



**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MODUL TERHADAP HASIL
KREATIVITAS KETERAMPILAN MENYULAM PADA MATA
PELAJARAN PRAKARYA SISWA KELAS VII E DI SMPN 2
PURWAREJA KLAMPOK BANJARNEGARA**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Tata Busana

UNNES

oleh
Annisa Candra Sekar

5401409029

**JURUSAN TEKNOLOGI JASA DAN PRODUKSI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Annisa Candra Sekar
NIM : 5401409029
Program Studi : PKK S-1 Tata Busana
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Modul Terhadap Hasil Kreativitas Keterampilan Menyulam Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas VII E di SMPN 2 Purwareja Klampok Banjarnegara.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Program Studi S-1 PKK Tata Busana Fakultas Teknik UNNES


Semarang, 11 April 2016



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Pembimbing



Dr. Trisnani Widowati, M.Si.
NIP. 196202271986012001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Modul Terhadap Hasil Kreativitas Keterampilan Menyulam Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas VII E di SMPN 2 Purwareja Klampok Banjarnegara.

di susun oleh : Annisa Candra Sekar

5401409029

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal 20 bulan April 2016

Panitia :

Ketua Panitia

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

Sekretaris

Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196211111987022001

Penguji I

Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196211111987022001

Penguji II

Siti Nurrohma, S.Pd, M.Sn.
NIP. 197502062000032001

Penguji III/ Pembimbing

Dr. Trisnani Widawati, M.Si
NIP. 196202271986012001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui:

Dekan Fakultas Teknik UNNES

Dr. Nur Qudus, M.T.
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

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

Semarang, 11 April 2016
yang membuat pernyataan



Annisa Candra Sekar

NIM. 5401409029

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1. Jika pikiran saya bisa membayangkan, hati saya bisa meyakinkannya, saya tahu saya akan mampu menggapainya. (Jesse Jackson)
2. Prestasi bukanlah suatu kebetulan, dan impian tidak akan pernah menjadi kenyataan tanpa kerja keras. (Anonim)

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ayahku Suyatno, Ibuku Rudiatin Sapto Siwi, Adikku Rasid Sidik Abimanyu Nugroho serta seluruh keluarga besarku.
2. Sahabat-sahabatku yang selalu mendukung dan memberi motivasi.
3. Seluruh keluarga besar PKK S1 Tata Busana Fakultas Teknik UNNES.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dengan usaha dan kerja keras selama ini akhirnya penulisan skripsi dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Modul Terhadap Hasil Kreativitas Keterampilan Menyulam Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas VII E di SMPN 2 Purwareja Klampok” dapat diselesaikan dengan baik.

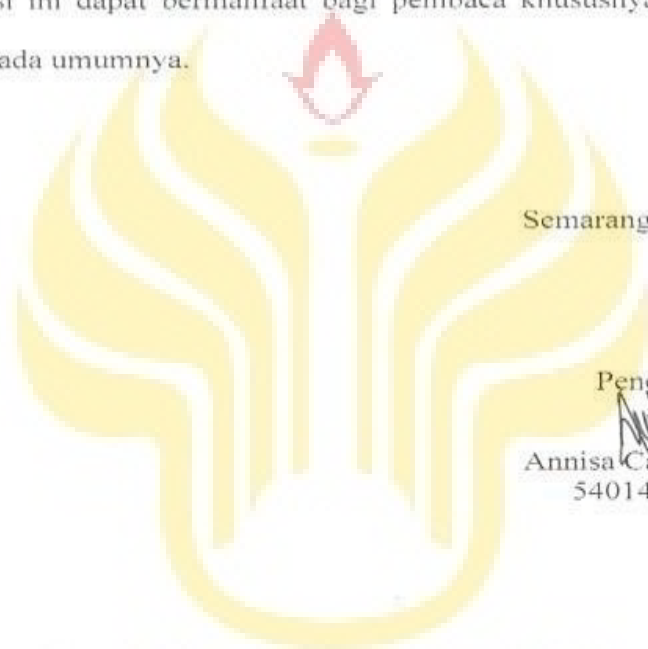
Kesulitan yang dialami siswa disebabkan kurangnya bahan ajar sulaman bebas. Penggunaan media pembelajaran berupa modul yang praktis, mudah dipahami, menarik dengan dilengkapi gambar-gambar dan sistematikannya disusun secara runtut dengan bahasa yang sederhana dan jelas.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya penulis memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan segala fasilitas dalam menyelesaikan studi di FT Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Trisnani Widowati, M.Si., Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.


9. Teman-teman Tata Busana angkatan 2009 dan segenap keluarga besar PKK S1 Tata Busana yang telah memberi semangat dan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan kelemahan pada penulisan rripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan, moga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya, dan dunia ilmu ngetahuan pada umumnya.



Semarang, April 2016

Peneliti


Annisa Candra Sekar
5401409029

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Abstrak

Annisa Candra Sekar. 2016. Efektivitas Media Pembelajaran Modul Terhadap Hasil Kreativitas Keterampilan Menyulam Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas VII E di SMPN 2 Purwareja Klampok Banjarnegara. Pembimbing. Dr. Trisnani Widowati, M.Si.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Pembelajaran, Kreativitas, Menyulam

Selama ini media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran hanyalah pendamping belajar Ratih yang berbentuk LKS (Lembar Kerja Siswa) yang mana materi dalam kompetensi membuat sulaman bebas hanya sedikit. Pembelajaran menggunakan LKS dirasa kurang efektif karena materi yang terdapat dalam LKS hanya sedikit dan contoh-contoh sulaman bebas disajikan dengan gambar yang kurang menarik, tidak berwarna serta penjelasan yang kurang sehingga menyebabkan siswa kurang kreatif dan hasil kreativitas keterampilan menyulam belum sesuai dengan KKM. Tahun ajaran 2013/2014 dari 30 siswa hanya 30 % siswa sudah cukup baik dalam menerima materi, namun 70 % yang lain mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas karena media pembelajaran yang digunakan masih kurang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran modul terhadap hasil kreativitas keterampilan menyulam dalam mata pelajaran prakarya pada siswa kelas VII E di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *one-shot case study*. sampel penelitian yaitu kelas VII E sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 26 siswa. Instrumen penelitian menggunakan metode tes praktik untuk mengukur kemampuan kreativitas menyulam siswa pada kelas eksperimen. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis yaitu uji satu pihak yaitu pihak kanan. Indikator keberhasilan penggunaan media pembelajaran modul adalah: a) Rata-rata nilai peserta didik kelas eksperimen lebih dari KKM (75) dan b).Ketuntasan belajar peserta didik kelas eksperimen (yang nilainya lebih dari KKM) minimal 75%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media modul efektif dapat meningkatkan hasil belajar kreativitas menyulam siswa pada pembelajaran yang dilakukan di kelas sampel penelitian. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes praktik menyulam sampel penelitian. Nilai tes praktik menyulam setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran modul lebih tinggi dari nilai KKM yaitu 75. Berdasarkan kelas eksperimen, mendapat rata-rata nilai tes praktik menyulam yaitu 83, 68 yang berarti nilai sudah melebihi KKM. Simpulan yang dapat disampaikan bahwa media pembelajaran modul efektif digunakan dalam pembelajaran karena sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan sudah melebihi KKM dan Ketuntasan belajar peserta didik kelas eksperimen (yang nilainya lebih dari KKM) adalah 100 %. Saran yang dapat diberikan yaitu dengan menambahkan referensi pembelajaran, media pendukung seperti video dan contoh-contoh hasil produk sulaman bebas serta mengadakan evaluasi pembelajaran melalui soal-soal tertulis.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Penegasan Istilah	8
1.6 Sistematika Penulisan	10
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Efektivitas	13
2.2 Media Pembelajaran	13
2.2.1 Pengertian Media	13
2.2.2 Pengertian Pembelajaran	14
2.2.3 Penggunaan Media Pembelajaran	15
2.2.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17

2.3 Modul Sulaman Bebas	18
2.3.1 Pengertian Modul	18
2.3.2 Pengertian Sulaman Bebas	29
A. Macam-macam Sulaman.....	30
1. Sulaman Sewarna.....	30
2. Sulaman Berwarna	31
B. Macam-macam Tusuk Jahit	35
C. Pola Hiasan dan Pola Bidang	43
D. Bahan dan Alat.....	45
2.4 Kreativitas Keterampilan Menyulam	55
2.4.1 Pengertian Kreativitas	55
2.4.2 Keterampilan Menyulam.....	57
2.5 Mata Pelajaran Prakarya	59
2.5.1 Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Modul	60
2.5.3 Peta Kompetensi.....	61
2.6 Kerangka Berfikir.....	62
2.7 Indikator Keberhasilan	63
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	64
3.2 Desain Penelitian.....	65
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	66
3.4 Penentuan Objek Penelitian	66
3.4.1 Populasi Penelitian.....	66
3.4.2 Sampel dan Teknik Penelitian	66
3.5 Variabel Penelitian	67
3.6 Prosedur Penelitian	68
3.6.1 Pembuatan Modul.....	69
3.6.2 Uji Kelayakan Modul	70
3.6.3 Modul Valid dan Layak.....	71
3.6.4 Pembelajaran	71
3.6.5 Tes Praktik.....	71

3.6.6 Data.....	71
3.6.7 Analisis	72
3.6.8 Hasil belajar Kemampuan Kreativitas Keterampilan Menyulam	72
3.7 Metode Pengumpulan Data	72
3.7.1 Metode Tes	72
3.7.2 Metode Kuisisioner (Angket).....	73
3.7.3 Metode Observasi	73
3.7.4 Metode Dokumentasi.....	74
3.8 Tahap-tahap Penelitian.....	75
3.9 Instrumen Penelitian.....	77
3.9.1 Angket.....	77
3.9.2 Tes	78
3.10 Teknik Analisis Data.....	79
3.10.1 Data Hasil Tes Praktik Menyulam	79
3.10.2 Uji Hipotesis (t-test).....	79

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data	81
4.1.1 Media Pembelajaran Modul Kreativitas Menyulam	82
4.1.2 Validasi Modul Pembelajaran	85
a. Validasi Media Modul	85
b. Validasi Materi Modul	88
4.1.3 Data Hasil Kemampuan Tes Praktik Menyulam	90
4.2 Analisis Data Hasil Penelitian.....	92
4.2.1 Pengujian Hipotesis	92
4.2.2 Analisis Uji Efektivitas Media Terhadap Hasil Belajar	95
4.2.3 Analisis Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Media Modul	96
4.3 Pembahasan.....	96
4.3.1 Keterbatasan Penelitian.....	99

BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	105



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skala Likert Media Modul	77
Tabel 3.2 Skala Likert Materi Modul.....	77
Tabel 4.1 Analisis Uji Validasi Media Modul	86
Tabel 4.2 Analisis Uji Validasi Materi Modul.....	89
Tabel 4.3 Tabel Penilaian.....	91
Tabel 4.4 Hasil Uji t kelas eksperimen	94



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tusuk Jelujur	35
Gambar 2.2 Tusuk Jelujur dengan tusuk belit.....	35
Gambar 2.3 Tusuk Jelujur dengan tusuk berganti.....	36
Gambar 2.4 Tusuk Jelujur tidak sejajar/ tusuk pasir	36
Gambar 2.5 Tusuk Tikam Jejak	36
Gambar 2.6 Tusuk Tikam jejak dengan tusuk belit	37
Gambar 2.7 Tusuk tikam jejak dengan tusuk berganti.....	37
Gambar 2.8 Tusuk tikam jejak rangkap	38
Gambar 2.9 Tusuk Feston	38
Gambar 2.10 Tusuk feston bentuk segitiga.....	38
Gambar 2.11 Tusuk feston pegisi	39
Gambar 2.12 Tusuk Flanel.....	39
Gambar 2.13 Tusuk flanel tertutup	40
Gambar 2.14 Tusuk flanel dilekat dengan tusuk jelujur	40
Gambar 2.15 Tusuk flanel berganda	40
Gambar 2.16 Tusuk tangkai	41
Gambar 2.17 Tusuk tangkai yang dililit.....	41
Gambar 2.18 Tusuk tangkai bertumpuk.....	42
Gambar 2.19 Tusuk lilit	42
Gambar 2.20 Tusuk melekatkan benang.....	43
Gambar 2.21 Benang mouline.....	46
Gambar 2.22 Benang mutiara.....	46
Gambar 2.23 Benang Wol.....	47
Gambar 2.24 Jarum Pentul.....	48
Gambar 2.25 Jarum Jahit.....	48
Gambar 2.26 Tudung jari/ bidal	49
Gambar 2.27 Pendedel	49
Gambar 2.28 Karbon Jahit	50
Gambar 2.29 Pensil Jahit.....	50
Gambar 2.30 Rader	51

Gambar 2.31 Pita Meter	51
Gambar 2.32 Penggaris	52
Gambar 2.33 Gunting kain.....	52
Gunting 2.34 Kecil	53
Gunting 2.35 Border	53
Gunting 2.36 Zigzag.....	54
Gunting 2.37 Listrik	55
Gambar 2.38 Peta Kompetensi.....	61
Gambar 2.39 Skema Kerangka Berfikir.....	62
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	68
Gambar 4.1 Grafik Hasil Uji t kelas eksperimen.....	94
Gambar 4.2 Grafik Minat Siswa Terhadap Media Pembelajaran Modul.....	96



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi	105
Lampiran 2. Surat Usulan Pembimbing.....	106
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	107
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	108
Lampiran 5. Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1	113
Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2	114
Lampiran 7. Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3	115
Lampiran 8. Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4	116
Lampiran 9. Lembar Penilaian Kriteria Modul	117
Lampiran 10. Lembar Penilaian Ahli Materi	120
Lampiran 11. Tabel Penilaian	123
Lampiran 12. Angket Minat Siswa	124
Lampiran 13. Komentar Kritik Saran	134
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	136



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan dan pembangunan suatu negara. Dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdiknas pasal 13 bahwa jalur pendidikan dibagi menjadi 3, yakni : jalur pendidikan formal, informal dan nonformal. Dalam undang- undang ini dikatakan jalur pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah secara berjenjang dan berkesinambungan, sedangkan jalur pendidikan informal dan nonformal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di lingkungan keluarga dan masyarakat yang tidak harus berjenjang serta berkesinambungan.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan salah satu jalur pendidikan formal yang bertujuan meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan menyiapkan siswa menuju ke jenjang pendidikan lebih lanjut. Sekolah Menengah Pertama (SMP) memberikan bekal kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik untuk mempersiapkan peserta didik menjadi lebih berkompentensi. Namun pada kenyataannya tidak semua lulusan SMP/MTS dapat melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi sebagian diantaranya harus memasuki dunia kerja. Oleh karena itu mata pelajaran prakarya diberikan kepada peserta didik ditingkat SMP/MTS, sehingga jika mereka tidak melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi mereka telah mempunyai bekal keterampilan yang nantinya dapat berguna untuk kehidupan mendatang.

Mata pelajaran prakarya mempunyai fungsi mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreatifitas, dan sikap dalam berkarya. Pembelajaran prakarya berorientasi pada pembuatan hasil karya yang ditunjang oleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan fungsi tersebut diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memahami keterampilan atau teknologi, terampil dan kreatif dalam menciptakan bentuk baru, memenuhi sikap menghargai proses dan hasil karya (Depdiknas, 2004).

Mata pelajaran prakarya dapat dibedakan menjadi dua yaitu mata pelajaran keterampilan kerajinan dan mata pelajaran teknologi (Depdiknas, 2004).

Keterampilan di bidang kerajinan mencakup keterampilan mengkonstruksi, merajut, mengayam, menjahit, merenda, menyulam, melipat, dan mengkolase, mengaplikasi dan membentuk. Keterampilan teknologi mencakup membuat pengawetan makan, dan membuat benda bergerak dengan tenaga listrik arus lemah (baterai). Penekanan jenis keterampilan yang dipilih sekolah berdasarkan pertimbangan yang ada antara lain minat dan bakat siswa, guru bidang studi, tersedianya sarana prasarana, lingkungan budaya dan kebutuhan daerah. Mata pelajaran prakarya merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara. Mata pelajaran prakarya didukung dengan fasilitas serta sarana prasarana yang telah dimiliki sekolah.

Menghias benda dengan teknik menghias sulaman bebas pada sapu tangan merupakan sebagian kompetensi yang ada pada mata pelajaran prakarya yang diberikan di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok. Menghias benda dengan teknik menghias sulaman bebas pada sapu tangan diberikan dengan tujuan agar siswa memiliki kecakapan dan keterampilan dalam menghias benda jadi, yaitu menggunakan tusuk hias sesuai kreativitas masing-masing sehingga

menghasilkan berbagai produk fungsional yang berkualitas. Sulaman bebas merupakan sulaman yang didesain dengan memvariasikan tusuk hias dan warna benang pada bahan tenunan polos. Ragam hias yang digunakan untuk sulaman sering menggunakan ragam hias naturalis seperti bentuk bunga-bunga, binatang, buah-buahan, dan geometris. Warna yang digunakan untuk sulaman lebih dari dua warna serta penggunaan tusuk divariasikan lebih dari dua macam tusuk.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran prakarya di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara siswa yang telah mempelajari sulaman bebas masih kurang bervariasi, kurang kreatif, dan kurang indah dalam menghias benda dengan teknik menghias sulaman bebas. Hal ini sebagaimana dikeluhkan oleh beberapa siswa yang menyatakan masih bingung dalam membuat variasi tusuk hias pada sulaman bebas.

Sesuai hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti ternyata dalam proses pembelajaran prakarya di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara terdapat beberapa kendala. Pada tahun ajaran 2013/2014 menurut Sugiarti (guru tata busana di sekolah tersebut) bahwa 70 % siswa mengalami kesulitan dalam belajar menyulam dengan Nilai KKM 75. Dari 30 siswa yang diteliti bahwa hanya 30 % siswa sudah cukup baik dalam menerima materi, mereka bisa langsung mengikuti dengan tanpa kendala, namun 70 % yang lain mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas karena media pembelajaran yang digunakan masih kurang. Guru hanya menjelaskan teori dan memberikan contoh sulaman yang ada di Pendamping Belajar Siswa (Ratih).

Melihat dari pengalaman sebelumnya, media pembelajaran dirasa kurang karena hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa). LKS yang digunakan adalah Ratih dan Modul Pengayaan Tata Busana sebagai pendamping belajar

siswa. LKS berisi sedikit materi dan contoh sulaman bebas dengan gambar yang kurang menarik, tidak berwarna serta penjelasan yang kurang sehingga menyebabkan siswa kurang kreatif. Karena gambar yang tidak berwarna dan tidak disertai contoh-contoh sulaman yang sudah jadi, maka siswa merasa bosan dan kurang antusias. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri (Mulyasa 2004: 104).

Kesulitan yang dialami disebabkan kurangnya bahan ajar pembelajaran sulaman bebas yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran mata pelajaran keterampilan tata busana. Penelitian ini difokuskan dalam penggunaan media pembelajaran modul sulaman bebas. Modul yang dimaksudkan adalah modul yang layak untuk siswa yakni modul yang praktis, mudah dipahami, menarik dengan dilengkapi gambar-gambar dan sistematikannya disusun secara runtut dengan bahasa yang sederhana dan jelas. Sebab selama ini guru mengajar hanya menggunakan media benda jadi dan modul yang sederhana untuk pembelajaran menghias benda dengan teknik menghias sulaman bebas. Melalui modul yang layak diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan kreatifitasnya dalam keterampilan menyulam.

Mata pelajaran prakarya ketrampilan menyulam di SMP 2 Purwareja Klampok Banjarnegara pada kompetensi menghias benda dengan teknik menghias sulaman bebas, memerlukan modul yang layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Melalui modul ini diharapkan siswa dapat belajar mandiri, lebih semangat dan tuntas. modul yang nantinya akan memberikan fasilitas

kepada siswa untuk mengulangi bagian- bagian yang penting untuk dipelajari, modul yang dilengkapi gambar dan sistimatiknya tersusun secara runtut dengan bahasa yang sederhana.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penulis membuat media pembelajaran berupa modul sulaman bebas yang berjudul “Kreativitas Menyulam” yang diharapkan akan mampu meningkatkan kreativitas keterampilan menyulam pada siswa dalam mata pelajaran prakarya. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ” **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MODUL TERHADAP HASIL KREATIVITAS KETERAMPILAN MENYULAM PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA SISWA KELAS VII E DI SMPN 2 PURWAREJA KLAMPOK BANJARNEGARA.**”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah secara umum yaitu “Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran modul terhadap hasil kreativitas keterampilan menyulam pada mata pelajaran prakarya siswa kelas VII E di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran modul terhadap hasil kreativitas keterampilan menyulam dalam mata pelajaran prakarya pada siswa kelas VII E di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi Siswa :

1. Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sulaman bebas.
2. Membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang akademik dan praktik. Dalam bidang akademik yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pengertian sulaman bebas, sedangkan praktik yaitu meningkatkan kreatifitas keterampilan siswa dalam menghias sulaman bebas.

Bagi Guru :

1. Mempermudah guru mengawasi saat proses belajar mengajar pada mata pelajaran keterampilan tata busana.
2. Meningkatkan pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat membantu siswa untuk lebih mengoptimalkan kreatifitasnya dalam menghias sulaman bebas.

3. Menambah pengetahuan, wawasan dan keterampilan dalam meningkatkan kompetensi menghias benda dengan teknik menghias sulaman bebas pada mata pelajaran keterampilan tata busana

Bagi Mahasiswa :

1. Menambah wawasan bagi para pembaca khususnya bagi para mahasiswa pendidikan tata busana untuk menentukan rencana pemilihan media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran.

1.5 Penegasan Istilah

Penegasan Istilah dalam penelitian yang dilakukan ini bertujuan agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan judul penelitian. Adapun istilah-istilah tersebut adalah:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. (Salim, 1991: 33). Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia kata efektivitas berasal dari kata dasar efektif yang artinya efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi, efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan pada taraf tercapainya hasil, sering atau senantiasa dikaitkan dengan pengertian efisien, meskipun sebenarnya ada peredaan diantara keduanya.

Efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan atau ketepatangunaan penggunaan media pembelajaran modul sulaman bebas terhadap kreativitas menyulam siswa SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara kelas VII.

2. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arif S. Sadiman, 2005: 90).

Pembelajaran adalah interaksi guru dan siswa yang melakukan proses belajar yang di dalamnya terdapat kegiatan operasi formal, prediksi, eksperimentasi, dan eksplanasi serta membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 38)

Menurut Hamalik (1984: 23), media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran dalam penelitian ini adalah Modul yang berjudul “Kreativitas Menyulam” yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran prakarya di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara.

3. Modul

Menurut Wijaya (1992: 96) modul merupakan salah satu bahan ajar yang berupa bahan cetakan, yang dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar. Menurut Vembriarto (1975:22) modl adalah suatu paket pengajaran yang memuat suatu unit bahan pelajaran.

Pengajaran modul merupakan usaha penyelenggaraan individual yang memungkinkan siswa menguasai satu unit bahan pelajaran sebelum dia beralih ke berikutnya.

4. Kreativitas

Santrock (1988: 273) kreativitas adalah kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak umum untuk dapat memecahkan masalah yang unik. Hurlock dalam Munandar (2002:326) mengatakan sebagai hal yang mengacu pada hasil baru dan berbeda yang bersifat unik bagi seseorang, baik bersifat verbal, non verbal, nyata atau abstrak.

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam membuat sulaman bebas.

5. Keterampilan

Keterampilan merupakan sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat (Gordon, 1994). Keterampilan harus dilakukan dengan praktik sebagai pengembangan aktivitas.

Menurut Harsopranoto yang dikutip oleh Sartini (2012:14) pembelajaran ketrampilan adalah bimbingan keterampilan yang diberikan seseorang untuk mempersiapkan diri dalam mendasari pelaksanaan pendidikan ketrampilan adalah:

1) untuk memberikan pengertian dan kecakapan yang belum pernah ada pada seseorang, 2) untuk meningkatkan taraf pengetahuan dan kecakapan baru.

6. Menyulam

Sulaman merupakan kegiatan memberikan hiasan di atas kain, kulit dan kertas. Menyulam dapat dikerjakan dengan mesin ataupun tangan. Dalam hal ini menyulam adalah membuat sulaman bebas

7. Mata Pelajaran Prakarya

Mata Pelajaran Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan suatu keterampilan. Keterampilan merupakan pembelajaran yang

memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa.

8. Siswa

Siswa adalah murid pada tingkat sekolah dasar dan menengah atau pelajar atau anak didik, mahasiswa, murid, pelajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas sampel yaitu siswa kelas VII E.

9. SMP Negeri 2 Purwareja Klampok

SMP Negeri 2 Purwareja Klampok adalah Sekolah Menengah berstatus Negeri yang berada di Kecamatan Purwareja Klampok Banjarnegara, di mana terdapat mata pelajaran prakarya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi bertujuan untuk memberikan gambaran serta mempermudah pembaca dalam mengetahui garis-garis besar dari skripsi ini, yang berisi sebagai berikut: (1) bagian awal, (2) bagian pokok, dan (3) bagian akhir.

1.5.1 Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri atas lembar judul, lembar persetujuan dosen pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan, lembar *motto* dan peruntukan, lembar sari, kata pengantar, daftar isi, daftar singkatan, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

1.5.2 Bagian Pokok

Bagian pokok skripsi terdiri atas: (1) pendahuluan, (2) landasan teori, (3) metode penelitian, (4) hasil penelitian dan pembahasan, dan (5) penutup.

Bab 1 Pendahuluan. Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika skripsi.

Bab 2 Landasan Teori. Pada bab ini memuat landasan teori yang berisi telaah pustaka yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam penelitian ini meliputi: (1) Pengertian Efektivitas, (2) Media Pembelajaran, (3) Modul Sulaman Bebas, (4) Mata Pelajaran Prakarya, (5) Kreativitas Keterampilan Menyulam, (6) kerangka berfikir dan (7) Hipotesis Tindakan.

Bab 3 Metode Penelitian. Pada bab ini terdiri dari hal-hal yang berhubungan dengan prosedur penelitian yang meliputi: pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, prosedur penelitian, tahap penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan indikator keberhasilan.

Bab 4 Hasil Penelitian dan pembahasan. Pada bab ini memuat data-data yang diperoleh sebagai hasil dari penelitian dan dibahas melalui desain penelitian eksperimen *one-shot case study* yang terdiri atas: (1) Deskripsi Data, (2) Analisis Data, (3) Pembahasan.

Bab 5 Penutup. Bab ini merupakan bab terakhir yang memuat simpulan dan saran.

1.5.3 Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran antara lain: pedoman observasi, pedoman wawancara, pedoman dokumentasi, surat ijin penelitian, dan surat keterangan telah melaksanakan penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada pengaruhnya, akibatnya. Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. (Salim, 1991: 33).

Adapun yang dimaksud efektivitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan atau ketepatangunaan penggunaan media pembelajaran modul sulaman bebas terhadap kreativitas menyulam siswa SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara kelas VII. Dikatakan berhasil jika keterampilan siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran modul sulaman bebas lebih kreatif. Kreatif yaitu nilai rata-rata tes praktik menyulam melebihi KKM dan siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM minimal 75% dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran modul sulaman bebas.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media

Mayke (dalam Sudono 2000: 1) menyatakan bahwa bermain dengan media permainan yang dipersiapkanpun menjadi penting seperti yang juga ditekankan oleh Mayke (1995) dalam bukunya Bermain dan Permainan. Dalam buku tersebut, Mayke menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada

anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Dapat dikatakan proses pembelajaran terjadi yaitu mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Sumber belajar adalah bahan termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru antara lain buku referensi, buku cerita, gambar-gambar, nara sumber, benda atau hasil-hasil budaya (Sodono 2000: 7)

2.2.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Jazuli (2010: 133), pembelajaran merupakan proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar.

Pembelajaran dalam konteks ini berfokus pada anak, tidak terbatas di dalam kelas saja, dan mencakup semua kondisi dan peristiwa yang mempunyai pengaruh terhadap proses pembelajaran. Menurut Undang- Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran terdiri atas komponen tujuan, materi, pendekatan, strategi, metode atau model, sarana, sumber belajar, serta penilaian hasil belajar (evaluasi).

Pembelajaran adalah interaksi guru dan siswa yang melakukan proses belajar yang di dalamnya terdapat kegiatan operasi formal, prediksi,

eksperimentasi, dan eksplanasi serta membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 38)

Menurut Hamalik (2008: 56) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar di kelas atau di sekolah, karena diwarnai oleh organisasi dan interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan untuk membelajarkan peserta didik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 40) ada beberapa komponen yang berpengaruh dalam pencapaian hasil pembelajaran, komponen tersebut terdiri dari: (1) kurikulum, (2) tujuan, (3) siswa, (4) guru, (5) materi, (6) sarana prasarana, (6) metode, (7) media, (8) evaluasi dan (9) tindak lanjut.

2.2.3 Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1984: 23), media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arif S. Sadiman, 2005: 90).

Menurut Danim (1997: 7), media pembelajaran diartikan sebagai seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik. Menurut Winkel (1996: 285), media pembelajaran adalah suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan

atau disediakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Menurut Sanjaya (2006: 17), media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras (hardware) adalah alat penyampai pesan seperti overhead projector, radio, televisi, dan sebagainya. Perangkat lunak (software) adalah isi program yang mendukung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetak lainnya.

Hamalik dalam (Arsyad, 2007: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

2.2.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong motivasi, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar (Arif S. Sadirman: 49).

Penggunaan media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, diantaranya:

- 1) Media sebagai sumber belajar. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pelajarannya.
- 2) Media sebagai alat bantu. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi lebih menarik dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Menurut Sudjana & Rivai dalam (Arsyad, 2006: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan Pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk : 1) sebagai sumber belajar, 2) sebagai alat bantu. Sedangkan manfaat media pembelajaran untuk : 1) meningkatkan mutu pendidikan, 2) memberikan penyajian pendidikan lebih luas, 3) merencanakan program pengajaran secara logis dan sistematis, 4) menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

2.3 Modul Sulaman Bebas

2.3.1 Pengertian Modul

Menurut Wijaya (1992: 96) istilah modul dipinjam dari dunia teknologi. Modul adalah alat ukur yang lengkap. Modul merupakan salah satu bahan ajar yang berupa bahan cetakan, yang dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar.

Menurut buku pedoman penyusunan modul (Balitbangdikbud), yang dimaksud dengan modul ialah salah satu unit program belajar mengajar terkecil yang secara terinci menggariskan: 1) tujuan-tujuan instruksional umum, 2) topik yang akan dijadikan pangkal pembelajaran, 3) tujuan-tujuan instruksional khusus, 4) pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan, 5) kedudukan dan fungsi satuan (modul) dalam kesatuan program lebih luas, 6) peranan guru didalam proses belajar-mengajar, 7) alat dan sumber yang akan dipakai, 8) kegiatan belajar-mengajar yang akan/ harus dilakukan dan dihayati murid secara berurutan, 9) lembar-lembar kerja yang akan dilaksanakan selama berjalannya

proses belajar ini, 10) program evaluasi yang akan dilaksanakan selama proses belajar.

Menurut Depdikbud (2006: 13), modul adalah suatu paket pedoman dan bahan belajar bagi siswa yang dapat dipakai untuk tujuan belajar yang telah ditetapkan dalam jangka waktu tertentu. Menurut Vembriarto (1975: 22), modul adalah suatu paket pengajaran yang memuat satu unit bahan pelajaran. Pengajaran modul merupakan usaha penyelenggaraan pengajaran individual yang memungkinkan siswa menguasai satu unit bahan pelajaran sebelum dia beralih ke unit berikutnya.

Modul disajikan dalam bentuk yang bersifat self instructional. Masing-masing siswa dapat menentukan kecepatan dan intensitas belajarnya sendiri. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 751), modul adalah program pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa dengan bantuan yang minimal dari guru pembimbing meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pelajaran, alat yang dibutuhkan, serta alat untuk penilai, mengukur keberhasilan siswa dalam penyelesaian pelajaran.

Berbagai penjelasan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa modul adalah sarana pembelajaran dalam bentuk tertulis/ cetak yang disusun secara sistematis, memuat materi pembelajaran, metode, tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi, merupakan paket pembelajaran yang bersifat membantu dan mendorong pembacanya untuk membelajarkan diri sendiri (self instructional), memberikan balikan/ feedback, adanya remedial, serta dapat disesuaikan dengan kondisi siswa.

a. Komponen-Komponen Modul

Setiap modul terdapat komponen-komponen utama yang harus tersedia di dalamnya antara lain :

1) Tinjauan mata pelajaran, 2) Pendahuluan, 3) Kegiatan belajar, 4) Latihan, (5) Rambu-rambu jawaban latihan, 6) Rangkuman, 7) Tes formatif, 8) Kunci jawaban tes formatif (Sungkono, 2003: 12).

Tinjauan mata pelajaran berisikan tentang kesatuan isi yang ada didalam modul, dapat berupa seluruh pokok bahasan ataupun satu pokok bahasan saja dalam satu mata pelajaran. Pendahuluan yaitu penjelasan singkat bagaimana pedoman mempelajari modul secara keseluruhan baik dari materi dan kegiatan pembelajaran yang ada di dalam modul. Kegiatan belajar merupakan isi materi yang dipaparkan di dalam modul. Latihan adalah suatu bentuk kegiatan yang dibuat untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang terdapat di dalam kegiatan belajar. Rambu-rambu jawaban latihan merupakan suatu bentuk arahan dari hasil latihan untuk tercapainya tujuan yang diharapkan dari pembelajaran. Rangkuman yaitu kesimpulan yang mencakup keseluruhan materi-materi dari kegiatan pembelajaran. Tes formatif adalah alat ukur yang berisikan tentang soal-soal untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi setelah menggunakan modul pembelajaran. Kunci jawaban tes formatif diletakkan dibagian akhir dari modul dan bertujuan agar siswa dituntut kejujurannya.

b. Karakteristik Modul

Menurut S. Nasution yang dikutip oleh Sartini (2012: 52), pembelajaran modul adalah pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya didasarkan atas modul. Pembelajaran modul juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut cara masing-masing. Oleh sebab itu mereka menggunakan teknik yang

berbeda-beda untuk memecahkan masalah tertentu berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kebiasaan masing-masing. Pembelajaran modul yang baik dapat memberikan aneka ragam kegiatan instruksional, seperti membaca buku pelajaran, buku perpustakaan, percobaan-percobaan serta mengikuti berbagai kegiatan ekstra-kulikuler.

Menurut Vembriarto (1975: 35), ciri-ciri pembelajaran modul meliputi:

- 1) Modul merupakan paket pembelajaran yang bersifat self instructional.
- 2) Pengakuan atas perbedaan-perbedaan pengajaran secara individual.
- 3) Memuat rumusan tujuan pengajaran secara eksplisit.
- 4) Adanya asosiasi, struktur dan urutan pengetahuan.
- 5) Penggunaan berbagai macam media (multimedia).
- 6) Partisipasi aktif siswa.
- 7) Adanya reinforcement langsung terhadap respon siswa.
- 8) Adanya evaluasi terhadap penguasaan siswa atas hasil belajarnya.

Menurut Hamalik (1994:146), pengajaran modul dilaksanakan berdasarkan pertimbangan berikut :

- 1) Individual kemampuan dan kecepatan belajar sendiri, tidak banyak tergantung pada bimbingan tutor.
- 2) Fleksibilitas artinya pelajaran disusun dalam bermacam-macam format atau bentuk.
- 3) Kebebasan yaitu kegiatan belajar sendiri dilaksanakan sendiri.
- 4) Partisipasi aktif yaitu kegiatan belajar diletakkan pada keaktifan siswa sendiri.
- 5) Peranan pelatih.
- 6) Interaksi dengan bahan tertulis dan instruksional yang menunjang interaksi dikalangan peserta didik.

Pengajaran modul bila dilaksanakan sesuai aturan dan petunjuk pelaksanaan, akan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Dalam pengajaran modul partisipasi aktif siswa harus jelas terlihat, serta ditekankan pada individualisasi belajar karena modul dipelajari secara individual dari unit ke unit lainnya, di mana pada siswa melakukan contoh tersendiri terhadap intensitas belajarnya.

Langkah awal dan pencapaian modul adalah persiapan yang dilakukan oleh pendidik. Persiapan-persiapan tersebut meliputi penguasaan materi modul, penyediaan alat peraga dan pembagian modul. Setelah modul dibagikan, siswa dapat memulai kegiatan belajarnya. Kegiatan yang dilakukan meliputi membaca, melakukan demonstrasi, menanyakan hal-hal yang dirasa sulit, serta mengerjakan latihan. Setelah mengerjakan latihan siswa mencocokkan hasilnya dengan jawaban yang tersedia pada modul. Melalui kegiatan tersebut siswa dapat secara langsung mengetahui hasil belajarnya. Siswa dituntut untuk bertindak jujur, tanpa ada kejujuran siswa akan gagal dalam belajar.

Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Menurut Depdiknas (2008: 3) untuk menghasilkan sebuah modul yang layak dan mampu meningkatkan motivasi penggunanya, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik sebagai berikut: 1) self instructional : yaitu melalui modul tersebut seseorang atau peserta belajar mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain, 2) self contained, yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh, 3) stand alone (berdiri sendiri), yaitu

modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain, 4) adaptive, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi, 5) user friendly, modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya.

Karakteristik modul tersebut akan membuat siswa termotivasi sehingga tujuan dalam pembelajaran akan berhasil dan siswa dapat belajar secara mandiri hanya dengan menggunakan modul. Untuk menghasilkan modul pembelajaran yang mampu memerankan fungsi perannya dalam pembelajaran yang efektif, modul perlu dirancang dan dikembangkan dengan mengikuti kaidah dan elemen yang telah ditetapkan.

Menurut Arsyad (2006: 205), enam elemen yang perlu diperhatikan saat merancang modul, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong. Menurut Yusuf yang dikutip oleh Anifah (2011: 33), pembelajaran dengan sistem modul memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) modul memberikan informasi dan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, bagaimana melakukan, dan media pembelajaran apa yang harus digunakan, 2) modul merupakan pembelajaran individual, 3) pengalaman belajar dalam modul disediakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran seefektif dan seefisien mungkin, 4) materi pembelajaran disajikan secara logis dan sistematis, 5) modul memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar peserta didik.

c. Fungsi dan Manfaat Pembuatan Modul

Penggunaan modul sering dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran mandiri (Self instruction). Karena fungsinya yang tersebut di atas, maka konsekuensi lain yang harus dipenuhi oleh modul ialah adanya kelengkapan isi,

artinya isi atau materi sajian dari suatu modul haruslah secara lengkap terbatas lewat sajian-sajian sehingga dengan begitu para siswa merasa cukup memahami bidang kajian tertentu dari hasil belajar melalui modul ini. Kecuali apabila siswa menginginkan pengembangan wawasan tentang bidang tersebut, bahkan dianjurkan untuk menelusurinya lebih lanjut melalui daftar pustaka (bibliografi) yang sering juga dilampirkan pada bagian akhir setiap modul. Isi suatu modul hendaknya lengkap, baik dilihat dari pola sajiannya maupun isinya.

Modul mempunyai banyak arti berkenaan dengan kegiatan belajar mandiri, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara mandiri. Karena konsep belajarnya berciri demikian, maka kegiatan belajar itu sendiri juga tidak terbatas pada masalah tempat, dan bahkan orang yang berdiam ditempat yang jauh dari pusat penyelenggara pun bisa mengikuti pola belajar seperti ini. (Depdiknas, 2008: 5-6). Terkait dengan hal tersebut, penulisan modul memiliki tujuan sebagai berikut: 1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indera, baik siswa maupun guru/instruktur, 3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti: (a) meningkatkan motivasi dan gairah belajar, (b) mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan media pembelajaran, (c) memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (d) memungkinkan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Menurut Prastowo (2013: 107) Modul memiliki fungsi sebagai: 1) bahan ajar mandiri, 2) sebagai pengganti fungsi pendidik, 3) sebagai alat evaluasi, dan 4) sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Modul memiliki beberapa manfaat baik ditinjau dari kepentingan guru. Menurut Nasution (dalam Sartini, (2012:60),

“Keuntungan dari modul bagi siswa adalah adanya balikan (*feedback*), tujuan yang jelas, fleksibilitas kerja sama dan perbaikan (*remidial*). Keuntungan yang diperoleh guru timbulnya rasa puas dapat memberikan bantuan individual dan mengadakan pengayaan, adanya kebebasan rutinitas, menghemat waktu, meningkatkan prestasi, kegunaan serta adanya evaluasi formatif”.

d. Prinsip Penulisan Modul

Modul merupakan media pembelajaran yang dapat berfungsi sama dengan pengajar/pelatih pada pembelajaran tatap muka. Belajar adalah proses yang melibatkan penggunaan memori, motivasi, dan berfikir. Banyaknya hal yang dapat dipelajari sesuai dengan kapasitas pemrosesan, kedalaman pemrosesan, banyaknya upaya yang dilakukan siswa dalam menerima dan mengolah informasi. (Depdiknas, 2008: 10). Terkait dengan hal tersebut, implikasi tentang prinsip belajar terhadap penulisan modul antara lain sebagai berikut: 1) rancangan strategi untuk menarik perhatian sehingga siswa dapat memahami informasi yang disajikan, 2) menginformasikan tujuan pembelajaran secara jelas dan tegas pada siswa, 3) hubungkan bahan ajar, 4) informasi perlu dipenggal-penggal untuk memudahkan pemrosesan dalam ingatan pengguna modul, 4) untuk memfasilitasi siswa perlu didorong supaya mengembangkan peta informasi pada saat pembelajaran atau sebagai kegiatan merangkum setelah pembelajaran, 5) mempersiapkan latihan kepada siswa untuk mentransfer secara efektif informasi kedalam memori jangka panjang, 6) penyajian modul harus memberikan motivasi untuk belajar.

Menurut Wijaya (1992: 96) menyusun modul harus disesuaikan dengan minat, perhatian, dan kebutuhan. Prinsip penyusunan modul antara lain:

- 1) modul disusun sebaiknya menurut prosedur pengembangan sistem instruksional;
- 2) modul disusun hendaknya berdasarkan atas tujuan-tujuan instruksional khusus;
- 3) penyusunan modul harus lengkap dan padat mewujudkan kesatuan bulat antara jenis-jenis kegiatan yang harus ditempuh;
- 4) bahasa modul harus menarik dan selalu merangsang siswa untuk berfikir;
- 5) dalam hal-hal tertentu, informasi tentang materi pelajaran dilengkapi oleh gambar atau alat-alat peraga lainnya;
- 6) modul harus memungkinkan penggunaan multimedia yang relevan dengan tujuan;
- 7) waktu mengerjakan modul sebaiknya berkisar antara 4 sampai 8 jam pelajaran;
- 8) modul harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, dan modul memberi kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikannya secara individual.

Prinsip lain dikemukakan oleh Russell (dalam Wijaya, 1992: 98) yaitu: 1) modul menggunakan paket instruksional mandiri, 2) modul dalam batas normal, 3) modul disusun atas dasar tujuan instruksional khusus (TIK), 4) Modul mengandung konsep asosiasi, struktur dan urutan pengetahuan, 5) modul menggunakan variasi alat dan media, 6) modul memerankan siswa aktif berpartisipasi dalam belajar, 7) modul mendorong siswa untuk melakukan memantapkan respons belajar tertentu, 8) modul menggunakan strategi penilaian tentang penguasaan pengetahuan secara tuntas.

e. Cara Penyusunan Modul

Pada dasarnya modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana. Dirancang untuk membantu para siswa secara individual dalam

mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Modul bisa dipandang sebagai paket program pengajaran yang terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan pelajaran, metode belajar, alat atau media, serta media pembelajaran dan sistem evaluasinya.

Menurut Depdiknas (2008) dalam menyusun sebuah modul perlu memperhatikan sistematikannya, adapun sistematika penyusunan modul adalah sebagai berikut:

1. halaman sampul;
2. halaman Francis (sampul dalam);
3. kata pengantar;
4. daftar isi;
5. peta kedudukan modul
6. glosarium
7. pendahuluan yang terdiri dari: a) standar kompetensi dan kompetensi dasar; b) deskripsi; c) waktu; d) prasyarat; e) petunjuk penggunaan modul; f) tujuan akhir; g) kompetensi; h) cek kemampuan.
8. Pembelajaran, terdiri dari: a) tujuan; b) uraian materi; c) rangkuman; d) tugas; e) tes; f) lembar kerja praktik; g) evaluasi (tes kognitif, tes psikomotor, penilaian sikap); h) kunci jawaban; i) penutup; j) daftar pustaka.

Melalui pengajaran modul, siswa memiliki tujuan belajar yang jelas sehingga kegiatan belajarnya menjadi terarah. Sudjana (2002: 133) menyebutkan bahwa “Tujuan modul itu sendiri adalah para siswa dalam mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajar, menekankan penguasaan bahan

pelajaran secara optimal (*mastery learning*) yaitu dengan tingkat penguasaan 80%”. Demikian juga siswa diberikan kesempatan untuk menguasai materi pelajaran secara periodik dan dapat mengulang kegiatan belajarnya apabila mengalami kegagalan. Keberhasilan yang dicapai disamping memberikan kepuasan bagi siswa juga memberikan kepuasan kepada guru. Adanya penguatan dan umpan balik setelah belajar dengan modul, memberi kesempatan bagi guru untuk melihat langsung keberhasilan dan siswa dapat segera mengetahui tingkat penguasaannya.

2.3.2 Pengertian Sulaman Bebas

Menurut Subarnas (2006: 11) sulaman fantasi disebut juga sulaman bebas. Dalam pembuatannya, sulaman ini menggunakan bermacam-macam tusuk hias, benang, dan tidak terikat pada jumlah tusuk atau bentuk. Menurut Ernawati (2008: 408) sulaman fantasi disebut juga sulaman karena sulaman ini didesain dengan memvariasikan tusuk hias dan warna benang pada bahan tenunan polos. Ragam hias yang digunakan untuk sulaman sering menggunakan ragam hias naturalis seperti bentuk bunga-bunga, binatang, buah-buahan dan geometris. Warna yang digunakan untuk sulaman lebih dari dua warna. Penggunaan tusuk divariasikan lebih dari dua macam tusuk.

A. Macam-macam Sulaman

1. Sulaman Sewarna

Sulaman sewarna adalah sulaman yang warna benang hiasnya sama atau hampir sama dengan warna kain yang dihiasi (Suprihatin, 2008: 2).

Macam- macam sulaman sewarna :

a. Sulaman Inggris

Sulaman ini motifnya berbentuk bulat, lonjong titik-titik air mata tidak terlalu lebar dan besar serta berlubang. Untuk hiasan pinggiran motif biasanya diberi motif ringgit- ringgitan. Sulaman inggris dikerjakan pada kain yang bewarna polos.

b. Sulaman Bayangan

Sulaman bayangan adalah sulaman yang dikerjakan pada kain tembus terang sehingga yang berfungsi sebagai hiasannya adalah bayangan saja (Suprihatin, 2008: 3). Motif sulaman bayangan tidak boleh terlalu besar dan lebar supaya hasilnya bagus.

c. Sulam reselie

Sulam reselie diambil dari nama renda, motifnya berlubang- lubang yang diberi rentangan benang dengan menggunakan tusuk feston (Suprihatin, 2008: 4) Di luar motif yang berlubang terdapat motif yang lebih besar, cara menyelesaikan motif tersebut dengan menggunakan tusuk feston dimana kepala feston berada diluar.

d. Sulaman metalase

Sulaman metalase biasa disebut dengan sulaman relief atau sulaman timbul karena ada kain pelapisnya di dalam kain yang lebih bagus (Suprihatin, 2008: 5).

2. Sulaman Berwarna

Sulaman Berwarna adalah sulaman yang digunakan untuk menghias busana, perlengkapan busana dan kain- kain rumah tangga dengan pemilihan bahan tekstil dan benang hiasnya sesuai selera baik warna maupun motif kain.

Macam- macam sulaman bewarna :

a. Sulaman Bebas

Sulaman bebas adalah sulaman yang dikerjakan sesuai dengan kreasi masing- masing orang (Suprihatin, 2008:6). Untuk pemilihan bahan, benang motif hiasan dan tusuk hias yang digunakan bebas. Beberapa hal yang harus diperhatikan agar sulaman nampak indah, antara lain: 1) Bentuk motif harus sesuai dengan tebal tipisnya kain, 2) Pemilihan warna harus serasi dan 3) Tusuk- tusuk hias yang digunakan disesuaikan dengan jenis kain.

b. Sulaman fantasi

Sulaman fantasi adalah sulaman yang dikerjakan dengan menggunakan tiga macam warna benang hias dan tiga macam tusuk hias (Suprihatin 2008:7). Hal ini untuk menghindari persamaan dengan sulaman bebas.

Motif- motif hiasan yang digunakan disesuaikan dengan jenis bahan tekstilnya, misalnya kain yang tipis penggunaan tusuk hias yang ringan dengan benang hias yang halus dan motifnya yang kecil- kecil sehingga tidak terkesan berat.

c. Sulaman tusuk silang

Sulaman yang hanya menggunakan satu tusuk hias saja yaitu tusuk silang, (Suprihatin, 2008: 8) disebut sulaman kristik. Walaupun hanya

menggunakan tusuk silang saja, namun hasilnya cukup menarik, hingga sering menjadi mode di masyarakat untuk hiasan busana, hiasan dinding, dan lenan rumah tangga. Bahan yang diambil sebaiknya dari bahan yang mudah dihitung seratnya (kain strimin/ kain bagi). Kain polos juga dapat dibuat hiasan dengan tusuk silang, dengan pertolongan mencabut serat benangnya atau dibuat kotak- kotak dengan pensil pada bahannya.

d. Sulaman Holbin

Sulaman holbin adalah sulaman yang hanya menggunakan satu macam tusuk, yaitu tusuk jelujur (Suprihatin, 2008: 9). Tusuk jelujur ini dibuat bolak- balik baik sehingga motif pada bagian baik dan buruk kain betul- betul sama. Ini merupakan ciri khusus untuk holbin.

Motif sulaman holbin juga dapat menggunakan tusuk silang. Motif hiasan holbin berbentuk garis- garis yang terputus dan selalu beraturan menurut persilangan kain bagi (strimin). Motif hiasan holbin sama sekali tidak menggunakan garis lengkung, karena motifnya harus mengikuti kain. Cara membuat sulaman holbin yaitu menyelujur menurut motif dengan jarak jelujur yang sama baik yang arah horizontal maupun vertikal, dan selalu beraturan membuat persilangan.

e. Sulaman aplikasi/ Inkrustasi

Sulaman aplikasi adalah sulaman dengan melekatkan perca kain yang bermotif pada bahan bagian yang baik, dengan menggunakan tusuk feston atau tusuk pipih (Suprihatin, 2008: 12). Motif aplikasi hendaknya tidak banyak berliku-liku atau dengan sudut-sudut yang meruncing agar tidak sulit mengerjakannya.

Inkrustasi adalah melekatkan kain (kain motif) pada kain lain pada bagian buruknya dengan menggunakan tusuk feston. Inkrustasi merupakan kebalikan dari aplikasi (Suprihatin, 2008: 14). Untuk kain pelekat pada inkrustasi cukup menggunakan satu warna bahan, atau menggunakan kain tula, yang dipotong ialah kain yang dihiasi.

f. Sulaman melekatkan benang

Sulaman melekatkan benang adalah menghias kain yang menggunakan benang dasar dilekatkan pada kain dengan menggunakan benang yang lebih kecil (lebih halus), dan memakai tusuk hias. Bahan yang dihiasi menggunakan bahan polos, benang pelekat hendaknya kontras dengan warna bahan supaya kelihatan bagus dan tampak menonjol.

g. Sulaman mengubah dan menghias corak

Mengubah corak adalah menghias kain yang telah bercorak (bermotif) kotak- kotak atau bintik- bintik sehingga bentuknya berubah (Suprihatin 2008:16). Meskipun bentuknya berubah tetapi coraknya tidak boleh berubah. Corak bahan dipergunakan sebagai dasar dalam membuat hiasan. Dalam menggambar motif mengubah corak tidak perlu digambar pada kertas, tetapi langsung dibuat pada bahan atau kain dengan cara menutup. Corak bahan, baik yang kotak maupun berbintik- bintik dengan tusuk hias.

Menghias corak adalah menghias kain bercorak bintik- bintik maupun kotak- kotak dengan menggunakan beberapa macam tusuk hias dan bermacam- macam benang hias dengan kombinasi warna yang serasi dengan warna. Motif menghias corak mengikuti arah corak dari bahannya. Motif- motifnya seperti pada sulaman mengubah corak.

h. Melekatkan pita dan pita biku

Teknik melekatkan pita hampir sama dengan melekatkan benang. Tusuk hias yang digunakan dapat bervariasi, juga benang hiasnya. Bagian tengah pita jangan diisi penuh tusuk- tusuk hias, sehingga akan tampak pita atau pita biku- bikunya. Motif lekatkan pita atau pita biku berbentuk lurus atau menyudut. Bagian sudut pita atau pita biku jangan sampai bertumpuk, harus dipipihkan. Tusuk hias yang dipergunakan ialah tusuk yang jarang. Jarak antar letaknya diatur sehingga hasilnya baik dan rapi.

i. Sulaman terawang

Sulaman terawang adalah suatu teknik untuk menghias kain yang dikerjakan dengan jalan mencabut benang tertentu, yang kemudian disatukan kembali menurut aturan- aturan tertentu atau dihiasi dengan tusuk tertentu (Suprihatin, 2008:19). Misalnya pinggiran sapu tangan yang dicabut benangnya, kemudian setiap tiga tiras benang yang tidak dicabut disatukan kembali dengan tusuk terawang. Begitu seterusnya sampai pinggiran tersebut selesai.

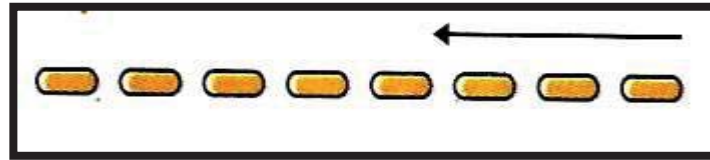
B. Macam-macam Tusuk Jahit

1. Tusuk Jelujur

Tusuk jelujur adalah tusuk dasar yang digunakan untuk menjelujur atau tusuk dasar menjahit sebelum dijahit dengan mesin jahit.

Kegunaan Tusuk jelujur yaitu:

- 1) Menggambarkan garis
- 2) Menjelujur bahan/ kain sebelum dijahit agar tidak bergeser
- 3) Menghias busana dan kain rumah tangga

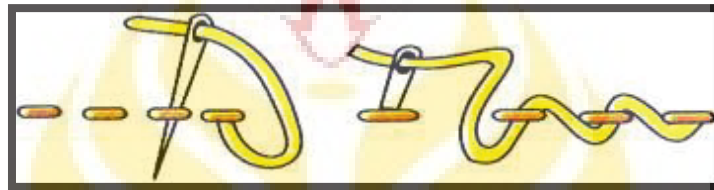


Gambar 2.1. Tusuk jelujur
(Suprihatin 2007 :2)

Tusuk jelujur ada beberapa variasi antara lain:

a. Tusuk Jelujur dengan tusuk belit

Pada tusuk jelujur dapat dibelitkan benang warna lain dengan menggunakan jarum tumpul seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.2 Tusuk jelujur dengan tusuk belit
(Suprihatin 2007: 3)

b. Tusuk jelujur dengan tusuk berganti

Seperti tusuk jelujur dengan tusuk belit, hanya pada tusuk ini, benang warna lain dimasukkan pada tusuk jelujur biasa dengan tusuk berganti seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.3 Tusuk jelujur dengan tusuk berganti
(Suprihatin 2007: 3)

c. Tusuk jelujur tidak sejajar (tusuk pasir)

Membuat tusuk jelujur biasa secara selang seling antara baris pertama dengan baris berikutnya seperti gambar di bawah ini.

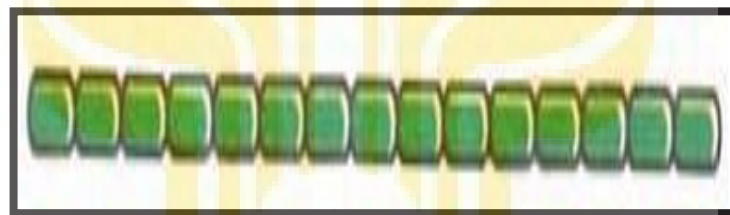


Gambar 2.4 Tusuk Jelujur tidak sejajar /Tusuk pasir
(Suprihatin 2007:4)

2. Tusuk Tikam Jejak

Tusuk tikam jejak adalah tusuk yang dipergunakan sebagai pengganti dari tusuk yang mempergunakan mesin jahit. Kegunaan tusuk tikam jejak adalah:

- 1) Menjahit busana dan lenan rumah tangga
- 2) Menghias busana, lenan rumah tangga dan benda lainnya
- 3) Menjahit busana dan lenan rumah tangga apabila tidak ada mesin jahit.

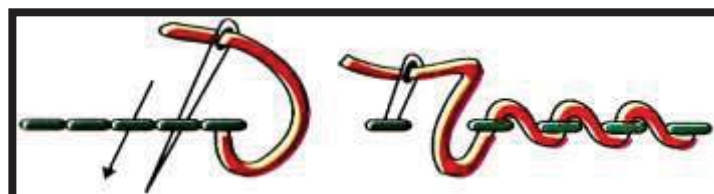


Gambar 2.5 Tusuk tikam jejak
(Suprihatin 2007: 4)

Ada beberapa variasi tusuk tikam jejak, antara lain:

a. Tusuk tikam jejak dengan tusuk belit

Pada tusuk tikam jejak yang sudah jadi, lilitkan benang dengan warna lain dengan tusuk belit seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 2.6 Tusuk tikam jejak dengan tusuk belit
(Suprihatin, 2007:5)

b. Tusuk tikam jejak dengan tusuk berganti

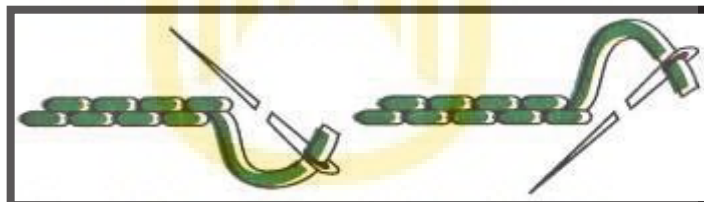
Pada tusuk tikam jejak yang telah jadi masukkan benang warna lain dengan tusuk berganti seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.7 Tusuk tikam jejak dengan tusuk berganti
(Suprihatin, 2007:6)

c. Tusuk tikam jejak rangkap

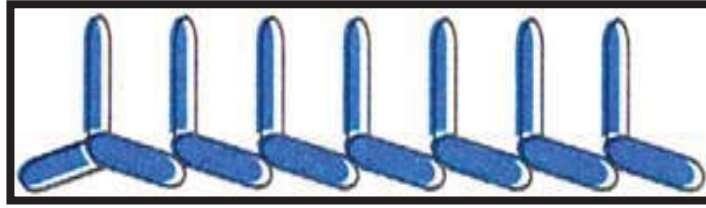
Setelah tusuk tikam jejak pertama selesai, buatlah tusuk tikam jejak yang lain pada baris kedua yang tidak sejajar dengan baris pertama seperti gambar berikut ini.



Gambar 2.8 Tusuk tikam jejak rangkap
(Suprihatin 2007:6)

3. Tusuk Feston

Tusuk feston adalah tusuk yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan busana atau lenan rumah tangga, tetapi tidak menutup kemungkinan digunakan untuk menghias kain. Kegunaan tusuk feston yaitu: 1) menyelesaikan kampuh/ tepi kain, 2) menyelesaikan lubang kain, 3) menghias busana/ lenan rumah tangga.

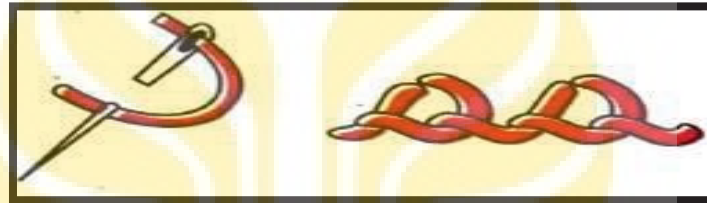


Gambar 2.9 Tusuk feston
(Suprihatin 2007:7)

Variasi tusuk feston:

a. Tusuk feston bentuk segitiga

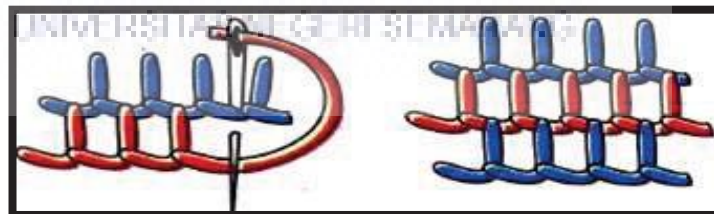
Cara membuatnya sama dengan tusuk feston biasa, tetapi kakinya saling bersinggungan, sehingga membentuk segitiga seperti pada gambar.



Gambar 2.10 Tusuk feston bentuk segitiga
(Suprihatin 2007:8)

b. Tusuk feston pengisi

Cara membuatnya sama dengan tusuk feston biasa sampai baris pertama selesai. Selanjutnya pada baris kedua dibuat seperti baris pertama tetapi kakinya tidak sejajar sehingga membentuk seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.11 Tusuk feston pengisi
(Suprihatin 2007:8)

4. Tusuk Flanel

Tusuk flanel adalah tusuk yang digunakan untuk berbagai macam sisipan dan variasi, penyelesaian tepi kampuh dan penyalinan. Kegunaan tusuk flanel yaitu: menyelesaikan sambungan kain, menyelesaikan tempelan kain tricot dan menyelesaikan kampuh pada kain.



Gambar 2.12 Tusuk Flanel
(Suprihatin 2007: 9)

Variasi tusuk Flanel

a. Tusuk Flanel tertutup

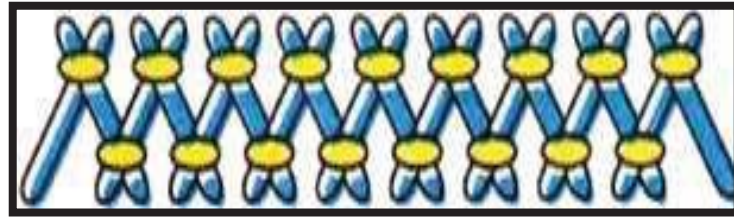
Cara membuatnya seperti tusuk flanel biasa hanya tusuk-tusuknya dibuat rapat sehingga kakinya saling bersinggungan. Perhatikan gambar di bawah ini.



Gambar 2.13 Tusuk Flanel Tertutup
(Suprihatin 2007:10)

b. Tusuk flanel dilekat dengan tusuk jelujur

Cara membuatnya: Buatlah tusuk flanel terlebih dahulu selanjutnya bagian kepala atas dan bagian bawah dibalut dengan tusuk jelujur, menggunakan benang berbeda atau benang sewarna dengan tusuk flanelnya, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.14 Tusuk flanel dilekat dengan tusuk jelujur
(Suprihatin 2007:10)

c. Tusuk flanel berganda

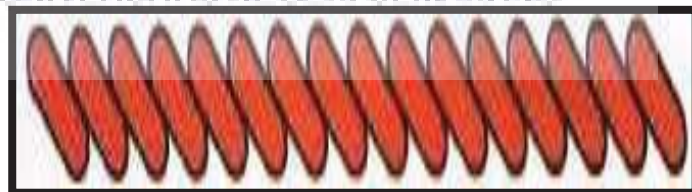
Sebelumnya buatlah tusuk flanel biasa dulu kemudian buat lagi yang dimulai dari bawah dengan menggunakan warna benang yang berbeda, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.15 Tusuk flanel berganda
(Suprihatin 2007:11)

5. Tusuk Tangkai

Tusuk tangkai merupakan tusuk hias yang digunakan untuk membuat hiasan motif ranting, dahan, atau pinggiran motif pohon pada kain rumah tangga, busana atau benda lain (hiasan dinding). Kegunaan tusuk tangkai adalah sebagai pengganti jahitan mesin dan untuk membuat hiasan pada busana dan lenan rumah tangga.

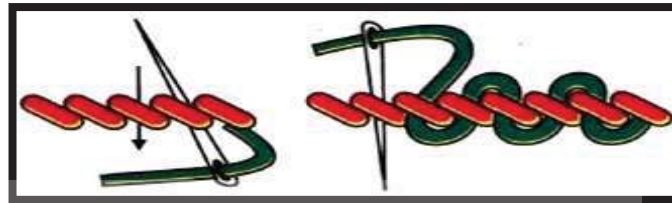


Gambar 2.16 Tusuk tangkai
(Suprihatin, 2007: 11)

Variasi tusuk tangkai

a. Tusuk tangkai yang dililit

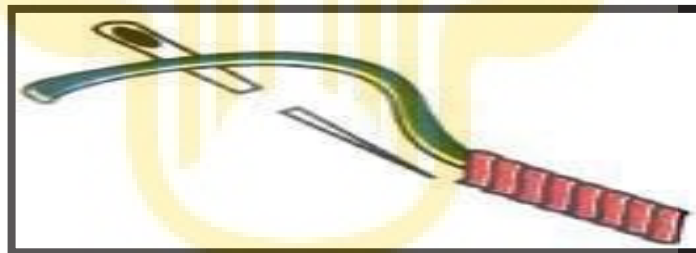
Cara membuat seperti tusuk tangkai biasa hingga satu deret selesai kemudian dengan menggunakan benang yang berbeda dililitkan ke dalam tusuk tangkai tersebut yang dimulai dari bagian bawah.



Gambar 2.17 Tusuk tangkai yang dililit
(Suprihatin, 2007:12)

b. Tusuk tangkai bertumpuk

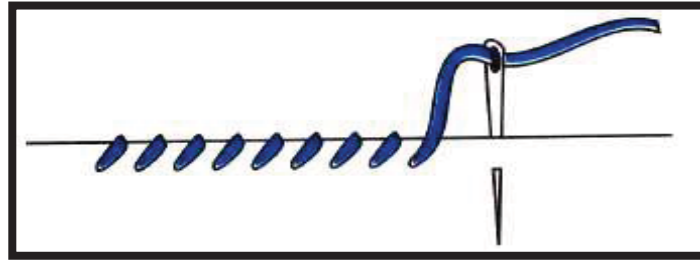
Cara membuat: Bila dibandingkan tusuk tangkai biasa tusuk tangkai bertumpuk dibuat serong, sehingga menutupi tusuk semula, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.18 Tusuk tangkai bertumpuk
(Suprihatin, 2007: 13)

6. Tusuk Lilit

Cara membuatnya: tusikan jarum dari bagian bawah kemudian tarik benang di atas bahan. Dengan arah jarum tegak (vertikal) tarik ke atas dengan mata jarum mengarah ke bawah, ambil setengah cm kemudian tarik jarum tersebut seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.19 Tusuk lilit
(Suprihatin, 2007:13)

7. Tusuk Melekatkan Benang

Cara membuat: hampir sama dengan cara membuat tusuk lilit tetapi arah mata jarum dibuat menyerong sehingga tusikan akan terlihat lurus, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.20 Tusuk melekatkan benang
(Suprihatin, 2007:14)

C. Pola Hiasan dan Pola Bidang

a. Pola Hiasan

Pola hiasan adalah konsep atau tata letak motif pada bidang tertentu sehingga menghasilkan ragam hias yang jelas arahnya. Dalam membuat pola hiasan harus melihat fungsi benda dan penempatan benda tersebut. Adapun macam-macam pola hiasan sebagai berikut:

1) Pola hiasan batas

Pola hiasan yang membentuk batas pada suatu bidang. Pola hiasan batas pada umumnya ditempatkan pada sekeliling tepi bidang, baik bidang berbentuk bundar, oval, segi empat dan sebagainya.

2) Pola hiasan sudut

Pola hiasan yang ditempatkan pada sudut suatu bidang.

3) Pola hiasan pusat

Pola hiasan yang ditempatkan pada tengah-tengah suatu bidang. Motif hias hendaknya menyebar atau menutup semua latar belakang bidangnya.

4) Pola hiasan tengah sisi

Pola yang ditempatkan pada kedua sisi bagian tengah suatu bidang atau keempat sisinya. Motif pada kedua sisi yang berhadapan sebaiknya sama.

5) Pola hiasan pusat dengan tengah sisi

Pola hiasan yang ditempatkan di bagian pusat dan tengah sisi. Motif tidak harus sama, tetapi merupakan satu kesatuan.

6) Pola hiasan pusat dengan sudut

Merupakan kombinasi bentuk motif hias yang ditempatkan pada bagian pusat dan sudut suatu bidang.

7) Pola hiasan sudut dengan batas

Merupakan pola hias yang ditempatkan bersama-sama dan saling mengisi pada bidang suatu sudut.

8) Pola hiasan kitiran

Merupakan motif hias yang membentuk putaran (seperti kincir). Motifnya seperti bekerjaran.

9) Pola hiasan arah istimewa

Pola hiasan yang dirancang sesuai dengan bentuk atau bidang yang akan dihias, misalnya motif hias mengikuti bentuk kerah.

10) Pola Bidang

Pola bidang merupakan pola yang sesuai dengan bidang atau bentuk bendanya. Adapun macam-macam pola bidang menurut Khayati (2008) dalam PPT *e-learning* II pola motif hiasan busana dan teknik penyajian desain, sebagai berikut :

11) Pola bidang segi empat

Pola bidang segi empat ini digunakan untuk menghias benda yang berbentuk segi empat. Ragam hias bisa disusun mengikuti bentuk bidang di pinggir atau ditengah atau pada sudutnya saja sehingga memberi kesan bentuk segi empat.

12) Pola bidang bulat

Pola bidang bulat ini digunakan untuk menghias benda yang berbentuk lingkaran/bulat. Ragam hias dapat disusun mengikuti pinggir lingkaran. Ditengah atau memenuhi semua bidang lingkaran.

13) Pola bidang segi tiga

Pola bidang segi tiga ini digunakan untuk menghias benda yang berbentuk segi empat, di susun memenuhi bidang segi tiga atau dihias pada setiap sudut segitiga.

D. Bahan dan Alat Membuat Sulaman

1) Bahan

Dalam hal pembuatan sulaman bebas diperlukan bahan-bahan. Bahan tersebut yaitu kain polos, benang, karbon jahit, dan kertas minyak. Kain polos digunakan sebagai media pokok untuk menyulam, benang digunakan untuk membuat tusuk hias dalam sulaman. Benang memiliki berbagai macam jenisnya yaitu benang bordir katun, benang mouline, benang parel, benang emas, dan benang silver.

a. Bahan kain

1. Kain polos (tidak bermotif) misalnya : kain erro, kain tetoron, kain oxford, kain sutra, kain blacu, kain satin
2. Kain bermotif misalnya: kain bermotif kotak-kotak, bintik-bintik (polkadot)
3. Kain bagi, misalnya : kain strimin, kain tula, kain kasa, karung goni, kain malting
4. Kain tembus terang: misalnya kain sifon, kain kaca, kain foal, kain paris

b. Benang sulam

1. Benang mouline

Digunakan untuk menyulam pada kain yang tipis



Gambar 2.21: Benang mouline
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

2. Benang mutiara

Digunakan untuk menyulam pada kain agak tebal



Gambar 2. 22: Benang mutiara
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

3. Benang wol

Digunakan untuk menyulam pada kain yang tebal



Gambar 2. 23: Benang wol
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

2) Alat

a. Alat menjahit macinal

Menurut kegunaannya alat menjahit dengan mesin terdiri atas dua

macam yaitu:

1. Mesin jahit umum

Digunakan untuk menjahit satu tusukan lurus. Misalnya : untuk menjahit busana.

2. Mesin jahit khusus

Mesin jahit ini biasanya hanya digunakan untuk menjahit jahitan tertentu saja.

Misalnya: Untuk obras, Untuk menjahit kulit, Untuk menjahit terpal

3. Mesin jahit serba guna

Mesin jahit ini dapat digunakan untuk menjahit berbagai macam pekerjaan menjahit.

Misalnya: Membuat lubang kancing, Membuat border, Menjahit kelim dan sebagainya.

4. Alat menjahit dengan tangan dinamakan manual

Macam-macam alat yang digunakan:

a) Jarum

Ada beberapa jenis jarum yang digunakan sebagai alat untuk menjahit antara lain a. jarum tangan runcing, jarum tangan tumpul dan jarum pentul.



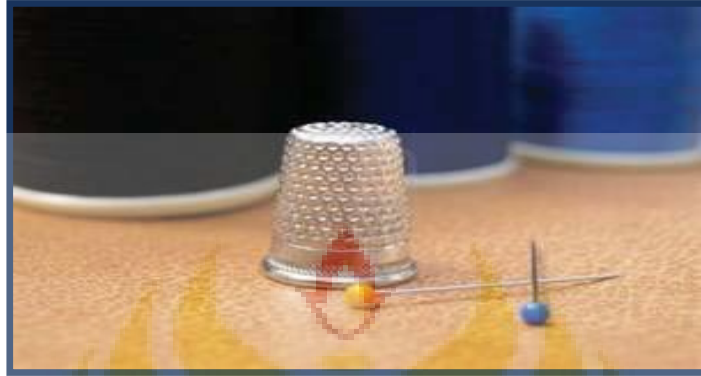
Gambar 2. 24: Jarum pentul
Foto: Annisa CS. Oktober 2014



Gambar 2. 25: Jarum jahit
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

b) Tudung jari/ bidal

Tudung jari/ bidal berfungsi untuk melindungi jari tangan kanan ketika menggunakan jarum tangan, agar jari tidak tertusuk jarum bagian belakang.



Gambar 2.26: Tudung jari/ bidal
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

c) Pendedel

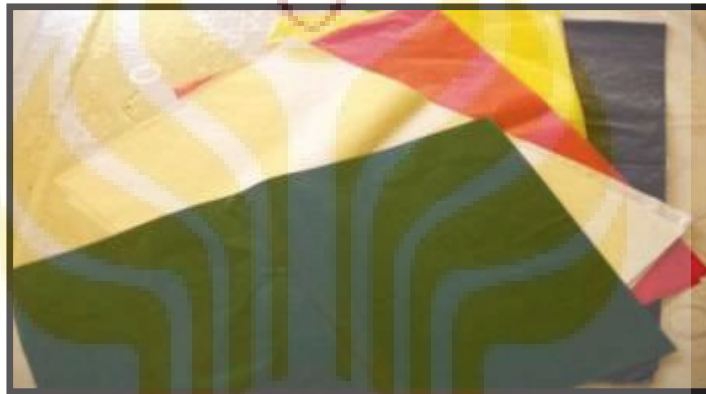
Pendedel digunakan untuk mendedel (membuka kembali jahitan yang salah). Dapat juga digunakan untuk melepas jahitan penolong seperti jelujuran.



Gambar 2.27: Pendedel
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

d) Karbon jahit

Karbon Jahit digunakan sebagai penolong untuk menjiplak motif pada bahan yang akan dijahit atau dihias. Karbon jahit dapat juga digunakan untuk memberi tanda pada kain yang akan dijahit dengan menggunakan rader. Cara menggunakannya yaitu : letakkan bagian licin di bagian luar, dengan susunan sebagai berikut: Kain/ bahan, Karbon, Pola, Gambar atau garis pola dirader sehingga bekas garis rader dapat terlihat/ tergambar pada bahan.



Gambar 2.28: Karbon jahit
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

e) Pensil jahit



Gambar 2.29: Pensil jahit
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

f) Rader

Rader digunakan untuk memberikan tanda jahitan pada kain dan memperjelas bagian kain. Rader ada 3 macam yaitu rader roda kecil yang bergerigi, rader roda bertepi licin dan rader kembar mempunyai dua roda yang dapat diatur jaraknya.



Gambar 2.30: Rader
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

g) Pita meter/mitlyn

Pita meter/mitlyn digunakan untuk mengukur benda pada saat membuat pola untuk busana atau kain rumah tangga biasanya terbuat dari plastik atau kain.



Gambar 2.31: Pita Meter

<http://busana-smkn3pbl.blogspot.com/2014/09/ukuran-tubuh.html>

h) Penggaris

Penggaris digunakan untuk menggambar pola dengan menggunakan skala atau ukuran yang sebenarnya.



Gambar 2.32: Penggaris

<https://ureechan.wordpress.com/2011/08/03/menjahit/>

i) Gunting

Ada beberapa macam gunting yang biasa digunakan

1. Gunting Kain



Gambar 2.33: Gunting kain

<https://sewingstudioazuin.wordpress.com/2012/05/07/tips-gunting-kain/>

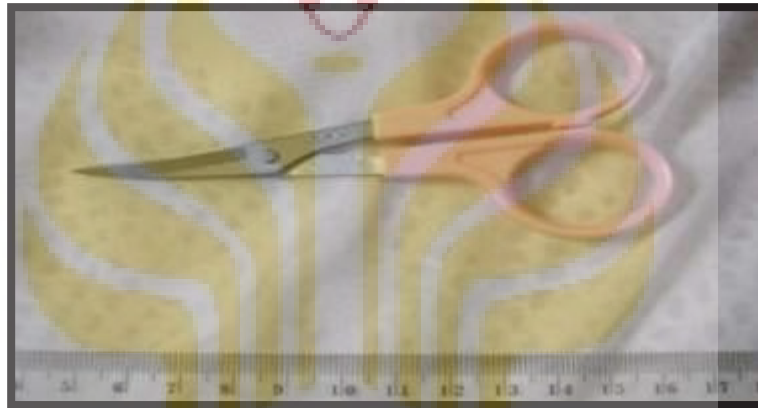
2. Gunting kecil



Gambar 2.34: Gunting kecil

<http://id.aliexpress.com/w/wholesale-utility-scissors.html>

3. Gunting border



Gambar 2.35: Gunting border

Foto: Annisa CS. Oktober 2014

4. Gunting lubang kancing

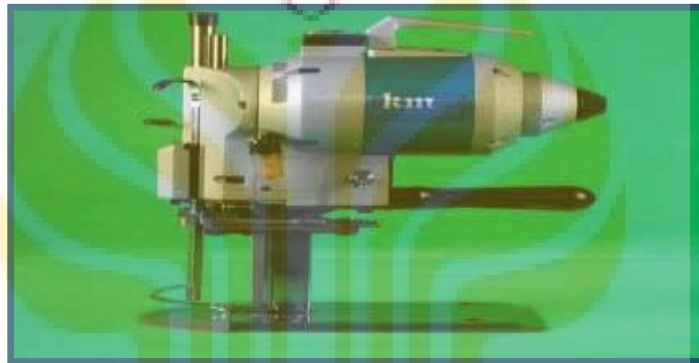
Gunting lubang kancing digunakan untuk membuat lubang kancing yang dikerjakan dengan tangan. Gunting kecil/ gunting bordir dapat digunakan untuk melubangi lubang kancing.

5. Gunting zigzag



Gambar 2.36: Gunting zigzag
Foto: Annisa CS. Oktober 2014

6. Gunting listrik



Gambar 2.37. Gunting listrik

<http://www.agungjayamesin.com/product/10/60/Gunting-Listrik-KM>

Macam-macam alat yang digunakan untuk membuat sulaman

- a. Gunting besar, gunting kecil, gunting zig-zag, gunting runcing
- b. Pemedangan
- c. Jarum tangan
- d. runcing, jarum tangan tumpul, jarum pentul, jarum kait.
- e. Karbon jahit
- f. Pendedel
- g. Penggaris

- h. Alat menggambar motif

2.4 Kreativitas Keterampilan Menyulam

2.4.1 Pengertian Kreativitas

Perkembangan dunia dalam abad modern diwarnai oleh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berikut dengan segala implikasi ikutannya. Hal ini merupakan konsekuensi logis berkembangnya kreativitas manusia. Tersirat makna bahwa hanya manusia yang kreatiflah yang mampu bertahan dalam menghadapi tantangan dan perkembangan zaman yang sedemikian maju. Secara psikologis, kreativitas adalah satuan potensi yang ada pada diri manusia. Dengan kadar yang berbeda di setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi ini. Tidak dapat disangkal bahwa kreativitas sangat berperan dalam menentukan corak peradaban atau kebudayaan. Dilihat dari wawasan ini, kreativitas bukanlah hanya sekedar potensi, tetapi telah menjadi sebuah nilai yang menjadi acuan atau tolok ukur dalam menentukan status keberadaan manusia (Triyanto, 2001: 379).

Hurlock dalam Munandar (2002: 326) mengatakan sebagai hal yang mengacu pada hasil baru dan berbeda yang bersifat unik bagi seseorang, baik bersifat verbal, non-verbal, nyata atau abstrak. Kreativitas berkaitan dengan serangkaian faktor kejiwaan manusia yang secara umum bercirikan pada kebebasan berpikir dan bertindak. Adanya kreativitas ditandai oleh beberapa indikator sebagai berikut: memiliki kepekaan terhadap masalah, lancar dalam ide, memiliki keluwesan dalam menyesuaikan diri, memiliki keaslian dalam menanggapi dan memecahkan masalah yang dihadapi, serta kebebasan dalam mengungkapkan gagasan dan cara memecahkannya yang berbeda, memiliki

kemampuan mendefinisikan dan menyusun ulang situasi, memiliki kemampuan dalam analisis dan sintesis, memiliki kepercayaan diri.

Ausbel (dalam Joseph, 2004: 58-59) membedakan istilah “kreativitas” sebagai suatu ciri perbedaan individual yang mencakup rentang lebar dan berkesinambungan, dengan istilah “orang kreatif” yang hanya digunakan secara terbatas untuk menyebut individu unik yang memiliki ciri yang langka dengan kadar yang luar biasa, yaitu suatu kadar tertentu yang menempatkannya secara kualitatif berbeda dari kebanyakan individu lainnya.

Kreativitas dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah yang bersifat divergen, sebab sebagaimana dikatakan oleh Santrock (1988: 273) kreativitas adalah kemampuan untuk berfikir tentang sesuatu dengan cara yang baru dan tidak umum untuk dapat memecahkan masalah yang unik. Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu didefinisikan. Adapun kreativitas didefinisikan, sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya.

2.4.2 Keterampilan Menyulam

Menurut Harsopranoto yang dikutip oleh Sartini (2012: 14) pembelajaran keterampilan adalah bimbingan keterampilan yang diberikan seseorang untuk mempersiapkan diri dalam mendasari pelaksanaan pendidikan keterampilan adalah: 1) untuk memberikan pengertian dan kecakapan yang belum pernah ada pada seseorang, 2) untuk meningkatkan taraf pengetahuan dan kecakapan baru.

Keterampilan akademik untuk siswa yang akan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, keterampilan provokasional berguna bagi mereka

yang akan memasuki dunia kerja (Depdiknas, 2006: 12). Dengan demikian pendidikan keterampilan yang dilaksanakan di sekolah diharapkan dapat memberikan bekal untuk melanjutkan jenjang yang lebih tinggi maupun untuk memasuki dunia kerja, dengan memperhatikan kebutuhan dimasyarakat dengan mendukung budaya tradisi di seluruh Indonesia.

Depdiknas (2003: 4) mengemukakan bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan perlu memperhatikan rambu-rambu sebagai berikut : pembelajaran keterampilan meliputi keterampilan kerajinan dan keterampilan teknologi, keterampilan dilaksanakan dengan bertolak dari pengetahuan, bahan, alat, dan keteknikan berkarya, materi pembelajaran keterampilan kerajinan dan teknologi disesuaikan dengan minat dan kemampuan siswa serta kemampuan sekolah atau daerah, sekolah yang memiliki lebih dari satu guru bidang keterampilan, masing-masing guru memberikan pembelajaran keterampilan sesuai dengan bidangnya, materi pelajaran yang sifatnya teoritik. Pembelajaran yang bersifat praktik lebih berorientasi pada proses dari pada hasil, menekankan penguasaan pengalaman keterampilan berkarya, mengarah pada penguasaan keahlian profesional perlu ditunjang dengan program ekstrakurikuler sesuai dengan kemampuan sekolah, daerah, bakat, dan minat siswa.

Sulaman merupakan kegiatan memberikan hiasan di atas kain, kulit dan kertas. Menyulam dapat dikerjakan dengan mesin ataupun tangan. Biasanya sulaman diterapkan pada bagian-bagian tertentu seperti pinggiran, sambungan dan sudut-sudut yang dianggap perlu. Sulaman adalah hiasan yang dibuat di atas kain atau bahan-bahan lain dengan jarum jahit dan benang. Selain benang, hiasan untuk sulaman atau bordir dapat menggunakan bahan-bahan seperti potongan logam, mutiara, manik-manik, bulu burung, dan payet. Membuat sulaman pada busana

maupun kain-kain rumah tangga membutuhkan keterampilan tangan yang tidak semua orang menguasainya. Oleh karena itu harus dibiasakan dengan cara berlatih sehingga menjadi terampil (Suprihatin, 2007: 1).

Untuk membuat sulaman atau teknik menghias kain harus menggunakan tusuk-tusuk jahit dan tusuk hias. Tusuk jahit adalah tusuk-tusuk yang digunakan untuk menjahit dan menyelesaikan busana, perlengkapan busana, kain-kain rumah tangga serta kain-kain selain kain rumah tangga. Tapi tidak menutup kemungkinan tusuk-tusuk jahit juga dapat digunakan untuk menghias busana, perlengkapan busana, kain-kain rumah tangga serta kain-kain selain kain rumah tangga dengan berbagai variasi macam-macam tusuk jahit.

2.5 Mata Pelajaran Prakarya

Mata Pelajaran Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan suatu keterampilan. Keterampilan merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa. Dalam pembelajaran keterampilan siswa melakukan interaksi terhadap benda-benda produk kerajinan yang ada di lingkungan siswa, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai produk kerajinan, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran keterampilan adalah keahlian atau kemampuan konseptual, apresiatif, dan kreatif produksi yang mendorong seseorang secara otomatis menggerakkan anggota badan untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan untuk menghasilkan benda

produk kerajinan atau produk teknologi yang memberikan penekanan pada penciptaan benda-benda fungsional dari karya kerajinan, karya teknologi sederhana yang tertumpu pada keterampilan tangan.

Pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok sekarang ini merupakan penggabungan dari empat aspek yaitu 1) Kerajinan, 2) Pengolahan, 3) Budidaya dan 4) Rekayasa. Salah satu kegiatan yang diadakan dalam mata pelajaran prakarya yaitu keterampilan menyulam yaitu menguasai sulaman bebas beserta tusuk-tusuk jahit dan membuat produk sulaman bebas dengan beberapa tusuk jahit.

2.5.1 Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Modul

1. Pertemuan pertama (kegiatan belajar 1)
 - a. Memperkenalkan macam-macam tusuk hias
 - c. Memperkenalkan cara membuat tusuk hias
 - d. Memperkenalkan macam-macam motif hiasan
 - e. Memperkenalkan alat dan bahan serta fungsinya
 - f. Memperkenalkan macam-macam teknik menghias kain
 - g. Pemberian tugas kepada siswa untuk membuat rancangan motif pada kain polos dan menyiapkan alat-alat menyulam.
2. Pertemuan Kedua (kegiatan belajar 2)
 - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - b. Memperkenalkan macam-macam sulaman
 - c. Memperkenalkan cara membuat sulaman
 - d. Pengecekan tugas yang diberikan pada pertemuan pertama
 - e. Pemberian tugas untuk membuat sulaman bebas dengan kombinasi tusuk dan

- f. Warna sesuai dengan rancangan motif yang telah dibuat pada kain polos
- g. Mendampingi siswa dalam membuat tusuk-tusuk yang akan digunakan

3. Pertemuan 3

- a. Mendampingi siswa melanjutkan pekerjaan siswa
- b. Memberi contoh hasil-hasil sulaman yang sudah jadi
- c. Memberi motivasi kepada siswa

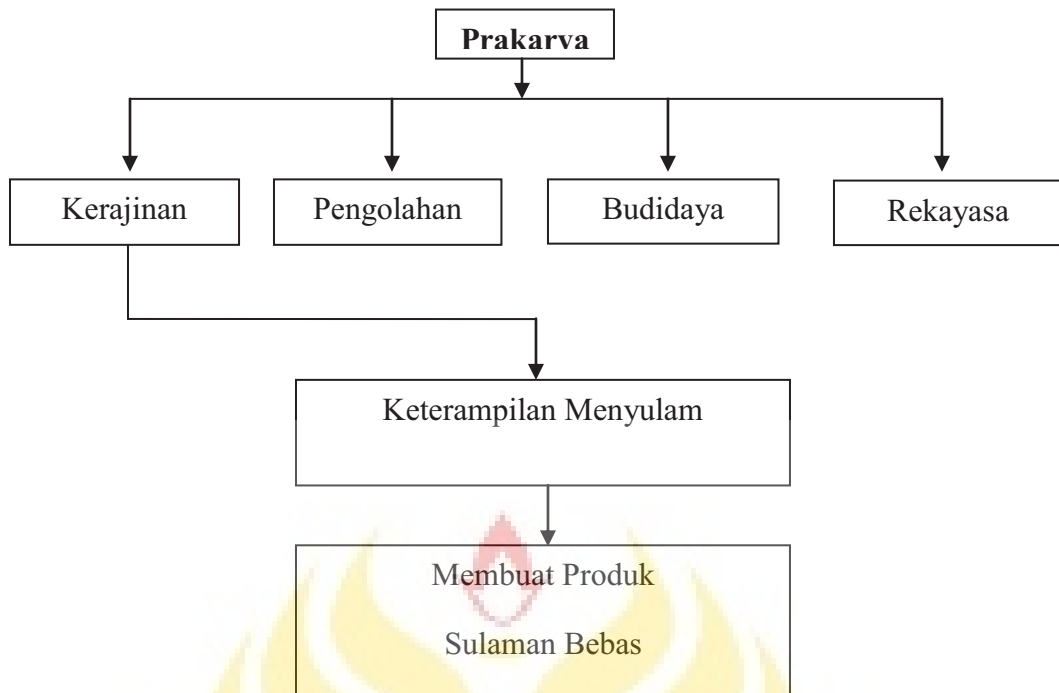
4. Pertemuan 4

- a. Mendampingi siswa menyelesaikan pekerjaan sulaman
- b. Mengumpulkan seluruh tugas siswa kepada guru mata pelajaran
- c. Membantu guru mata pelajaran memberi penilaian tugas siswa

2.5.2 Peta Kompetensi

Pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok sekarang ini merupakan penggabungan dari empat aspek yaitu 1) Kerajinan, 2) Pengolahan, 3) Budidaya dan 4) Rekayasa. Salah satu kegiatan yang diadakan dalam mata pelajaran prakarya yaitu keterampilan menyulam yaitu menguasai sulaman bebas beserta tusuk-tusuk jahit dan membuat produk sulaman bebas dengan beberapa tusuk jahit.

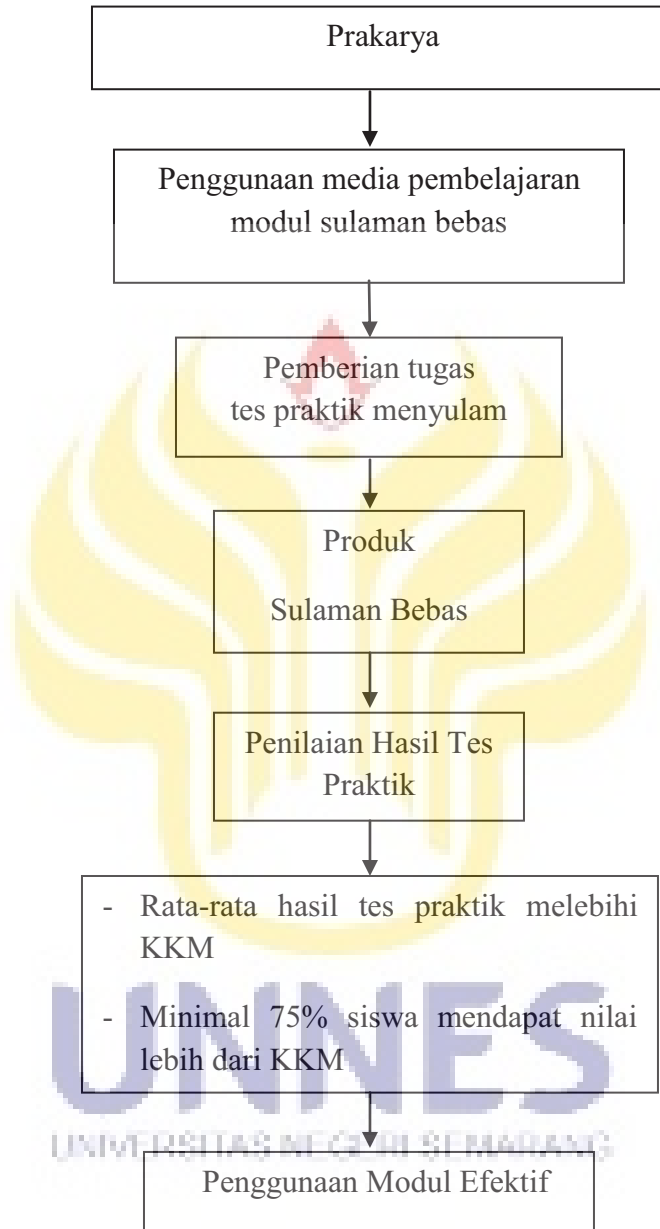
Kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik telah dijelaskan dalam penguasaan Kompetensi. Berikut adalah gambaran peta kompetensi mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Purwareja Kelampok



Gambar 2.38: Peta Kompetensi

2.5 Kerangka Berfikir

Adapun skema kerangka berfikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.39: Skema Kerangka Berfikir

2.6 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian efektivitas media pembelajaran modul sulaman bebas pada mata pelajaran prakarya di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara adalah:

- a. nilai rata-rata siswa mencapai KKM (75) dan
- b. 75 % siswa mendapat nilai 76-100.



BAB V

PENUTUP

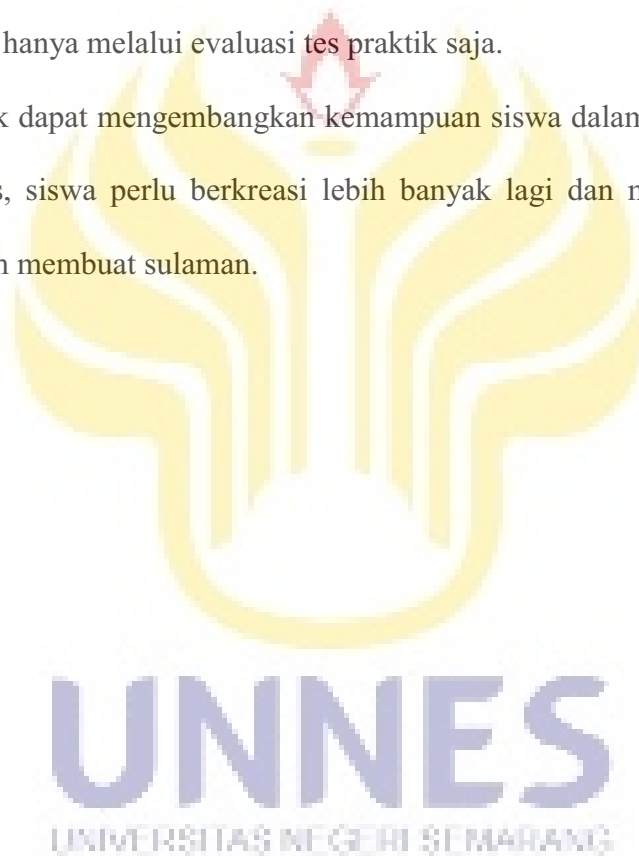
5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Efektivitas Media Pembelajaran Modul Terhadap Hasil Kreativitas Keterampilan Menyulam Mata Pelajaran Prakarya Pada Siswa Kelas VII E di SMP Negeri 2 Purwareja Klampok Banjarnegara, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran modul Kreativitas Menyulam efektif dapat meningkatkan hasil belajar kreativitas keterampilan menyulam siswa pada pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes praktik menyulam pada kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan memperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 83,68.

Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran modul terjadi karena siswa mendapatkan pengalaman baru dalam menerima materi. Nilai tes praktik menyulam pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran modul Kreativitas Menyulam lebih tinggi dari nilai KKM yaitu 75 dan ketuntasan belajar peserta didik kelas eksperimen (yang nilainya lebih dari KKM) mencapai 100%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kelas eksperimen telah memenuhi indikator keberhasilan belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran modul efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil kreativitas keterampilan menyulam siswa.

5.2 Saran

- 5.2.1 Untuk menambah wawasan tentang sulaman yang digunakan untuk pembelajaran dan menambah referensi guru dapat mengembangkan dengan mencari informasi melalui internet.
- 5.2.2 Guru dapat menambahkan media sebagai pendukung dalam pembelajaran seperti video dan contoh-contoh hasil produk sulaman bebas.
- 5.2.3 Guru dapat menambahkan evaluasi pembelajaran dengan soal-soal tertulis tidak hanya melalui evaluasi tes praktik saja.
- 5.2.4 Untuk dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat sulaman bebas, siswa perlu berkreasi lebih banyak lagi dan melatih kemampuan dalam membuat sulaman.



DAFTAR PUSTAKA

- Anifah, Nurul. 2011. Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Pencapaian Kompetensi Kesehatan dan Keselamatan Kerja Pada Program Keahlian Tata Busana di SMK 4 Surakarta. Skripsi FT UNY.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- , 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Danim, Sudarwan. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Depdikbud. 2006. *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Departemen Pendidikan Nasional.
- , 2006. *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Departemen Pendidikan Nasional.
- , 2008. *Teknik Penyusunan Modul*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ernawati, Izwarni dan Weni Nilmara. 2008. *Tata Busana Jilid 3*. Jakarta: Kenderal Manajemen Pendidikan Dasar
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan. Ed 6*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- , 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Jazuli, M. 2010. "Model Pembelajaran Tari Pendidikan pada Siswa SD/MI Semarang". Harmonia (Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni), Vol.X No. 2 Desember 2010. Semarang: Jurusan Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

- Joseph, Wagiman. 2004. "Pembelajaran Musik Kreatif pada Anak Usia Dini", HARMONIA (Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni), Vol. V No.1 Januar-April 2004. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Khayati, Enny Zuhni. 2008. *PPT Elearning II Pola Motif Hiasan Busana dan Teknik Penyajian Desain*. Yogyakarta: UNY.
- Koentjaraningrat. 1983. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, J Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, J. Lexy. 1994. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*. <http://www.maindexchange.com/index2.php?option=comdocman&task=doc.view&gid=99&itemid=28>.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sadiman, Arif S. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salim, Peter dan Yenni Salim. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sartini. 2012. *Pengembangan Modul Kerajinan Makrame Untuk Pembelajaran Keterampilan PKK Di SMP Negeri 1 Yogyakarta*: Skripsi. FT UNY.
- Setyaningsih, Nina. 2009. *Pengelolaan Data Statistik dengan SPSS 16.0*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Sodono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grassindo.
- St. Vembriarto. 1975. *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit "Paramita".

- Subarnas, Nandang. 2006. *Terampil Berkreasi*. Jakarta: PT. Grafindo Media Pratama.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumaryanto, Totok. 2001. "Pemupukan Kreativitas Anak Melalui Pembelajaran Musik". HARMONIA (Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni), Vol.2 No.1/ Januari-April 2001. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sungkono. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Suprihatin, Entin. 2007. *Mari Belajar Menyulam 1*. Jakarta: CV. Pamularsih Kembangan.
- . 2008. *Mari Belajar Menyulam 2*. Jakarta: CV. Pamularsih Kembangan
- Triyanto. "Pembelajaran Kreativitas Melalui Pendidikan Seni Rupa di Taman Kanak-Kanak", LINGUA ARTISTIKA (Jurnal Bahasa dan Seni), No. 3 Th.XXIV, September 2001.
- Widjiningsih. 1983. *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Wijaya, Cece. 1992. *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan Dan Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

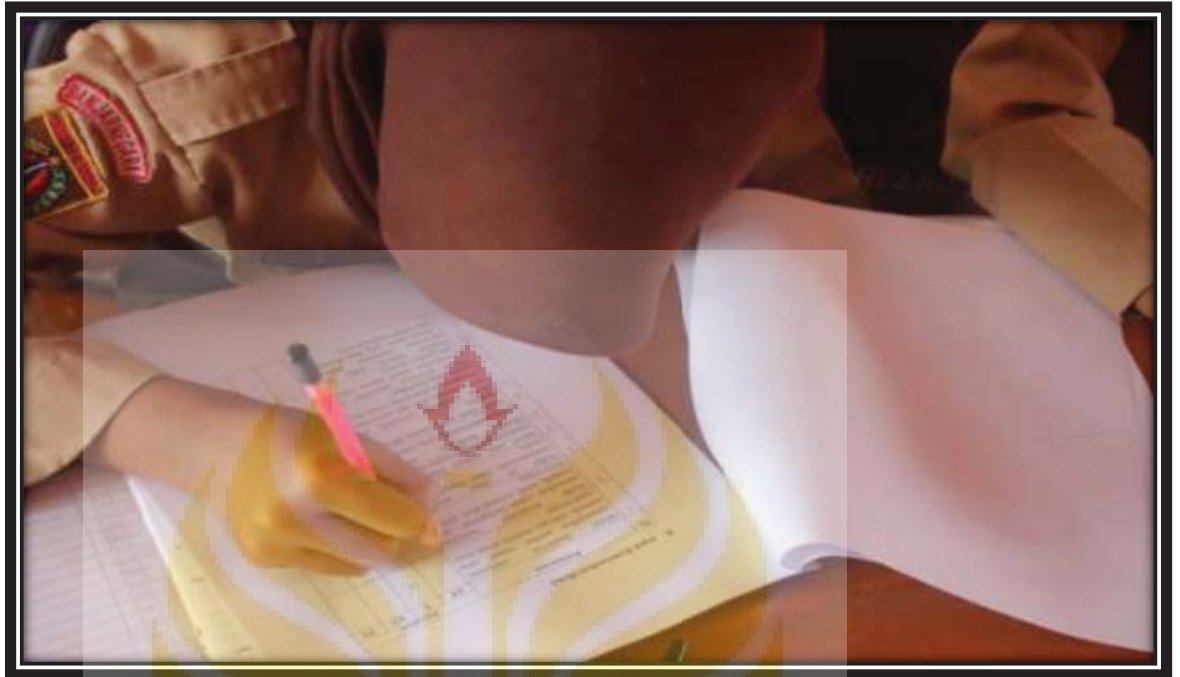


Foto 9. Pengisian angket siswa

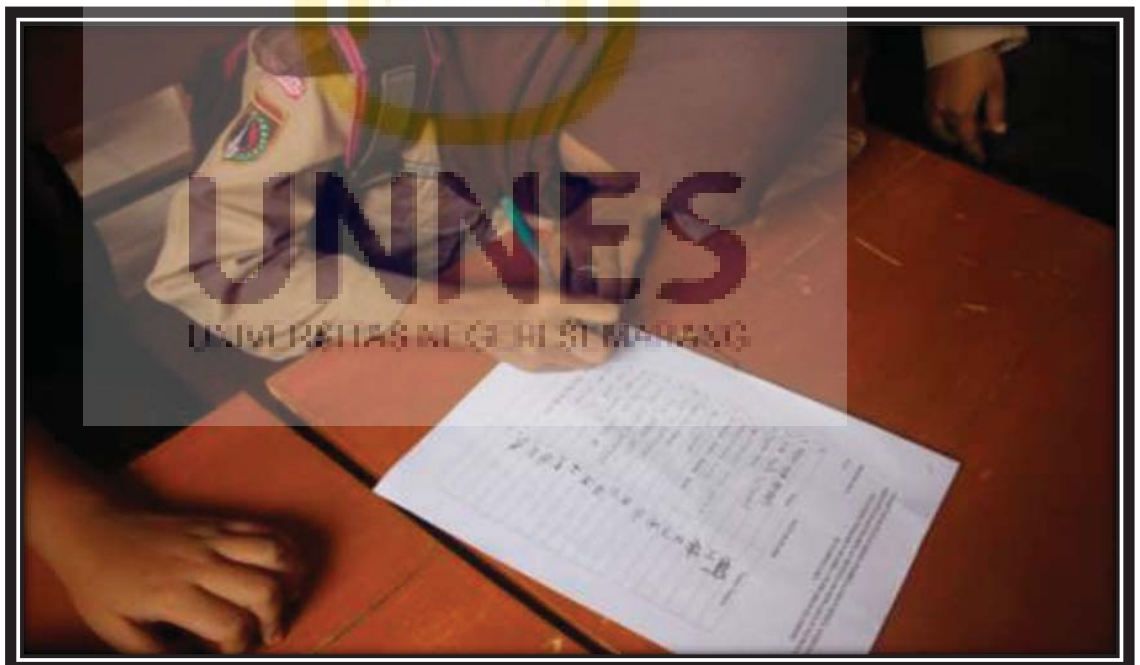


Foto 10. Presensi Sisw