkan meningkat 100% atau paling tidak meningkat lebih dari 75%.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran dan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena media merupakan perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan

belajar mengajar untuk guru maupun siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan menggunakan bantuan media. Media pembelajaran digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan dengan menarik dan memudahkan siswa untuk mendapatkan info mengenai mata pelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media animasi merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media animasi dapat diterapkan pada Mata Pelajaran Membuat Busana Wanita. Media ini dapat menampilkan suatu proses membuat busana wanita melalui bantuan komputer sehingga siswa dapat melihat proses menjahitnya. Siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran Membuat Busana Wanita menggunakan media ini, dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya hanya menggunakan busana jadi sebagai medianya. Siswa kurang tertarik dengan media tersebut, banyak siswa yang belum jelas mengenai gambaran menjahitnya. Membuat busana kerja merupakan salah satu materi yang sulit dalam kurikulum SMK.

Uraian diatas mendasari peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Membuat Busana Wanita Siswa SMK Ibu Kartini Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM.
2. Siswa belum memahami gambaran langkah kerja menjahit busana wanita.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik.
4. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa dalam membuat busana kerja perlu ditingkatkan

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Ibu Kartini Semarang
2. Penelitian ini menggunakan media animasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar
3. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita pada Materi Membuat Busana Kerja

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media animasi pada hasil belajar Membuat Busana Wanita?

2. Bagaimana efektivitas media animasi pada hasil belajar Membuat Busana Wanita?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui berapa validitas media animasi pada hasil belajar Membuat Busana Wanita.
2. Untuk mengetahui efektivitas media animasi pada hasil belajar Membuat Busana Wanita.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kajian ilmiah mengenai media animasi sebagai media dalam proses pembelajaran tata busana
 - b. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai media animasi bagi yang membutuhkan.
 - c. Memberikan manfaat yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan untuk mencapai tujuan dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan kepada pendidik untuk menggunakan media pembelajaran dan mengembangkan media

pembelajaran yang inovatif disekolah untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

b. Bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran dapat menambahkan pemahaman pada materi Membuat Busana Kerja. Pengetahuan dan motivasi belajar siswa akan bertambah sehingga akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran pada peningkatan hasil belajar siswa.

1.6 Penegasan Istilah

Penegasan istilah suatu penelitian dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas agar tidak terjadi salah penafsiran.

1.6.1 Efektivitas

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 menurut Siagian (2001: 24) adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang

dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan jika hasil kegiatan mendekati sasaran maka semakin tinggi efektivitasnya.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui efektivitas media animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita. Media animasi dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil, dilihat dari hasil belajar siswa yang dapat mencapai nilai diatas KKM.

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Rifa'i (2010:85) merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar dapat diukur dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh dari segi afektif, kognitif dan psikomotor siswa setelah mengikuti pembelajaran Membuat Busana Wanita.

1.6.2 Mata Pelajaran Membuat Busana Wanita

1.6.2.1 Membuat Busana kerja

Membuat Busana Wanita merupakan mata pelajaran yang ditempuh siswa kelas XI Jurusan Tata Busana. Membuat Busana Wanita dalam penelitian ini salah satunya mengenai materi Membuat Busana Kerja. Mata pelajaran ini wajib ditempuh oleh siswa SMK Tata Busana. Busana dapat memperlihatkan pekerjaan seseorang. Dyahtri N.W astuti (2002: 9) menjelaskan secara tidak langsung pakaian seragam telah menjadi tanda pengenal dimana pemakainya tersebut

bekerja. Busana kerja dapat berupa setelan jas dengan rok atau celana, bisa juga disebut *two piece* atau *deux piece*. Busana kerja *deux piece* menurut Porrie Muliawan (1990: 85) merupakan busana yang terdiri dari blus atau jas dengan rok dari bahan yang sama, dipakai tanpa blus dalam.

1.6.3 Media Animasi

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad,2009:4-5).

Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses perubahan tersebut. Amir dan Ishak (2011: 2) menjelaskan media animasi dapat berupa film, video, yang dapat disisipkan gambar, tulisan dan foto.

Media pembelajaran berupa animasi komputer merupakan salah satu media yang menarik yang dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Animasi komputer menampilkan gambar bergerak dan juga suara terhadap suatu kejadian. Media animasi dapat digunakan pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita dengan menampilkan langkah kerja menjahit.

1.7 Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi terdiri dari 3 bagian yaitu :

1.7.1 Bagian Awal (Prawacana)

Bagian awal terdiri dari halaman sampul yang memuat: judul, maksud penulisan, lambang universitas, nama dan nomor mahasiswa, program studi, jurusan, dan tahun penyelesaian. Pernyataan keaslian karya tulis, pengesahan, persembahan, motto prakata, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

1.7.2 Bagian Pokok (Nas)

Bagian pokok terdiri dari bab-bab beserta subbab.

1.7.2.1 Bab Pendahuluan

- a. Latar belakang menjelaskan secara rasional tentang arti penting permasalahan yang akan diteliti. Identifikasi masalah berisi kajian berbagai masalah yang relevan dengan ruang lingkup kedalam topik yang diteliti.
- b. Pembatasan masalah berisi tentang penetapan permasalahan yang akan diteliti dengan mempertimbangkan aspek metodologis, kelayakan lapangan dan keterbatasan yang ada pada peneliti untuk melakukannya, tanpa menghilangkan kebermaknaan arti, konsep dan topic yang diteliti.
- c. Perumusan masalah yaitu penegasan permasalahan yang akan diteliti yang dinyatakan dalam kalimat Tanya lugas dan jelas.
- d. Tujuan penelitian yaitu menyatakan target yang akan dicapai dari hasil penelitian yang dilakukan.

- e. Manfaat penelitian yaitu menjelaskan tentang manfaat temuan baik bagi kepentingan teoritis maupun praktis.
- f. Penegasan istilah yaitu penjelasan tentang makna dari komponen kata utama dari judul dengan kata operasional.

1.7.2.2 Bab Pustaka dan Landasan Teori

Berisi tentang telaah teori dari literatur yang relevan dengan permasalahan penelitian. Kajian teori mencakup deskripsi teori dari hasil penelitian, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

2.7.2.3 Bab Metodologi Penelitian

Menjelaskan langkah penelitian yang berisi tentang metode dan desain penelitian, obyek dan sampel penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data.

1.7.2.4 Bab Hasil dan Pembahasan

Berisi hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian.

1.7.2.5 Bab Simpulan dan Saran

Berisi simpulan atau rangkuman hasil penelitian yang ditari dari analisa dan pembahasan, dan saran yang menguraikan tentang perbaikan atau masukan dari peneliti yang berkaitan dengan penelitian.

1.7.2.6 Bagian Akhir

Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berisi kelengkapan skripsi, data, dan perhitungan analisis data.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Proses Pembelajaran

2.1.1. Belajar dan Pembelajaran

Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Sadiman, 2010:1). Belajar merupakan proses penting untuk proses perubahan tingkah laku manusia. Belajar mencakup segala aspek yang difikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar mempunyai peran penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang (Rifa'i.A, 2010: 82). Belajar menurut Syah (2008: 89) adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Proses belajar menjadi penentu berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan.

Pembelajaran menurut Mishadin dikutip oleh Hamalik (2007: 55) adalah *“a good-directed process which is more or less pre-planned*, artinya, suatu hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran atau pengajaran kurang lebih telah direncanakan sebelumnya”. Pembelajaran menurut Degeng yang dikutip Uno (2006:134) adalah upaya untuk membelajarkan siswa, dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada. Belajar tidak hanya berinteraksi antara guru dan siswa saja, namun juga berinteraksi dengan

keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kemampuan seseorang yang berbeda dalam menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru merupakan salah satu kendala dalam proses pembelajaran, oleh karena itu siswa harus mempunyai cara yang berbeda agar dapat memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Kegiatan pembelajaran telah direncanakan sebelum seorang guru menyampaikan materi kepada siswa di dalam kelas. Guru mempunyai peran ganda yaitu berperan menyerap ilmu pengetahuan dan teknologi serta berperan menyampaikan ilmu pengetahuan, teknologi, dan banyak pengalaman yang dimilikinya kepada siswa.

Guru mempunyai kemampuan atau kompetensi. Kompetensi guru menurut Barlow yang dikutip Uno (2006: 130) adalah kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajibannya secara tanggung jawab dan layak. Empat hal yang harus dikuasai oleh seorang guru menurut Grasser dikutip Uno (2006: 131) yakni (a) menguasai bahan pelajaran, (b) kemampuan mendiagnosis siswa, (c) kemampuan melaksanakan proses pengajaran, (d) kemampuan mengukur hasil belajar siswa.

Pembelajaran di SMK merupakan interaksi antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Materi dapat disampaikan kepada siswa melalui berbagai macam metode dan media yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran sebagai salah satu alat yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi.

2.1.2 Komponen Pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu sistem pendekatan mengajar yang mempunyai hubungan sistematis antara komponen pembelajaran (Nur'aini, 2008: 5). Komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi pembelajaran, metode atau strategi, media dan evaluasi. Komponen dalam pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

2.1.2.1 Tujuan Pembelajaran

Nur'aini (2008: 6) menjelaskan “Tujuan pembelajaran merupakan suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan yang akan dicapai siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran”. Tujuan pembelajaran merupakan cara yang tepat untuk menentukan hasil pembelajaran.

Tujuan pembelajaran menurut Bloom yang dikutip oleh Nur'aini (2008: 7) dapat di klasifikasikan menjadi tiga yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif meliputi tujuan pendidikan berkesinambungan dengan ingatan atau pengetahuan dan keterampilan berfikir. Kawasan afektif meliputi tujuan pendidikan yang berkenaan dengan minat, sikap, dan nilai. Kawasan psikomotorik berhubungan keterampilan motorik yang melibatkan otot gerak.

2.1.2.2 Siswa

Siswa merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Siswa merupakan komponen yang penting atau integral, karena jika tidak ada siswa proses pembelajaran tidak akan berlangsung, jadi dalam proses pembelajaran yang diperhatikan pertama kali adalah siswa (Nur'aini, 2008: 17). Faktor yang harus dikenali dari siswa adalah latar belakang siswa, latar belakang keluarga, tingkat

intelegensi, hasil belajar, kesehatan badan/ kondisi fisik, hubungan antar pribadi, kebutuhan emosional, sifat-sifat kepribadian, dan minat belajar (Nur'aini, 2008:17).

2.1.2.3 Guru

Guru adalah individu yang memiliki tugas membimbing belajar, sebagai model pemecahan masalah sebagai pembantu dalam proses belajar, sebagai teman dalam mengkaji dan memecahkan masalah (Anni, 2007: 102). Peran guru dalam proses belajar mengajar menurut Nur'aini (2008: 23) yaitu guru sebagai informator, organisator, motivator, pengaruh, inisiator, transmeter, fasilitator, mediator, dan evaluator. Anni (2007: 112) menyatakan guru hendaknya mengetahui cara berempati dengan orang lain, yakni meletakkan dirinya sendiri pada diri orang lain, memahami dan merasakan kebutuhan siswa. Guru hendaknya berperilaku dan menjadi pembelajar yang belajar bersama-sama dengan siswa.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika guru dapat mengetahui karakter dan kemampuan siswa, sehingga guru dapat mengelola, menganalisis, dan mengaplikasikan kondisi siswa didalam kelas.

2.1.2.4 Materi pembelajaran

Tugas guru yang utama adalah menyampaikan materi pelajaran. Guru harus dapat memilih, mengembangkan, mengorganisir materi yang akan disampaikan kepada siswa, agar materi tersebut dapat diterima dan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan dan kemampuan yang diharapkan (Nur'aini, 2008: 27).

Materi pembelajaran menurut Nur'aini (2008: 27) dibagi kedalam tiga kawasan yaitu kawasan kognitif, afektif dan psikomotorik. Materi kawasan kognitif pada umumnya materi yang berhubungan dengan kemampuan yang paling dasar sampai yang paling tinggi, yaitu dimulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Materi dalam kawasan afektif adalah pembelajaran yang berkaitan dengan nilai moral, sikap, perilaku atau perbuatan seseorang. Materi kawasan psikomotorik merupakan suatu proses yang kontinu, sehingga tidak dapat berhenti pada tahap tertentu, hal ini berhubungan dengan keterampilan akan bermakna jika dilakukan secara tuntas.

Materi pembelajaran yang disampaikan mengenai membuat suasana kerja dari teori sampai praktik membuat suasana kerja hingga penyelesaian akhir.

2.1.2.5 Metode dan Strategi Pembelajaran

2.1.2.5.1 Metode pembelajaran

Metode pembelajaran menurut Nur'aini (2008: 31) adalah cara yang telah direncanakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyak macam atau cara yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Metode pembelajaran masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga guru harus mempertimbangkan faktor lain yang berpengaruh dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

Kriteria pemilihan metode pembelajaran menurut Nur'aini (2008: 31) adalah memperhatikan tujuan pengajaran, materi pelajaran, besarnya kelas, karakteristik siswa, kemampuan guru, fasilitas yang tersedia, dan waktu dalam proses

pembelajaran. Metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa dan kondisi didalam kelas, agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat maksimal.

Macam-macam metode yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran menurut Nur'aini (2007: 33) yaitu metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, diskusi, praktikum, pemberian tugas, kerja kelompok, panel, seminar, bermain peran, simulasi, dan tutorial. Metode pembelajaran sangat penting untuk memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran, agar dapat mencapai hasil yang optimal.

2.1.2.5.2 Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran menurut Wena (2009: 5) 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). Variabel strategi pembelajaran menurut Wena (2009:5) diklasifikasikan menjadi tiga yaitu strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan.

- a. Strategi pengorganisasian merupakan cara untuk menata isi suatu bidang studi, kegiatan ini berhubungan dengan tindakan pemilihan isi/ materi, penataan isi, pembuatan diagram, format dan sejenisnya.
- b. Strategi penyampaian merupakan cara untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa serta untuk menerima dan merespon masukan dari siswa.
- c. Strategi pengelolaan cara untuk manata interaksi antara sisa dan variabel strategi pembelajaran lainnya.

Keberhasilan guru menerapkan strategi dalam pelaksanaan pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru menganalisis kondisi pembelajaran yang ada seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kendala sumber belajar, dan karakteristik bidang studi. Faktor penunjang dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menurut Wena (2009: 17) meliputi kemampuan guru dalam membuka pelajaran, kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan inti, dan kemampuan guru dalam melakukan penilaian pembelajaran.

Uraian diatas 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 Membuat Busana Wanita. Perlunya suatu strategi pembelajaran adalah untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga mencapai hasil yang optimal.

2.1.2.6 Media

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran. Media perantara atau pengantar, yang mana dapat digunakan dalam rangka hubungan atau komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan siswa, sehingga dapat pula sebagai alat bantu belajar mengajar baik dikelas maupun diluar kelas (Nur'aini, 2008:79).

Tujuan penggunaan media adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mudah diahami. Kriteria memilih media menurut Nuraini (2007: 42) harus memperhatikan beberapa hal yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, ketersediaan, biaya, mutu

teknik, dan keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaan. Menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, karena tidak semua media dapat digunakan dalam materi pembelajaran.

2.1.2.7 Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang meliputi mengukur dan menilai (Nur'aini, 2008: 44). Evaluasi dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh guru. Evaluasi menurut Tyler yang dikutip Arikunto (2007: 3) merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Penguasaan terhadap materi dapat dilakukan dengan mengukur atau mengambil nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa. Evaluasi yang baik harus berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.2 Efektivitas

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

Efektivitas menurut Siagian (2001: 24) adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan jika hasil kegiatan mendekati sasaran maka semakin tinggi efektifitasnya.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui efektivitas media animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita. Media animasi dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil, dilihat dari hasil belajar siswa yang dapat mencapai nilai diatas KKM.

2.3 Media pembelajaran

Guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, dan wawasan dalam kegiatan pembelajaran melalui media. Tujuan media pembelajaran menurut Nur'aini (2007: 41) adalah sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas. Media merupakan pengantar sebuah informasi atau pesan yang diberikan kepada penerima pesan sehingga informasi akan mudah diterima.

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yaitu secara terpisah berarti perantara atau pengantar, yang mana dapat digunakan dalam rangka hubungan atau komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan siswa, sehingga dapat pula sebagai alat bantu belajar mengajar baik dikelas maupun diluar kelas (Nur'aini, 2008:79).

Media pembelajaran menurut Ankowo dan Kosasih (2007:11) yang dikutip Supardi adalah “suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk

menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Media pembelajaran dapat dibedakan menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap, sehingga secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah media itu dapat diraba, dilihat, di dengar, dan diamati oleh panca indera”.

Media dapat dikatakan sebagai alat atau benda yang digunakan oleh pengirim kepada penerima pesan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga akan mudah diterima dan meningkatkan hasil belajar. Media menurut Arsyad (2009:4-5) adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Gerlach dan Ely (1971) dikutip Arsyad (2009:3) mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) yang dikutip Arsyad (2009: 3) memiliki pengertian media adalah bentuk – bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Pengertian media oleh Sadiman (2010:7) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi.

Gagne dan Briggs (1975) dikutip (Arsyad, 2009 : 4) mengatakan bahwa “ media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, kaset, video camera, video rekorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan siswa dapat memahami materi yang diberikan, oleh karena itu, guru juga belajar untuk membuat media yang sesuai dengan materi yang diajarkan sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. John Giffin dan Leslie Bash dalam bukunya menuliskan “*with this significant development and the increase in the profile of IT, there are major requirements for initiatives within initial teacher education courses, staff development programmes for practicing teachers, and research at all levels of the education service for IT*”.

Media pembelajaran menurut Kustandi (2013:8) merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memeperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan, agar pesan dapat disampaikan kepada siswa dengan baik, diperlukan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Gerlach (1972: 164) dalam bukunya menuliskan:

Instructional media play a key role in the design and use of systematic instruction. A medium, broadly conceived, is any person, material, or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skills, and

attitudes. In this sence, the teacher, the textbook, and the school environtment are media. In the context of this book, however, media will be defined as “the grapic, photographic, electronic, or mechanical means for arresting, processing, and reconstituting visual or nerbal information”.

Media merupakan alat untuk memperoleh pengetahuan itu sendiri, contoh dari media adalah grafik, foto, dan alat elektronik. Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerima dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajarnya.

2.3.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) dikutip Arsyad (2009:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi yang disampaikan.

Levie dan Lentz (1982) dikutip Arsyad (2009 : 1-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual adalah fungsi atesi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

1. Fungsi Atensi yaitu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual.

2. Fungsi Afektif yaitu gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi Kognitif yaitu gambar atau lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan.
4. Fungsi Kompensatoris yaitu media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai manfaat, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar. Jenis dan macam media pembelajaran berkembang pesat, dengan memanfaatkan teknologi dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran.

2.3.2 Macam - macam Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media menurut Seels dan Glasgow yang dikutip Arsyad (2009 : 33) apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- a. Media tradisional adalah (a). Visual diam diproyeksikan (proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*), (b). Visual yang tidak diproyeksikan (gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram), (c). Audio (rekaman piringan, pita kaset), (d). penyajian Multimedia (slide plus suara, *multi-image*), (e). Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video), (f). Cetak (buku teks, modul, majalah, *hand out*, *morkbook*), (g). Permainan (teka –teki, simulasi, permainan papan), (h). Realita (model, *specimen*, manipulative).
- b. Media teknologi mutakhir meliputi (a). Media berbasis telekomunikasi (telekonferen, kuliah jarak jauh), (b). Media berbasis mikroprosesor (permainan computer, interaktif, sistem tutor intelejen, *hypermedia*, *compact (video) disc*).

Jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pengajaran menurut Harjanto (2008: 237) adalah

1. Media Grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik. Media grafis juga sering disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran anjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dll.
3. Media proyeksi seperti slide, filmstrip, film, penggunaan OHP, dll
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Media pembelajaran harus tepat dan sesuai digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pemilihan media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa.

2.3.3 Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan hal paling penting sebelum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, karena setiap media pembelajaran mempunyai ciri dan karakteristik yang berbeda – beda. Prinsip yang paling utama dalam pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada kemampuan media pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang kan dicapai. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan kepada siswa, sehingga siswa akan mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kriteria media pembelajaran yang baik menurut Arsyad (2009:75-76), beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakan media
- e. Pengelompokan sasaran
- f. Mutu teknis, memenuhi persyaratan teknis tertentu

Pemilihan media pembelajaran merupakan proses yang paling penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan media pembelajaran siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh pengajar atau guru, serta membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Memilih media pembelajaran menurut Nur'aini (2008:81-82) terdapat beberapa faktor yang menjadi pertimbangan yang harus di perhatikan antara lain: a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, b. Tingkat kemampuan siswa, c. Praktis, luwes, dan bertahan, d. Biaya, e. Mutu teknik, f. Ketersediaan.

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
Penggunaan media di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran,
2. Tingkat kemampuan siswa
Pemilihan media harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, misalnya untuk tingkat Tk, SD, SMP, SMA.
3. Praktis, luwes dan bertahan .
Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang ada di sekitarnya, sehingga mudah dioperasikan dan mudah pemilihannya.
4. Ketersediaan
Tidak semua sekolah dapat menyediakan media yang cukup, dan tidak semua sekolah dilengkapi dengan listrik. Maka dalam memilih media hendaknya dipertimbangkan, sesuai dengan kondisi dan situasi lingkungan.
5. Biaya
Dalam memilih media harus mengingat efisiensi biaya baik untuk pembuatan atau yang lain, memilih media tidak perlu yang mahal.
6. Mutu teknik
Apabila guru akan mengajar dengan media, hendaknya melihat lebih dulu, apakah media tersebut masih baik, bias digunakan atau tidak.

Media pembelajaran pada saat ini telah berkembang. Media pembelajaran juga banyak macamnya dan dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Media Animasi atau gambar bergerak merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa. Media ini menampilkan langkah kerja membuat busana dari proses Memotong, memberi tanda sampai proses menjahit busana, sehingga siswa dapat memahami langkah kerja membuat busana. Siswa tertarik mengikuti pembelajaran dengan media ini dibandingkan dengan media yang digunakan pada pertemuan sebelumnya. Siswa mendapatkan gambaran mengenai langkah menjahit busana kerja dengan bantuan media ini.

2.3.4 Gambaran Media Animasi

2.3.4.1 Pengertian Media animasi

Teknologi yang semakin berkembang pesat telah mampu menciptakan banyak program aplikasi komputer yang dapat memunculkan animasi sebagai salah satu kreativitas. Perkembangan teknologi saat ini dapat membantu para guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik, yang dapat dikondisikan sesuai dengan situasi kelas dan materi yang disampaikan.

Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses perubahan tersebut. Media pembelajaran berupa animasi komputer merupakan salah satu media yang menarik yang dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Amir dan Ishak (2011:2) menjelaskan “*Animation comes in various forms, they exist in live action films, advertisement, corporate videos, video games and also fully animated film and television series. Animation may also appear in the form of moving text, objects, drawing and computer generated images*”. Media animasi dapat bermacam-macam bentuk, seperti film, video, video game yang dapat di sisipkan tulisan, gambar, dan foto. Animasi komputer menampilkan gambar bergerak dan juga suara yang jelas terhadap suatu kejadian.

Media pembelajaran animasi dapat meningkatkan pemahaman dan memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi kepada siswa. Animasi menurut (Lowe, 1999) *animation presentation that enables students to extract necessary information from it in order to develop accurate mental model of the information presented is important for successive learning.*

2.3.4.2 Jenis-jenis animasi

Animasi berasal dari kata “animation” yang dalam bahasa Inggris “to animate” yang berarti menggerakkan. Teknik pembuatan animasi dapat dilihat menjadi 3 kategori yaitu a. *stop-motion animation* yaitu jenis animasi yang masih menggunakan tanah liat sebagai obyek yang digerakkan. b. animasi tradisional yaitu media yang pertamakali dikembangkan, dengan perkembangan teknologi media ini telah dikerjakan dengan komputer dan dikenal sebagai media 2 dimensi. c. animasi komputer adalah animasi yang secara keseluruhan dibuat atau dikerjakan dengan komputer, dari pembuatan karakter, mengatur gerakan, pemberian suara, dan memberikan efeknya dikerjakan dengan komputer.

2.3.4.3 Pembuatan Media Animasi

Animasi digunakan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dapat dijelaskan dengan gambar atau kata-kata. Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan kejadian secara sistematis. Membuat media animasi harus memperhatikan tujuan pembelajaran, lamanya pemrograman, guru terampil menggunakan, praktis luwes dan bertahan, pengelompokan sasaran, dan teknis (Arsyad, 2009: 75).

Pembuatan media animasi dimulai dari mengumpulkan bahan untuk membuat media seperti materi yang akan disampaikan. Instal *software* tertentu untuk membuat animasi pada komputer. Buatlah gambar pola pada aplikasi tersebut dengan tool yang ada pada program. Import gambar hingga masuk kedalam lembar kerja, sesuaikan gambar dengan lembar kerja. Kunci layer dengan klik tombol lock, kemudian buatlah layer baru. Masukkan pola pada *timeline* dan tentukan waktu pada layer, gerakkan dengan *create motion tween*. Membuat media animasi pada komputer dengan membuat beberapa scene dengan ukuran 1024 x 720 px, kemudian memasukkan materi pada layer *timeline*, buat pola pada komputer.. Buat media sesuai dengan naskah yang telah di buat. Media animasi ini terdiri dari 6 scene. Untuk melihat atau mengecek dengan cara control-enter pada keyboard secara bersamaan. Setelah media tersebut selesai dibuat kemudian di eksport dengan fil .swf.

2.3.4.4 Kelebihan dan kekurangan

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dipahami sebagai segala macam sumber yang ada diluar diri seseorang dan memudahkan terjadinya proses belajar. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru

sebagai sumber belajar. Siswa dapat belajar atau mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.

Animasi komputer memberikan penjelasan kepada siswa secara efisien. Interaksi siswa dengan komputer seperti suatu percakapan dua pihak dan komputer telah diprogram untuk menyampaikan bahan yang akan dibuat dengan mengajukan pertanyaan yang meminta jawaban, menilai jawaban yang diberikan dan menyesuaikan dengan cara penyajian berdasarkan jawaban siswa. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan animasi komputer. Penggunaan media menurut Irawan dan Prasasti, (1996 : 96) dikutip Anam (2009) mempunyai peran yang penting dalam pembelajaran, dimana peran tersebut untuk memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dan hal ini pada gilirannya akan membantu siswa belajar secara optimal.

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam Media pembelajaran menurut kustandi (2011: 64) mempunyai kekurangan dan kelebihan. Kelebihan menggunakan obyek bergerak seperti film , video dan bantuan komputer sebagai media belajar adalah sebagai berikut:

1. Media film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik,dll.
2. Menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan.
3. Menanamkan sikap dan segi afektif, mendorong dan meningkatkan motivasi

4. Menyajikan peristiwa kedalam kelompok besar atau kelompok kecil.
5. Kemampuan teknik mengambil gambar *frame* demi *frame*, peristiwa yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan beberapa menit.
6. Media dengan komputer dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain, seperti *compact disc*, *video tape*, dan lain-lain, dengan program pengendali dari komputer.

Keterbatasan menggunakan obyek bergerak seperti film , video dan bantuan komputer sebagai media belajar adalah sebagai berikut:

1. Pengadaan film dan video memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Menggunakan komputer memerlukan keterampilan dan pengetahuan khusus tentang komputer.
3. Keragaman model komputer (*hardware*) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia tidak cocok dengan model yang lainnya.
4. Komputer efektif jika digunakan oleh salah satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik jika memilih media pembelajaran yang tepat. Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dipakai dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita. Menyampaikan materi pembelajaran diperlukan strategi agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan.

2.3.4.5 Strategi pembelajaran menggunakan Media Animasi

Tabel 2.1 Strategi Pembelajaran

Pertemuan 1

Waktu : 5x 45 menit

Kegiatan	Guru	Siswa	Alat yang digunakan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Persensi dan apersepsi - Memotifasi peserta didik - Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 			10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menanyakan kepada peserta didik tentang busana kerja. - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik menanyakan hal yang berkaitan dengan busana kerja - Memberikan tugas kepada siswa untuk mengambil ukuran dan membuat pola 	<ul style="list-style-type: none"> - mengamati penjelasan yang diberikan guru - melakukan tanya jawab dengan guru - mempersiapkan alat dan bahan membuat pola - mengambil ukuran - membuat pola sesuai dengan desain 	Alat untuk mengam- bil ukuran dan membuat pola	60 menit 140 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan evaluasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan dan mencatat tugas yang diberikan guru untuk 		15 menit

	siswa tentang materi yang telah diajarkan - Guru menugaskan individu kepada peserta didik untuk membuat rancangan bahan sebelum memotong bahan - Guru memberikan gambaran untuk pertemuan berikutnya	pertemuan selanjutnya		
--	--	-----------------------	--	--

Pertemuan 2

Waktu : 5 x 45 menit

Kegiatan	Guru	Siswa	Alat yang digunakan	Waktu
Pendahuluan	-Persensi dan apersepsi -Memotifasi peserta didik -Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			10 menit
Kegiatan inti	-Memperlihatkan media Animasi membuat busana kerja -Melakukan tanya jawab dengan siswa. - Menugaskan kepada	-Mengamati media Animasi membuat busana kerja -Melakukan tanya jawab dengan guru -Mempersiapkan alat dan bahan untuk	Lcd, komputer	200 menit

	<p>siswa untuk mengeluarkan tugas yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>- menugaskan siswa untuk Memotong bahan dan memberikan tanda pada bahan</p>	<p>memotong bahan.</p> <p>- Siswa Memotong bahan utama dan bahan pelengkap sesuai dengan pola dan sesuai dengan komponen pola, kemudian memberikan tanda pada bahan.</p>		
Penutup	<p>-Melakukan evaluasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan</p> <p>-Memberikan gambaran untuk pertemuan berikutnya</p>	<p>-menjawab pertanyaan guru</p> <p>- memperhatikan gambaran yang diberikan guru pada pertemuan selanjutnya</p>		15 menit

Pertemuan 3

Waktu : 5 x 45 menit

Kegiatan	Guru	Siswa	Alat yang digunakan	Waktu
Pendahuluan	<p>-Persensi dan apersepsi</p> <p>-Memotifasi peserta didik</p> <p>-Menyampaikan tujuan pembelajaran</p>			10 menit

	yang akan dicapai			
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> - menugaskan kepada siswa untuk melakukan pressing, kemudian menjahit bagian busana - membantu siswa yang mengalami kesulitan menjahit 	<ul style="list-style-type: none"> -Mempersiapkan alat dan bahan untuk Membuat busana kerja. - melakukan pressing bahan utama dan pelapis -Menjahit kupnat, saku, dan membuat lubang kancing -menanyakan kepada guru ketika mengalami kesulitan menjahit 	Mesin jahit, dan perlengkapan untuk menjahit	200 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> -Melakukan evaluasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan -memberikan gambaran untuk pertemuan berikutnya 	<ul style="list-style-type: none"> -mendengarkan penjelasan guru mengenai pertemuan berikutnya 		15 menit

Pertemuan 4

Waktu : 5 x 45 menit

Kegiatan	Guru	Siswa	Alat yang digunakan	Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> -Persensi dan apersepsi -Memotifasi peserta didik 			10 menit

	-Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			
Kegiatan inti	-menugaskan siswa untuk menjahit bagian busana seperti bagian sisi, bahu, kerah, dan menyatukan furing - membantu siswa yang mengalami kesulitan menjahit	-mempersiapkan alat dan bahan untuk Membuat busana kerja -Menjahit bagian sisi, bahu. memasang kerah, dan menyatukan kerah dengan furing -menanyakan kepada guru ketika mengalami kesulitan menjahit	Mesin jahit, dan perlengkapan untuk menjahit	200 menit
Penutup	-Melakukan evaluasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan -memberikan gambaran untuk pertemuan berikutnya	-mendengarkan penjelasan guru mengenai pertemuan berikutnya		15 menit

Pertemuan ke 5

Waktu : 5 x 45 menit

Kegiatan	Guru	Siswa	Alat yang digunakan	Waktu
Pendahuluan	-Persensi dan apersepsi			8

	-Memotifasi peserta didik -Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			menit
Kegiatan inti	-menugaskan siswa untuk menjahit bagian lengan sampai finishing - membantu siswa yang mengalami kesulitan menjahit - memutar media Animasi	-Mempersiapkan alat dan bahan untuk menjahit. -Menjahit bagian lengan dan memasang lengan dengan bahan utama -melakukan finishing	Mesin jahit, dan perlengkapan untuk menjahit, Lcd, Komputer	195 menit
Penutup	-Melakukan evaluasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan -Guru memberikan gambaran untuk pertemuan berikutnya			20 menit

Pertemuan ke 6

Waktu : 5 x 45 menit

Kegiatan	Guru	Siswa	Alat yang digunakan	Waktu
Pendahuluan	-Persensi dan apersepsi -Memotifasi peserta			10 menit

	didik -Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			
Kegiatan inti	-menugaskan siswa untuk menjahit rok - membantu siswa yang mengalami kesulitan menjahit	- mempersiapkan alat dan bahan untuk Menjahit rok. - menjahit rok sampai penyelesaian	Mesin jahit dan perlengkapan menjahit	135 menit
Penutup	-Melakukan evaluasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan -Guru menugaskan siswa mengumpulkan pekerjaanya	-siswa mengumpulkan pekerjaanya		20 menit

Pertemuan ke 7

Waktu : 5 x 45 menit

Kegiatan	Guru	Siswa	Alat yang digunakan	Waktu
Pendahuluan	-Persensi dan apersepsi -Memotifasi peserta didik -Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			10 menit
Kegiatan	- menugaskan siswa	- mempersiapkan	Kertas,	115

inti	untuk membuat laporan	alat dan bahan untuk membuat laporan	pensil bolpoint, gunting, lem, dll	menit
Penutup	-Guru menugaskan siswa mengumpulkan pekerjaannya -Guru memberikan soal tes akhir kepada siswa	- siswa mengumpulkan pekerjaannya -siswa mengerjakan soal tes akhir.		90 menit

2.4 Mata Pelajaran Membuat Busana Wanita

2.4.1 Materi Membuat Busana Kerja

Membuat Busana Kerja merupakan salah satu kompetensi pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita pada kurikulum pendidikan di SMK, yang wajib ditempuh oleh siswa SMK jurusan tata busana. Standar Kompetensi (SK) mata pelajaran ini adalah Membuat Busana Kerja. Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran Membuat Busana Kerja yaitu 1. Mengelompokkan macam-macam busana kerja, 2. Memotong bahan, 3. Menjahit macam-macam busana kerja, 4. Menyelesaikan busana kerja, 5. Melakukan pengepresan, 6. Menghitung harga jual. Indikator dalam pembelajaran Membuat Busana Kerja adalah 1) Menyebutkan macam-macam busana kerja, 2) Meletakkan pola diatas bahan, 3) Mengguting bahan, 4) Memindahkan tanda pola pada bahan, 5) Menyiapkan mesin jahit, 6) Mengoprasikan mesin jahit, 7) Menjahit bagian-bagian busana, 8) Menyelesaikan busana dengan jahit tangan.

Membuat Busana Kerja dimulai dari 1) membuat desain busana kerja *two piece*, 2) mengambil ukuran badan paspop atau model sesungguhnya, 3) membuat pola, 4) membuat rancangan bahan, 5) mempersiapkan alat dan bahan, 6) meletakkan pola diatas bahan, 7) menggunting atau memotong bahan, 8) memindahkan tanda pola pada bahan, 9) pengepresan bahan pelapis, 10) menyiapkan mesin dan alat jahit, 11) mengoperasikan mesin jahit, 12) menjahit bagian-bagian busana, 13) penyelesaian busana.

Seseorang dapat dinilai dari penampilan yang kita lihat. Poeradisastra (2002: 8) menjelaskan busana dapat mencerminkan kepribadian, pekerjaan, dan status seseorang. Busana yang kita pakai disesuaikan dengan kesempatan, misalnya saat bekerja menggunakan busana kerja seperti kemeja dan jas. Penampilan selain mempengaruhi pandangan seseorang, juga dapat mempengaruhi diri sendiri. Seseorang merasa percaya diri dan nyaman dengan busana yang dikenakan akan lebih positif berinteraksi dengan orang lain. Busana kerja yang dikenakan oleh wanita antara lain kemeja, rompi, blus, jas, rok, celana.

Busana kerja dikenakan sesuai dengan pekerjaan pemakainya. Banyak wanita Indonesia yang bekerja dikantoran, sehingga dituntut untuk berpenampilan sesuai dengan lingkungan kerja atau lingkungan kantornya. Lingkungan kantor dan hubungan dengan relasi menuntut untuk berpenampilan dengan baik dan professional (APPMI, 2003:4).

Bekerja diluar rumah memerlukan interaksi dengan orang lain, sehingga memerlukan penampilan yang menarik agar memberi kesan yang baik pula.

Busana kerja kantor dapat berupa paduan blus dengan rok, blus dengan celana, di sesuaikan dengan kenyamanan dan kondisi pekerjaan. Pakaian seragam dapat menjadi tanda pengenal dimana pemakaiannya tersebut bekerja (Astuti, 2002 : 9). Pekerjaan seseorang dapat terlihat dari busana yang dikenakan.

2.5.1.1 Membuat *Two Piece*

Two piece atau *deux piece* merupakan busana kerja yang dikenakan oleh wanita yang terdiri dari atasan dan bawahan. *Deux-piece* menurut Porrie Muliawan (2001:118) merupakan busana yang terdiri dari dua bagian, rok dan blus luar atau blus dalam dari bahan tekstil yang sama (jenis, bahan, warna, dan corak). *Deux piece* dapat berupa blus atau jas dengan setelan rok dari bahan yang sama, dipakai tanpa blus dalam (Muliawan, 1990: 85).

2.5.1.2 Memilih Bahan

Pemilihan bahan yang tepat akan berpengaruh dengan waktu dalam menjahitnya dan hasil dari jas tersebut. Poespo (2009:16) menjelaskan kunci untuk menjahit tailoring dengan metode merekat (*fusing*) adalah dengan memilih bahan berbobot sedang, bertekstur, atau bermotif. Pemilihan bahan jas juga lebih bervariasi seperti kain katun, jins, kulit, kain satin yang dipadukan dengan batik, songket, dan dapat pula dibuat sesuai kesempatan dengan selera masing-masing. Poeradisastra (2002:51) mengungkapkan “bahan terbaik untuk membuat jas adalah wol 100% karena nyaman dikenakan dalam cuaca panas ataupun dingin dan tidak mudah kusut”.

Bahan atau tekstil mempunyai beraneka ragam ciri, tekstur, kesan yang di timbulkan, dan sifat kain. Perbedaan tersebut disebabkan oleh pembuatan bahan yang berbeda-beda. Bahan atau tekstil dapat mempengaruhi penampilan seseorang, oleh karena itu dalam memilih bahan harus tepat. Tekstur menurut Ernawati (2003: 339) tekstur mempunyai pengaruh terhadap penampilan suatu busana dan bentuk badan pemakai, bahan yang berat atau tebal akan menambah bentuk. Bahan yang berkilau akan menambah besar, bahan tenunan akan memberi pengaruh kusam. Kesesuaian bahan dengan desain busana yang akan dibuat juga perlu dipertimbangkan agar hasil busana tersebut dapat sesuai dengan kesempatan dan cocok saat dipakai.

Memeriksa bahan sebelum membeli perlu dilakukan, agar tidak terjadi cacat saat bahan tersebut akan di buat busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum memotong bahan menurut Ernawati (2003: 340) adalah

- a. Kesesuaian bahan dengan tekstil
- b. Rancangan bahan atau marker
- c. Memeriksa cacat kain, cacat bahan, cacat warna, sehingga bagian bahan yang cacat dapat dihindari sebelum bahan dipotong.
- d. Memeriksa penyusutan ada bahan, dngan direndam air sehingga busana atau pakaian saat dicuci dan dipakai lagi tidak berubah ukuran.
- e. Sesuaikan bahan dengan usia, jenis kelamin, bentuk tubuh, dll.

2.5.1.3 Membuat Pola Busana

Pola sangat penting artinya dalam membuat busana. Pola pakaian atau busana yang berkualitas akan menghasilkan busana yang nyaman dipakai, indah

dipandang dan bernilai tinggi sehingga akan tercipta kepuasan bagi pemakainya (Ernawati, 2008: 245). Pola menurut Muliawan (1990: 2) adalah suatu potongan kain atau potongan kertas, yang dipakai sebagai contoh membuat baju, ketika bahan digunting. Kualitas pola menurut Ernawati (2008: 245) ditentukan oleh beberapa hal, diantaranya:

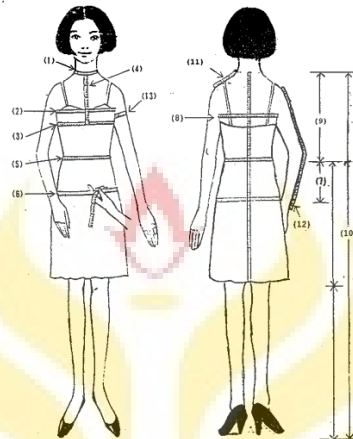
- 1) Ketepatan dalam mengambil ukuran tubuh.
- 2) Kemampuan dalam menentukan kebenaran garis-garis pola, seperti garis lingkaran kerung lengan, lekuk leher bahu, sisi, dll.
- 3) Kemampuan dan ketelitian memberikan tanda pola
- 4) Kemampuan dan ketelitian dalam menyimpan pola.

Pola yang dapat digunakan dalam membuat busana ada beberapa macam, diantaranya adalah pola konstruksi dan pola standar.

- a) Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan pemakai dan digambar dengan perhitungann secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi.
- b) Pola standar adalah pola yang dibuat berdasarkan daftar ukuran umum atau ukuran yang telah di standarkan, seperti ukuran *Small (S)*, *Medium (M)*, *Large (L)*, *Extra Large (XL)*.

Membuat pola dengan sistem konstruksi diperlukan ukuran tubuh pemakai. Yang diukur dengan cermat menurut cara mengambil ukuran masing-masing. Ukuran yang diperlukan dalam menggambar pola konstruksi secara umum antara lain: lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul, lingkaran leher,

panjang punggung, lebar unggung, panjang muka, lebar muka, panjang bahu, panjang sisi, panjang rok, panjang lengan. Mengambil ukuran dapat dijelaskan dengan gambar berikut:

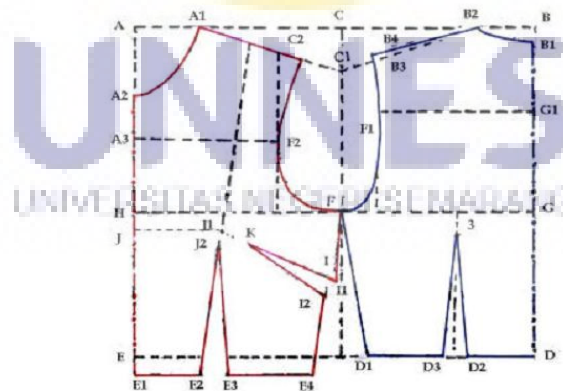


Gambar 2.1 Mengambil Ukuran
Sumber: Ernawati (2008: 265)

Keterangan gambar :

- a) Lingkar leher : diukur sekeliling leher tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar
- b) Lebar muka: diukur 6 atau 7 cm dari lekuk leher ke bawah, kemudian diukur datar dari batas lingkaran kerung lengan kiri sampai batas lingkaran kerung lengan kanan
- c) Lingkar badan: diukur sekeliling badan terbesar dengan posisi cm tidak terlalu kencang dan ditambah 4 cm.
- d) Tinggi dada : diukur dari lekuk leher tengah muka sampai batas diantara dua titik payudara kiri dan kanan.
- e) Lingkar pinggang: diukur pas sekeliling pinggang

- f) Lingkar pinggul ; diukur melingkar pada pinggul yang paling tebal secara horizontal dengan tidak terlalu ketat
- g) Tinggi pinggul : diukur dari pinggang sampai batas pinggul terbesar pada bagian belakang
- h) Lebar punggung : diukur 9 cm ke bawah dari tulang leher belakang kemudian diukur mendatar dari batas lingkaran kerung lengan kiri ke lingkaran kerung lengan kanan
- i) Panjang punggung : diukur dari tulang belakang lurus sampai batas pinggang
- j) Panjang rok : diukur dari pinggang sampai panjang rok yang diinginkan
- k) Panjang bahu : diukur dari batas lingkaran leher sampai batas bahu terendah
- l) Panjang lengan : diukur dari bahu terendah sampai panjang yang diinginkan
- m) Tinggi puncak lengan : diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar/otot lengan atau sama dengan panjang bahu
- a) Cara menggambar pola dasar badan



Gambar 2.2 Pola Dasar Badan
Sumber: Ernawati (2008: 267)

Keterangan Pola

A - B = $\frac{1}{2}$ ukuran lingkaran badan.

A - C = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan ditambah 1 cm.

B - B1 = 1,5 cm.

B1 - D = ukuran panjang punggung, buat garis horizontal ketitik E.

B - B2 = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher ditambah 1 cm.

Hubungkan titik B1 dengan B2 seperti gambar (leher belakang).

C - C1 = 5 cm, hubungkan ke titik B2 dengan garis putus-putus (garis bantu).

B2 dipindahkan ukuran panjang bahu melalui garis bantu diberi nama titik B3

B3 - B4 = 1 cm, samakan ukuran B2 ke B4 dan dihubungkan dengan garis tegas.

B1 - G = $\frac{1}{2}$ panjang punggung ditambah 1 cm, buat garis horizontal kekiri dan beri nama titik H.

B1 - G1 = 9 cm.

G1 - F1 = $\frac{1}{2}$ lebar punggung (buat garis batas lebar punggung).

Bentuk garis lingkaran kerung lengan belakang mulai dari titik B4 menuju F1 terus ke F seperti gambar.

D - D1 = $\frac{1}{4}$ ukuran lingkaran pinggang ditambah 3 cm (besar lipit kup) dikurang 1cm.

D - D2 = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang.

D2 - D3 = 3 cm (besar lipit kup).

Dari D2 dan D3 dibagi 2, dibuat garis putus-putus sampai ke garis badan (G dan H) diukur 3 cm kebawah, dihubungkan dengan titik D2 dan D3 menjadi lipit kup.

D - D1 = $\frac{1}{4}$ ukuran lingkaran pinggang ditambah 3 cm.

D1 dihubungkan dengan F, menjadi garis sisi badan bagian belakang.

Keterangan pola bagian muka

A - A1 = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher ditambah 1 cm.

A - A2 = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher ditambah 1,5 cm.

Hubungkan titik A1 dengan A2 seperti gambar (garis leher pola muka).

A1 - C2 = ukuran panjang bahu.

A2 - A3 = 5 cm. A3 - F2 = $\frac{1}{2}$ lebar muka.

Hubungkan titik C2 ke F2 terus ke F seperti gambar (lingkaran kerung lengan muka).

E - E1 = 2 cm (sama besarnya dengan ukuran kup sisi).

E1 - E4 = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang ditambah 4 cm (3 cm besar lipit kup dan 1 cm untuk membedakan pola muka dengan belakang).

E1 - E2 = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang. E2 - E3 = 3 cm (besar lipit kup).

E2 dan E3 dibagi dua dibuat garis putus-putus sampai ke garis tengah bahu.

A2 - J = ukuran tinggi dada.

Dari J dibuat garis sampai ke J1.

J1 - J2 = 2 cm, lalu dihubungkan dengan titik E2 dan E3 membentuk lipit kup.

F - I = 9 cm, lalu dihubungkan dengan garis putus-putus ke titik J1.

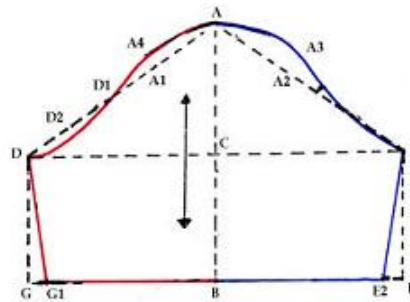
J1 - K = 2 cm.

Dari I ke I1 dan I2 diukur masing-masing 1 cm, lalu dihubungkan dengan titik K.

I1 - K = I2 - K, yang dijadikan patokan panjang adalah ukuran I1 ke K.

E4 dihubungkan dengan I2 dan titik I1 dengan F, menjadi garis sisi badan bagian muka.

b). Pola Lengan



Gambar 2.3 Pola Lengan
Sumber: Ernawati (2008: 269)

Keterangan pola lengan

A - B = panjang lengan.

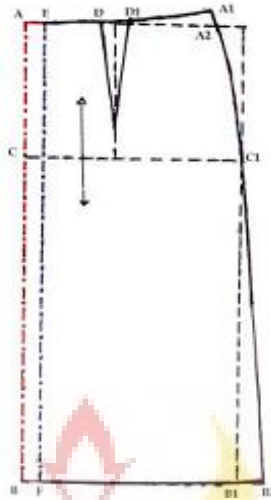
A - C = ukuran tinggi puncak lengan, buat garis sampai ke titik D dan E, setelah diukur dari titik A $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan yang ukurannya bertemu dengan garis dari titik C. Buat garis putus-putus (garis bantu) dari A ke D dan dari A ke E.

Garis bantu dari A ke D dan A ke E dibagi tiga. $\frac{1}{3}$ dari A ke D diberi titik A1 dan dari A ke E dinamakan titik A2. $A1 - A4 = A2 - A3 = 1,5$ cm. Titik D1 = $\frac{1}{3}$ D - A D ke D1 dibagi dua dinamakan titik D2. $D2 - D3 = 0,5$ cm.

Hubungkan A dengan A4 dengan D1, D3 dan D seperti gambar (lingkar kerung lengan bagian muka). Hubungkan A dengan A3 dan E seperti gambar (lingkar kerung lengan bagian belakang).

$G - G1 = E1 - E2 = 1,5$ cm. Hubungkan E dengan E2 (sisi lengan bagian belakang), dan D dengan G seperti gambar (sisi lengan bagian muka)

c. Membuat pola rok



Gambar 2.4 Pola Rok
Sumber: Ernawati (2008: 270)

Keterangan pola rok

A - B = panjang rok.

A - C = tinggi panggul.

A - A1 = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang ditambah 4 cm (3 cm untuk besar lipit kup, 1 cm untuk membedakan ukuran pola muka degan pola belakang).

A1 - A2 = 1,5 cm.

A - D = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang.

D - D1 = 3 cm. D - D1 = 12 cm.

C - C1 = B - B1 = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggul ditambah 1 cm.

B1 - B2 = 3 cm. B2 - B3 = 1,5 cm.

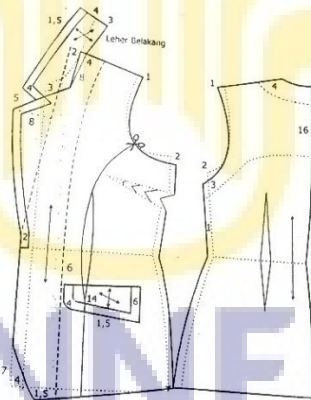
2.5.1.4 Pecah Model Busana *Two Piece*

Two Piece merupakan busana yang terdiri dari bagian atas dan bawah dengan bahan yang sama. Desain *two piece* biasanya terdiri dari blus luar dan rok. Berikut ini adalah contoh pecah model dari desain busana *two piece*.



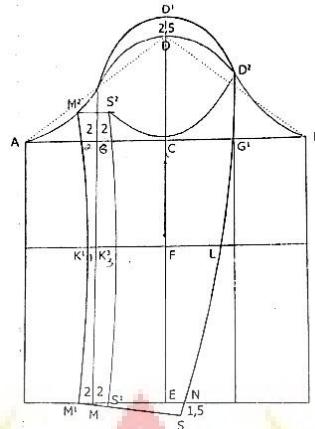
Gambar 2.5 Contoh Desain
Sumber: Nusi (2002: 47)

Pola pecah model sesuai desain diatas adalah



Gambar 2.6 Pecah Pola Badan
Sumber: Nusi (2002: 48)

Pecah model lengan jas dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.7 Pola Lengan Jas
Sumber: Nusi (2002: 38)

Keterangan pola jas

Pola lengan diambil dari pola lengan panjang

G : kekiri dan kekanan 2 cm

K : kekeiri 1 cm, kekanan 2 cm

M : kekiri dan kekanan 2 cm

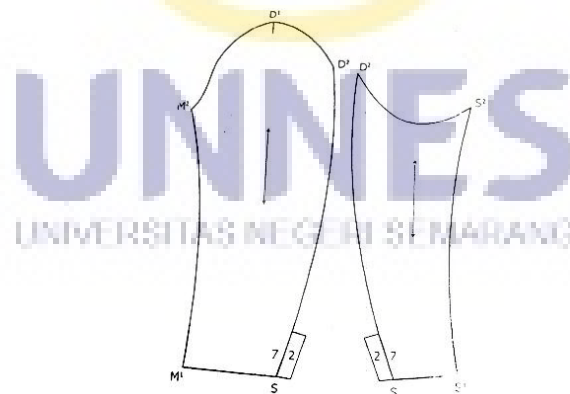
K-L : $\frac{1}{2}$ lingkar siku + 2cm

M-N : $\frac{1}{2}$ lingkar lengan + 2cm

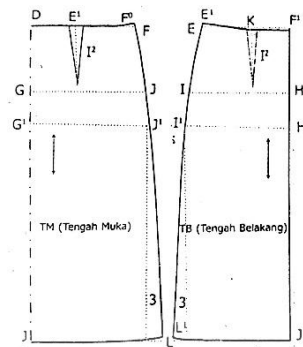
N-S : turun 1,5 cm

M-S : $\frac{1}{2}$ li lengan + 2 cm

D-D' : 2.5 cm



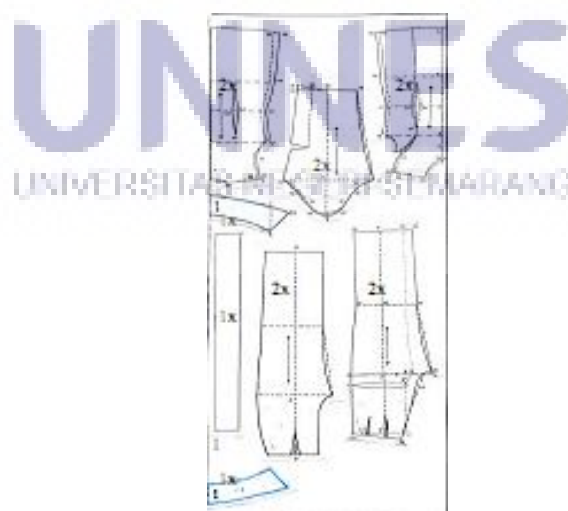
Gambar 2.8 Lengan Jas Atas dan Bawah
Sumber: Nusi (2002: 39)



Gambar 2.9 Pola rok
Sumber: Nusi (2002: 40)

2.5.1.5 Meletakkan Pola di Atas Bahan

Meletakkan pola diatas bahan sebaiknya membuat rancangan bahan terlebih dahulu, agar penggunaan bahan untuk membuat busana lebih efisien. Merancang bahan menurut Ernawati (2008: 344) adalah memperkirakan banyaknya bahan yang dibutuhkan pada proses pemotongan. Rancangan bahan dibutuhkan sebagai pedoman memotong bahan. Tujuan membuat rancangan bahan adalah untuk mengetahui banyaknya bahan yang dibutuhkan sesuai desain busana, untuk menghindari kekurangan dan kelebihan bahan, dan sebagai pedoman waktu menggunting agar tidak terjadi kesalahan.



Gambar 2.10 Contoh Rancangan Bahan
Sumber: Ernawati (2008: 347)

2.5.1.5 Memotong Bahan

Memotong bahan merupakan salah satu hal yang paling penting sebelum membuat busana. Memotong bahan (*cutting*) menurut Ernawati (2003 : 348) akan memberi pengaruh yang besar kepada pembuatan busana, jika salah dalam memotong bahan akan mengakibatkan kerugian baik dari segi biaya maupun waktu. Penggunaan gunting bahan yang tajam akan memperlancar proses memotong bahan, namun sebaliknya jika Memotong bahan menggunakan gunting tumpul hasilnya tidak memuaskan. Penggunaan jarum yang tumpul juga akan menimbulkan kerutan dan merusak kain (Wancik, 2003: 2). Proses memotong menurut Ernawati (2003: 348) sebagai berikut:

- a. Menyiapkan tempat dan alat yang diperlukan

Alat yang perlu disiapkan adalah gunting, meja potong, kapur jahit, jarum pentul, karbon jahit, rader.

- b. Menyiapkan bahan.

Memilih bahan yang tepat untuk membuat busana dan memeriksa bahan sebelum dipotong.

- c. Teknik menggunting

Lipat bahan menjadi dua, kemudian susun pola sesuai rancangan bahan yang telah dibuat. Letakkan pola dengan bantuan jarum pentul agar pola tidak bergeser. Menggunting bahan dengan tangan kanan maka tangan kiri diletakkan diatas kain yang akan digunting. Bahan tidak boleh diangkat saat menggunting. Gunting pola-pola besar seperti pola badan dan lengan,

kemudian menggunting pola kecil seperti kerah, saku, dan berikan kampuh atau tambahan untuk jahitan.

2.5.1.6 Memindahkan Tanda Pola

Berikan tanda-tanda pola pada batas kampuh setelah bahan dipotong dan sebelum pola dilepaskan dengan bahan utama. Tanda pola yang dipindahkan pada bahan adalah Garis pada bagian tepi pola, garis bahu muka dan belakang, garis sisi muka dan belakang, garis lingkaran kerung lengan, garis lipit pantas (kupanat), garis tengah muka dan tengah belakang, garis lipatan bagian bawah (blus, rok, lengan), tanda pada puncak (lengan, garis pinggang, empire, princess), batas kerutan, dan tanda-tanda lainnya sesuai dengan desain.

Alat dan bahan yang dapat digunakan untuk memberikan tanda pada bahan setelah dipotong dapat berupa rader, kapur pensil, kapur jahit, karbon jahit. Pemilihan alat yang akan digunakan disesuaikan dengan bahan yang akan diberi tanda. Penggunaan alat untuk memberi tanda serta penjelasannya sebagai berikut:

- a. Menggunakan kapur jahit dan pensil kapur

Penggunaan kapur jahit sebagai pemberi tanda pola apabila bahan tidak dapat ditandai dengan karbon jahit, seperti bahan yang tebal contohnya wool. Tanda pada bahan dengan kapur jahit atau pensil kapur dapat hilang saat dicuci.

- b. Memindahkan tanda dengan rader dan karbon jahit

Rader bergerigi digunakan untuk kain yang berat, tebal, dan sedang, sedangkan rader licin digunakan untuk menandai bahan tipis,

ringan dan sedang. Menandai bahan dengan rader dan karbon jahit dengan cara karbon dilipat, letakkan diantara kedua bahan pada bagian buruk, kemudian rader bahan tersebut sesuai dengan pola yang akan diberikan tanda.



Gambar 2.11 Menandai Bahan dengan Rader dan Karbon Jahit
Sumber: Ernawati, 2003 : 356

c. Memakai tusuk jelujur

Tusuk jelujur digunakan untuk memberi tanda pada bahan yang halus, seperti sutra. Hal ini dilakukan agar bahan tetap bersih dan tidak rusak. Memberi tanda dengan tusuk jelujur sama dengan memberi tanda menggunakan alat dan bahan lainnya, bedanya ini menggunakan benang dan tusuk jelujur untuk memberi tanda jahitan pada bahan.

2.5.1.7 Menjahit Busana

Menjahit merupakan proses dalam menyatukan bagian-bagian kain yang digunting berdasarkan pola (Ernawati, 2003: 357). Persiapan menjahit merupakan hal yang penting dilakukan, karena akan berpengaruh terhadap hasil dan waktu dalam menjahit. Persiapan menjahit menurut Wancik (2003:1) terdiri dari

menjalankan mesin, menyetel jalannya jahitan benang, menyiapkan kain yang akan dijahit, penggunaan gunting dan jarum, menyeterika hasil jahitan. Menjahit busana kerja *twopiece* terdiri dari dua bagian yaitu bagian atas dan bawahan sesuai dengan desain. Menjahit busana sesuai dengan pola yang telah dibuat berdasarkan ukuran yang diambil sesuai dengan desain.

Menjahit busana *two piece* sesuai dengan desain dan potongan pola yang telah di buat. Sebelum menjahit, bahan atau kain ditambahkan pelapis atau *interfacing* pada bagian dalam dengan cara potong kain pelapis sesuai dengan bentuk kemudian pres dengan seterika panas atau dengan alat pres. Setelah selesai barulah bagian potongan-potongan busana dijahit. Langkah menjahit busana kerja terdiri dari: menjahit kupnat atau garis princess, Menjahit saku, Membuat lubang kancing paspoal, Menyatukan bagian sisi, Menyatukan bagian bahu, Menyatukan kerah dengan bahan utama, memasang lengan, menyatukan furing dengan bahan utama, Penyelesaian pada kerung lengan dengan dirompok, *finishing*.

Langkah menjahit rok sebagai berikut: memasang resleting, membuat belahan pada bagian belakang, menyambungkan bagian sisi-sisinya, menyetukan furing dengan bahan utama, memasang ban pinggang pada rok, *finishing*.

2.5.1.8 Penyelesaian Busana

Penyelesaian atau *finishing* adalah kegiatan penyelesaian akhir yang meliputi pemeriksaan (*inspection*), pembersihan (*trimming*), penyeterikaan (*pressing*), serta melipat dan mengemas (Ernawati, 2003: 378). Pemeriksaan atau *inspection* merupakan kegiatan menentukan kualitas dari hasil jahitan.

Pembersihan atau *trimming* adalah membersihkan benang sisi jahitan dan memasang kancing dan perlengkapan lainnya. Penyetrikaan atau *pressing* penyetrikaan akhir sebelum pakaian dipasang label dan dikemas. Penyetrikaan bertujuan untuk menghilangkan kerutan dan menghaluskan bekas lipatan yang tidak diinginkan.

2.5.1.9 Perhitungan harga jual

Perhitungan harga jual didasarkan pada perhitungan kebutuhan merancang bahan, merancang bahan dan harga merupakan memperkirakan banyaknya keperluan bahan serta biaya yang dibutuhkan untuk selembar pakaian. Merancang bahan dan harga menurut (Ernawati dkk, 2008: 345) adalah sebagai berikut:

1) Menghitung kebutuhan bahan secara global untuk perkiraan jumlah bahan yang terpakai dalam satu desain busana. Cara perhitungan bahan tersebut dengan mengukur panjang bagian-bagian busana yang sudah ditambah kampuh juga mempertimbangkan lebar kain untuk tata letak masing-masing pola, (2) Membuat rancangan bahan dengan ukuran skala yaitu pola pakaian dibuat dengan ukuran skala lebar bahan disesuaikan dengan kertas yang dijadikan untuk merancang bahan/ pengganti kain dan pola disusun seefisien mungkin.

Tabel 2.2- Rancangan Harga

No	Nama Barang	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
1				
2				
Jumlah				

Biaya tambahan

1. Listrik = 5% x jumlah
2. Aus barang atau penyusutan = 5% x jumlah
3. Laba yang diharapkan = 10% x jumlah

Harga Jual = jumlah + listrik 5% + aus barang 5% + laba 10%

Perhitungan kebutuhan bahan dan harga sangat berkaitan, apabila dalam pembuatan rancangan bahan tepat, teliti dan seefisien mungkin akan menentukan rancangan harga yang tepat. Rancangan bahan dan harga menjadi patokan pada pembelanjaan bahan, sehingga perlu cermat dan teliti membuatnya.

Membuat Busana Kerja merupakan materi yang ada pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita pada siswa kelas XI Tata Busana, membuat busana kerja perlu perencanaan yang matang untuk menghasilkan suatu busana yang berkualitas. Hasil produk yang berkualitas dapat diupayakan dengan mengikuti prosedur-prosedur baik dalam persiapan maupun proses produksi sampai *finishing* berlangsung, tidak lupa memperhatikan SOP dalam bekerja.

2.6 Evaluasi

Evaluasi sama artinya dengan mengukur dan menilai. Evaluasi menurut Ralph Tyler dikutip Arikunto (2007:3) menjelaskan evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Evaluasi dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh guru. Penguasaan terhadap materi dapat dilakukan dengan mengukur atau mengambil nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa.

Nilai sikap dapat diambil dengan melakukan observasi, penilaian diri, penilaian antar teman dan jurnal. Nilai pengetahuan dapat diketahui dengan mengadakan tes tulis. Nilai keterampilan dapat diketahui dengan cara melakukan pengambilan nilai dengan kinerja, nilai produk, nilai proyek dan portofolio.

Evaluasi pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita dapat dilihat dari pengambilan nilai sikap, pengetahuan dan nilai praktik pada materi membuat busana kerja. Nilai sikap diambil melalui pengamatan siswa saat pembelajaran berlangsung, perilaku yang dapat diamati melalui kehadiran, kesiapan, konsentrasi, mengikuti pelajaran, dan kejujuran. Pengetahuan dapat diukur dengan melakukan tes atau memberikan pertanyaan kepada siswa pada aspek pemahaman terhadap materi yang disampaikan dengan kriteria menjelaskan, menyebutkan, mengidentifikasi, menganalisis, mengidentifikasi, membedakan, menggunakan, dan membedakan. Keterampilan dapat dinilai dengan mengumpulkan tugas siswa yang telah dibuat siswa kemudian diamati meliputi ketepatan dalam mengerjakan tugas membuat busana kerja.

2.7 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Ahmad Rifa'i, 2010:85). Perubahan perilaku tersebut tergantung apa yang dipelajari oleh peserta didik dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam peserta didik, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didik.

Kegiatan belajar menurut Rifa'i (2010:86) mempunyai tujuan yang harus dicapai setiap individu dalam belajar memiliki beberapa peranan penting, yaitu :

1. Memberikan arah pada kegiatan peserta didik. Bagi pendidik, tujuan peserta didik akan mengarahkan pemilihan strategi dan jenis kegiatan yang tepat. Kemudian bagi peserta didik, tujuan itu mengarahkan

peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang diharapkan dan mampu menggunakan waktu seefisien mungkin.

2. Untuk mengetahui kemajuan belajar dan perlu tidaknya pemberian pembinaan bagi peserta didik (*remedial teaching*). Dengan tujuan peserta didikan itu pendidik akan mengetahui seberapa jauh peserta didik telah menguasai tujuan peserta didikan mana yang belum dikuasai.
3. Sebagai bahan komunikasi.

Taksonomi menurut Ahmad Rifa'i dan Catarina (2010:86) diantaranya adalah ranah belajar, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1. Ranah kognitif.

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil yang berupa pengetahuan kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

2. Ranah afektif.

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*)

3. Ranah psikomotorik.

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Penjabaran ranah psikomotorik ini sangat sukar karena seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif. Kategori ranah psikomotorik menurut Elisabeth Simpson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*organility*).

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan tahun 2013 oleh Indra Sakti Pendidikan Fisika fakultas MIPA Universitas Lampung yang berjudul Pengaruh Media Animasi Fisika dalam Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu,

menyimpulkan bahwa menggunakan media animasi dapat memperjelas pengamatan dan memberikan kontribusi dalam peningkatan pemahaman siswa.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2011 oleh Achmad Samsudin dan Winny Liliawati Pendidikan Fisika FMIPA UPI dengan judul Efektivitas Pembelajaran Fisika dengan Menggunakan Media Animasi Komputer terhadap Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SMA. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media animasi komputer efektif dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa SMA.

Penelitian lain ditunjukkan oleh I Made Suryanta, Ida Bagus Gede Surya Abadi dan IGA. Agung Sri Asri pada tahun 2014 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus YOS Sudarso Denpasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA. Model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar.

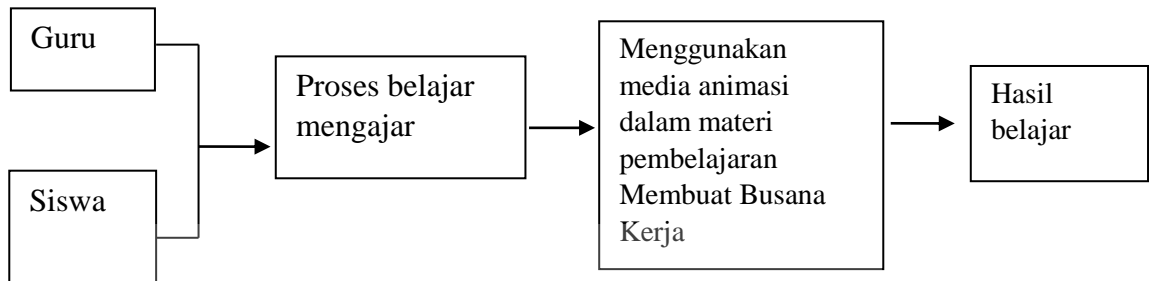
Penelitian diatas dapat dianalisa bahwa menggunakan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini menjelaskan mengenai mata pelajaran Membuat Busana Wanita yang akan

digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa dan diharapkan sesuai dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya atau lebih baik.

2.3 Kerangka berfikir

Membuat busana kerja merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Membuat Busana Wanita yang merupakan mata pelajaran teori dan praktek. Pembelajaran Membuat Busana Kerja masih menggunakan media pembelajaran tradisional dan cenderung kurang menarik. Siswa akan merasa bosan dan kurang tertarik pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa. Karakter siswa yang berbeda juga menjadi kendala guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Guru diharapkan dapat mengelola kelas dengan baik, dengan membuat media yang inovatif dan metode pembelajaran sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Media pada mata pelajaran Membuat Busana Wanita mempunyai fungsi untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Media animasi dapat diterapkan dalam materi Membuat Busana Kerja. Siswa akan memahami cara membuat busana kerja melalui indera penglihatan yang mereka tangkap, sehingga akan timbul ketertarikan. Media animasi akan memberikan kesan yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat mengetahui proses Membuat Busana Wanita.



Bagan : 2.1 Proses pembelajaran

2.4 Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2010: 97) diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

2.4 Ha (Hipotesis alternatif)

Media animasi efektif digunakan dalam mata pelajaran Membuat Busana Wanita pada hasil belajar siswa.

2.4 Ho (Hipotesis nol)

Media animasi tidak efektif digunakan dalam mata pelajaran Membuat Busana Wanita pola pada hasil belajar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

1. Validitas media animasi dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian.
2. Ada efektivitas penggunaan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan terkait penelitian ini adalah:

- 1) Media pembelajaran animasi dapat digunakan pada mata pelajaran selain Membuat Busana Wanita.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai data penelitian lanjutan berkaitan dengan pengembangan pelengkap pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Penelitian lebih lanjut, sebaiknya melakukan pengembangan sejenis tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda disesuaikan dengan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, R. dan Catharina. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Pusat Pengembangan MKU / MKDK-LP3 UNNES.
- Amir, M., Ishak, A. 2011. Understanding Culture Through Animation. *Jurnal Pengajian Media Malaysia* 13(2): 1-9.
- Ankowo dan Kosasih. 2007. Optimalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan* 2(1): 71-81.
- APPMI. 2003. *Modifikasi Busana Kerja Wanita*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Arikunto, S. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi penelitian*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Astuti, D. N. W. 2002. *Desain Pakaian Seragam Wanita Karier*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Azwar, S. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Dino, A. 2014. Konversi Paling Baru berdasarkan PERMENDIKBUD no 104 tahun 2014. <http://AnugerahDino.com/2014/12/konversi-nilai-paling-baru.html>. 14 April 2016. 10.40
- Ernawati. 2008. *Tata Busana*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Gerlach V. S dan Ely, D. P. 1980. *Teaching and Media-a Systematic Approach*. Prentice-Hall: Englewood Cliffs. New Jersey
- Hake, R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. *American Educational Research Education*, 1-4
- Hamalik, O. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara. Jakarta
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.

- Irawan dan Prasasti. 1997. Media Instruksional dalam Buku mengajar di Perguruan Tinggi. *Jurnal PTM* 9(1): 7-14
- Kunandar. 2014. Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013. Raja Grafindo persada. Jakarta.
- Kurikulum SMK Ibu Kartini Semarang. 2013.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia. Bogor
- Lowe. 1999. *Extracting Information From An Animation During Complex Visual Learning*. *Journal of Technical Education and Training* 2(2): 15-30.
- Majid, A. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Muliawan, P. 1990. *Konstruksi Pola Busana Wanita*. P.T. BPK Gunung Mulia. Jakarta.
- _____. 2001. *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. PT BPK Gunung Mulia. Jakarta.
- Nur'aini. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Cipta media. Yogyakarta.
- Nusi, S. 2002. *Jas Wanita*. Meutia Cipta Sarana dan DPP Ikatan Penata Busana Indonesia Kartini. Jakarta
- Poeradisastra, P. 2002. *Busana Pria Eksekutif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Poespo, G. 2009. *Tailoring Membuat Blazer dalam 1Hari*. Kanisius. Yogyakarta.
- Pollard, A. 1995. *Computes in the Primary School*. Griffin, J dan Bash, L. Cassell. London.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, A, dkk. 2010. *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Rajawali. Jakarta.
- Sakti, I. 2013. *Pengaruh Media Animasi*. Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Bengkulu

- Samsudin, A dan Liliawati, W. 2011. *Efektivitas Pembelajaran Fisika Menggunakan Media Animasi Komputer*. Jurnal Pendidikan Fisika FMIPA UPI.
- Siagian. S. P. 2001. *Sistem Informasi Manajemen*. Bumi Aksara. Jakarta
- Siregar, S. 2012. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Tarsito. Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Sundayana, R. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Suryanta. I. M, Abadi, I. B. G. S dan IGA. Asri, A. S. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Ganesha(vol: 2 No: 1)
- Syah, M. 2011. *Psikologi Pendidikan dan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Undang-undang RI no.20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional* bab II pasal 3
- Uno. H. B. 2006. *Orientasi dalam Psikologi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Wancik, M. H. 2003. *Penyelesaian Jahitan Pakaian Wanita*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer, Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. PT Bumi Aksara. Jakarta.