PERBEDAAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI S1 PENDIDIKAN TATA BUSANA UNNES PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI BUSANA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *JOBSHEET* DAN VIDEO

Skripsi

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

Oleh

Agnes Silviana Megawati NIM 5401411089

JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama	:	Agnes Silviana Megawati
NIM	:	5401411089
Program Studi	:	S-1 Pendidikan Tata Busana
Judul Skripsi	:	PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATA KULIAH TEKNOLOGI BUSANA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *JOBSHEET* DAN VIDEO PADA MAHASISWA TATA BUSANA UNNES

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

Semarang, November 2015

Pembimbing,

Dra. Urip Wahyuningsih, S.Pd.,M.Pd

NIP. 196704101991032001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ii

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian skripsi

Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 3 November 2015

Panitia

Ketua

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

Sekretaris

Dra. Musdalifah, M.Si
NIP. 196211111987022001

Penguji I

Dra. Widowati M.Pd
NIP. 196303161987022001

Penguji II

Adhi Kusumastuti S.T.,M.T.Ph.D
NIP. 198110092003122001

Penguji III

Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
NIP. 196704101991032001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Dr. Nur Qudus M.T
NIP. 196911301994031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

iii

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Oktober 2015

Agnes Silviana Megawati
NIM. 5401411089

iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

1. Pendidikan merupakan pelengkap paling baik untuk hari tua. "(Aristoteles)"

Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan :

- Bapak dan ibunda yang tidak henti-hentinya mendoakan dan memberikan motivasi menjadi orang yang sukses.
- Adik-adiku yang aku sayangi dan selalu kubanggakan.
- Teman-teman seperjuangan PKK Tata Busana angkatan 2011
- Almamaterku tercinta

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Agnes Silviana Megawati. 2015. *Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes Pada Mata Kuliah Teknologi Busana Menggunakan Media Pembelajaran Jobsheet Dan Video.* Skripsi Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Wahyuningsih, M.Pd.

Pembelajaran Mata Kuliah Teknologi Busana bahwa mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran. Sistem pembelajaran lebih menekankan pada komunikasi satu arah (ceramah), media pembelajaran yang digunakan berupa media cetak. Usaha peningkatan minat belajar mahasiswa yaitu dengan menumbuhkan ketertarikan mahasiswa untuk belajar, salah satunya dapat memanfaatkan media pembelajaran *jobsheet* dan media pembelajaran video. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes pada Mata Kuliah Teknologi Busana menggunakan media pembelajaran *jobsheet* dan video serta Mengetahui media mana yang lebih baik antara media *jobsheet* dan media video untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes pada Mata Kuliah Teknologi Busana.

Penelitian ini menggunakan *One Group Prestest-Postest Design*. Subyek Penelitian ini adalah mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Tata Busana anggakatan tahun 2014.Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, observasi, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji-t.

Hasil Penelitian menunjukan dengan media video rata-rata *pre test* adalah 72,95, dan dengan menggunakan media *jobsheet* rata-rata *pre test* adalah 70,54 sedangkan hasil *Post test* dengan media video rata-rata nilai mahasiswa adalah 87,25 dan menggunakan media *jobsheet* menunjukan rata-rata nilai mahasiswa adalah 81,57.

Simpulan dari penelitan ini adalah adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa SI PKK Tata Busana dengan menggunakan video dan *jobsheet*, tetapi peningkatan hasil belajar lebih baik yang menggunakan media video.Saran yang dapat diberikan terkait dengan penelitian yaitu Penggunaan media video dan *jobsheet* dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, dosen dapat menggunakan media video dan *jobsheet* sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran apapun harus disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan jenis mata kuliah (teori atau praktik) dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai data penelitian lanjutan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Kata Kunci: *Perbedaan, HasilBelajar, Video, Jobsheet, TeknologiBusana*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes Pada Mata Kuliah Teknologi Busana Menggunakan Media Pembelajaran *Jobsheet* Dan Video. Skripsi ini disusun sebagai salah satu prasyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Semaramg.

Penelitian ini diangkat sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar mahasiswa menggunakan media video dan *jobsheet* dan media mana yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik ada peningkatan hasil belajar.

Peneliti ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan kepada peneliti, oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Teknik UNNES, yang telah memberikan kesempatan dalam menyusun skripsi.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga UNNES, yang telah memberikan kesempatan dalam menyusun skripsi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Dra.UripWahyuningsih, M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang telah memberi masukan dan serta bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. WidowatiM.Pd. dosen penguji 1, yang telah memberikan masukan serta bimbingan sehingga peneliti dapat menyusun skripsi.
5. Adhi Kusumastuti S.T.,M.T.Ph.D. dosen penguji 2, yang telah memberikan masukan serta bimbingan sehingga dapat menyusun skripsi.
6. Seluruh dosen dan karyawan PKK, S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Semarang.
7. Dosen Mata Kuliah Teknologi Busana PKK S1 Pendidikan Tata Busana FT UNNES
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Tata Busana angkatan 2011
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungannya.

Peneliti menyadari akan keterbatasan ilmu dari peneliti. Meski telah dibuat secara sungguh-sungguh, skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari siapapun demi sempurnanya skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Oktober 2015

Peneliti

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN ii

PENGESAHAN iii

PERNYATAAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 5

1.3 Pembatasan Masalah 6

1.4 Rumusan Masalah 6

1.5 Tujuan Penelitian 7

1.6 Manfaat Penelitian 7

1.7 Penegasan Istilah 8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 KajianTeori 10

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2 Penelitian Relevan 40

2.3 Kerangka Berfikir 42

2.4 Hipotesis Penelitian 45

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Penelitian 46

3.2 Populasi Dan Sampel 46

3.3 Variabel Penelitian 48

3.4 Rancangan Penelitian 49

3.5 Teknik Pengumpulan Data 54

3.6 Instrumen Penelitian 57

3.7 Teknik Analisis Data 67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian 71

4.2 PEMBAHASAN 85

4.3 KETERBATASAN PENELITIAN 88

BAB V PENUTUP

5.1 SIMPULAN 89

5.2 SARAN 90

DAFTAR PUSTAKA 91

LAMPIRAN 93

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Mahasiswa Pendidikan Tata Busana Angkatan 2014 47

3.2 Validasi Soal 59

3.3 Klasifikasi Reliabilitas Soal Praktek 62

3.4 Klasifikasi Indek Kesukaran 63

3.5 Tingkat Kesukaran 64

3.6 Klasifiakasi Daya Pembeda Soal 65

3.7 Daya Pembeda 66

3.8 Kriteria Validasi Interval 70

4.1 Kriteria Penilaian Kelayakan Video 72

4.2 Penilaian Ahli Media *Jobsheet* 73

4.3 Komentar, SaranAhli Media 73

4.4 Penilaian Ahli Materi 74

4.5 Komentar dan Saran Ahli Materi 75

4.6 Penilaian Ahli Instrumen 75

4.7 Komentar dan Saran Ahli Instrumen 76

4.8 Deskripsi Data Hasil Penelitian 77

4.9 Rangkuman Hasil Uji Normalitas 79

4.10 Ringkasan Hasil Perhitungan Uji Homogenitas 81

4.11 Rangkuman Hasil Uji-t 82

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 1 Skema Alur Penyusunan *Jobsheet* 27

Gambar 2 Skema Alur Penyusunan Video..... 31

Gambar 3 Kelim Biasa 33

Gambar 4 Kelim Sumsang 33

Gambar 5 Kelim Obras Tusuk Flanel 34

Gambar 6 Kelim Obras yang Dijahit 35

Gambar 7 Kelim Rompok 35

Gambar 8 Kelim Palsu 36

Gambar 9 Kelim Tindas 36

Gambar 10 Kelim Konveksi 37

Gambar 11 Kelim Rol 37

Gambar 12 Kelim Setik Kecil 38

Gambar 13 Depun 39

Gambar 14 Serip 39

Gambar 14 Rompok 40

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1 Silabus 93

2 SAP 99

3 Struktur Kurikulum 101

4 Kontrak Kuliah 103

5 Daftar Nama Mahasiswa Uji Coba 105

6 Daftar Nama Mahasiswa Penelitian Eksperimen 1 106

7 Daftar Nama Mahasiswa Penilitian Eksperimen 2 107

8 Kisi- kisi Instrumen Penelitian 108

9 Uji Coba Soal 127

10 Soal *Pre Test* Dan *Post Test* 133

11 Analiasis Validitas, Daya Pembeda,Tingkat Kesukaran dan Reliabilitas Soal Uji Coba 138

12 Hasil Validasi instrumen, materi dan media 149

13 Hasil Analisis Data dan Uji Prasyarat 157

14 Surat Keputusan Pembimbing 199

15 Surat Permohonan Validator 200

16 Surat Permohonan Uji Validasi 201

17 Surat Ijin Penelitian 204

18 Penilaian Ahli Media 205

19 Penilaian Materi Dan Instrumen 208

20 Dokumentasi 329

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam inovasi baru dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai terobosan baru, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, maupun pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Berkembangnya teknologi dalam bidang pendidikan menuntut pendidik untuk menggunakan media dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik, baik secara visual maupun audio visual. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin mendorong upaya-upaya dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar (Azhar Arsyad, 2013:2). Guru dapat menggunakan media bantu yang dapat berupa model, buku teks, slide, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya. Proses belajar mengajar memerlukan suatu metode dan media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan maupun suasana dan prasarana penunjang supaya lebih efektif.

Universitas Negeri Semarang adalah salah satu perguruan tinggi negeri yang mempunyai Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) yang berada dibawah naungan Fakultas Teknik (FT). Jurusan PKK mempunyai tiga prodi, yaitu S1 Pendidikan Tata Busana, S1 Pendidikan Tata Boga, dan S1 Pendidikan Tata Kecantikan. Jurusan PKK merancang program pembelajaran dalam suatu

kurikulum yang dituangkan ke dalam beberapa mata kuliah pilihan maupun mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana. Mata Kuliah Teknologi Busana merupakan salah satu mata kuliah wajib yang ditempuh oleh mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana pada semester 2 dengan bobot 2 SKS.

Pada Mata Kuliah Teknologi Busana, mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep teknologi dasar busana, terampil membuat macam-macam penyelesaian bagian busana serta dapat memilih teknik yang sesuai dalam pembuatan busana (Silabus Teknologi Dasar Busana, 2012). Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya yang dilakukan di kampus melibatkan mahasiswa secara langsung dalam bentuk kegiatan pratikum. Mahasiswa dituntut aktif melakukan kegiatan praktikum. Sebelum pratikum mahasiswa harus memahami alat dan bahan yang digunakan serta langkah-langkah dalam pembuatan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya.

Berdasarkan data hasil belajar Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya yang peneliti peroleh dari dosen pengampu menunjukan bahwa aktifitas dan hasil belajar mahasiswa kurang optimal, dimana nilai yang diperoleh masih didominasi dengan nilai B. Pada Mata Kuliah Teknologi Busana nilai B masih kurang optimal karena Mata Kuliah ini merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai mahasiswa untuk melanjutkan ke mata Mata Kuliah berikutnya, jadi diharapkan nilai yang diperoleh adalah kriteria

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

sangat baik. Data hasil observasi Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya adalah sebagai berikut :

Tahun Ajaran	A	AB	B	BC	C	CD	D	E	K
2012/2013	2	3	15	1	0	0	0	0	0
2013/2014	2	4	13	0	0	0	0	0	0

Sumber : Prodi S1 Pendidikan Tata Busana

Hasil observasi pada mahasiswa program studi S1 Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK Fakultas Teknik Unnes yang telah menempuh Mata Kuliah Teknologi Busana menunjukan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran. Sistem pembelajaran lebih menekankan pada komunikasi satu arah (ceramah), media pembelajaran yang digunakan berupa media cetak.

Media cetak seperti buku memiliki keterbatasan antara lain pengguna hanya mampu mengetahui teori dan gambarannya saja, langkah-langkah yang digambarkan kurang detail dan terperinci sehingga untuk memahami langkah-langkah pengerjaanya pengguna masih kesulitan. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif, jenuh, dan membosankan, banyak peserta didik yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan, sehingga materi tidak dapat diterima dengan baik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar adalah penggunaan media yang dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam mengembangkan potensi dan ketrampilan yang dimiliki. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media*jobsheet* dengan media video dalam proses belajar mengajar Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya.

Job sheet atau lembar penuntun merupakan daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoprasikan atau mempraktikan sesuatu (Sicilia Sawitri, 2010:1). Sedangkan video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara yang menampilkan langkah-langkah mengerjakan sesuatu(Andi Prastowo. 2013: 300). Penggunaan kedua media diatas memiliki manfaat yang sama namun hasil belajar yang akan dicapai tentulah berbeda dan hasil belajar yang terbaik dari salah satu kedua media tersebutlah yang akan membedakan seberapa besar tingkat keberhasilan mahasiswa dalam menyerap materi Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya. Latar belakang diatas mendasari peneliti memilih judul. Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes Pada Mata Kuliah Teknologi Busana Menggunakan Media Pembelajaran *Jobsheet* Dan Video.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat di identifikasi berdasarkan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan adalah sebagai berikut :

1.2.1. Media pembelajaran membuat penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya di prodi S1 Pendidikan Tata Busana belum bisa menarik perhatian mahasiswa, sehingga perhatian siswa terhadap proses pembelajaran kurang dan siswa merasa bosan.

1.2.2. Mahasiswa membutuhkan media yang menarik, variatif dan mampu merangsang supaya dapat merespon positif materi yang diajarkan,

terutama materi praktik Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya.

1.2.3. Kurangnya motivasi mahasiswa untuk belajar sehingga siswa tidak bisa mengembangkan potensi dan ketrampilan yang dimiliki.

1.2.4. Mahasiswa kesulitan untuk memahamu materi yang diajarkan sehingga hasil belajar kurang optimal.

1.2.5. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berhubungan dengan komunikasi informasi dan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya membahas perbedaan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes pada Mata Kuliah Teknologi Busana menggunakan media pembelajaran *jobsheet* dan video pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1.4.1 Apakah ada perbedaan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes pada Mata Kuliah Teknologi Busana menggunakan media pembelajaran *jobsheet* dan video?

1.4.2 Media mana yang lebih baik antara media *jobsheet* dan media videountuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes pada Mata Kuliah Teknologi Busana?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1. Mengetahui perbedaan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes pada Mata Kuliah Teknologi Busana menggunakan media pembelajaran *jobsheet* dan video.

1.5.2. Mengetahui media mana yang lebih baik antara media *jobsheet* dan media videountuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes pada Mata Kuliah Teknologi Busana.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi kontribusi secara praktis dan teoretis. Secara praktis, penelitian ini memberikan informasi mengenai penerapan media *jobsheet* dan video dalam peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian tepi busana. Hasil yang diharapkan adalah mengetahui perbedaanpenggunaanmedia tersebut sehingga pendidik dapat memilih media yang baik dalam mendukung proses peningkatan hasil belajar mahasiswa. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu dalam pembelajaran Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana.

1.7 Penegasan Istilah

Tujuan peneliti memberikan penegasan pada beberapa istilah pada skripsi ini adalah untuk memperjelas dan memperkecil lingkup persoalan yang di teliti, penegasan istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1.7.1 Perbedaan hasil belajar

Perbedaan diartikan sebagai beda, selisih (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2002: 120). Perbedaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbedaan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Teknologi Busanapokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dengan media pembelajaran *Jobsheet* dan Video Pembelajaran.

1.7.2 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Achmad Rifai dan Catharina Tri Anni, 2009:85).Oleh karena itu apabila pembelajaran mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. "Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi" (Gerlach dan Ely, dalam Achmad Rifa'i & Catharina Tri Anni, 2009:85).

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif, dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

psikomotorikmahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar pada Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana.

1.7.3*Jobsheet*

Jobsheet atau sering disebut Lembar Kerja Siswa, merupakan lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik yang melakukan kegiatan yang mencerminkan proses agar memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang perlu dikuasai (Hadi Sukamto, dalam Sicilia Sawitri, 2010:1). Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud *jobsheet* pada penelitian ini adalahpedoman mahasiswa dalam melakukan praktek. Jika mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugasnya, mahasiswa dapat melihat lagi langkah-langkahnya dengan bantuan *jobsheet* Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya.

1.7.4 Video

Video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program telivisi lewat tayangan pesawat telivisi atau dengan kata lain video merupakan tanyangan gambar bergerak disertai dengan suara (Andi Prastowo, 2013:300). Video termasuk dalam kategori media audiovisual atau media pandang dengar. Video menampilkan gambar bergerak beserta suara yang menyertainya, sehingga peserta didik seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan dalam video.

Menurut pengertian diatas dalam penelitian ini media video pembelajaran merupakan salah satu media yang menampilkan gambar dan gerak yang menampilakan langkah-langkah penyelesaian bagian tepi busana.

1.7.5. Mata Kuliah Teknologi Busana

Teknologi Busana merupakan Mata Kuliah MKBS di Prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes, dengan tahapan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Mata Kuliah Teknologi Busana menjelaskan macam-macam penyelesaian bagian busana serat dapat memilih teknik yang sesuai dalam pembuatan busana (Silabus Teknologi Dasar Busana, 2012). Materi kuliah terdiri dari konsep dasar menjahit, yang meliputi pembuatan macam-macam tusuk dasar menjahit, kampuh dan variasinya, penyelesaian bagian tepi busana, pembuatan macam-macam lipit, belahan busana, pembuatan macam-macam saku dan penyelesaia ban pinggang. (Silabus Teknologi Dasar Busana, 2012).

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi penyelesaian bagian busana dan variasinya pada indikator kompetensi dalam materi ini meliputi : 1. Membedakan macam-macam penyelesaian tepi busana. 2. Menyelesaiakan tepi busana dengan teknik yang tepat . (Silabus Teknologi Dasar Busana, 2012).

1.7.6. Mahasiswa Tata Busana

Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik Unnes semester 2 angkatan tahun 2014 menunjukkan populasi sebagai obyek yang di teliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 Belajar

Belajar menurut Arief Sadiman (1990:1) adalah suatu proses yang kompleks yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan ketrampilan (psikomotorik), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Slameto (2013:2) berpendapat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku akibat dari proses belajar meliputi perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan tingkah laku. Belajar menurut Catrina (2009 : 82) merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan mencangkup segala sesuatu yang dipikirkan dan oleh seseorang.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja dengan menggunakan panca indera untuk menuju perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut mencangkup aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Pada penelitian ini, proses belajar menggunakan media *jobsheet* dan video untuk membantu dosen dalam menyampaikan materi dan mahasiswa dapat belajar mandiri dalam memahami

materi Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana.

2.1.2. Proses Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikul um suatu lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam mencapai tujuan tersebut mahasiswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur dosen melalui proses belajar menggunakan media.

Media pengajaran merupakan alat bantu atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan, dimana pesan yang disampaikan dapat berisi ajaran atau didikan. Media dikatakan berhasil membawakan pesan belajar bila kemudian terjadi perubahan tingkah laku atau sikap belajar pada diri siswa. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sifat (afektif).

2.1.3. Hasil Belajar

"Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar" (Achmad Rifa'i & Catharina Tri Anni, 2009:85). Oleh karena itu apabila pembelajaran mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. "Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan

atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi" (Gerlach dan Ely, dalam Achmad Rifa'i & Catharina Tri Anni, 2009:85).

(Benyamin Bloom, dikutip Achmad Rifa'i & Catharina Tri Anni, 2009:85)Mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik". Bloom hanya mengkategorikan jenis perilaku ranah afektif dan ranah psikomotorik dirinci oleh para pengikutnya. Adapun pengertian jenis – jenis ranah:

2.1.3.1. Ranah kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran. Ranah kognitif mencangkup kategori yaitu pengetahuan*(Knowledge)*, pemahaman*(comprehension)*, penerapan*(application)*, analisis*(analysis)*, sintesis*(synthesis)*, penilaian*(evaluation)*.

Kategori ranah kognitif menurut Achmad Rifa'i & Tri Anni (2009: 86), mencangkup 6 kategori yaitu:

1. Pengetahuan *(Knowledge)*
   Pengetahuan (Knowledge) yaitu Pengetahuan didenifisikan sebagai perilaku mengingat informasi (materi pembelajaran) yang telah dipelajari sebelumnya.
2. Pemahaman *(Comperhension)*
   Pemahaman (*Comperhension* merupakan kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran.
3. Penerapan *(Application)*
   Penerapan (*Applicatin*) ini mengacu pada kemampuan menggunakan materi pembelajaran yang telah dipelajari dalam situasi baru dan kongkrit.
4. Analisis *(Analysis)*
   Analisis (*Analysis*) ini mengacu pada kemampuan memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya.
5. Sintesis *(Syntesis)*
   Sintesis (*Syntesis*) ini mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru.

6. Penilaian *(Evaluation)*
   Penilaian (*Evaluation*) ini mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran (pernyataan, novel, puisi, laporan) untuk tujuan tertentu.

2.1.3.2. Ranah afektif (*Afective Domain*)

Pembelajaran ini berhubungan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori tujuan pembelajaran ini mencerminkan hirarkhi yang berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan pembelajaran afektif yaitu penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup

Kategori ranah afektif menurut Achmad Rifa'i & Tri Anni (2009: 87), mencangkup 5 kategori yaitu:

1. Penerimaan *(Receiving)*
   Penerimaan (*Receiving)* ini mengacu pada keiinginan siswa untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu (aktivitas kelas, buku teks, musik dan sebagainya).
2. Penanggapan *(Responding)*
   Penanggapan (*Responding)* ini mengacu pada partisipasi aktif pada diri siswa.
3. Penilaian *(Valuing)*
   Penilaian (*Valuing*) Penilaian berkaitan dengan harga atau nilai yang melekat pada objek, fenomena atau perilaku tertentu pada diri siswa.
4. Pengorganisasian *(Organization)*
   Pengorganisasian berkaitan dengan perangkaian nilai-nilai yang berbeda, memecahkan kembali konflik-konflik antar nilai, dan mulai menciptakan sistem nilai yang konsisten secara internal.
5. Pembentukan pola hidup *(Organization by a valie complex)*
   Pembentukan pola hidup (*Organization by a valie complex*) Pada tingkat ranah afektif ini, individu siswa memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu cukup lama sehingga mampu mengembangkannya menjadi karakteristik gaya hidupnya.

2.1.3.3.Ranah psikomotorik (*Psychomotoric domain*)

Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson, dikutip Achmad Rifa'i & Chatarina Tri Anni (2009: 89), yaitu persepsi *(perception)*, kesiapan *(set)*, gerakan terbimbing *(guided response)*, gerakan terbiasa *(mechanism)*, gerakan kompleks *(complex over response)*, penyesuaian *(adaptation)*, dan kreativitas *(originality)*.

Kategori ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson, dikutip Achmad Rifa'i & Chatarina Tri Anni (2009: 89), ada 7 yaitu:

1. Persepsi *(Perception)*
   Persepsi berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.
2. Kesiapan *(Set)*
   Mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu. Kategori ini mencakup kesiapan mental, dan jasmani. an terbimbing *(Guided response)*
   Gerakan terbimbing berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar ketrampilan kompleks. Gerakan tersebut meliputi peniruan (mengulangi tindakan yang didemonstrasikan oleh pendidik) dan mencoba-coba (dengan menggunakan pendekatan gerakan ganda untuk mengidentifikasi gerakan yang baik).
3. Gerakan terbiasa *(Mechanism)*
   Gerakan terbiasa berkaitan dengan tindakan kinerja dimana gerakan yang telah dipelajari itu menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan dengan sangat menyakinkan dan mahir.
4. Gerakan kompleks *(Complex overt response)*
   Gerakan kompleks berkaitan dengan kemahiran kinerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks. Kecakapan ditunjukkan melalui kecepatan, kehalusan, keakuratan, dan yang memerlukan energi minimum. Kategori ini mencakup hal-hal yang tidak menentu (bertindak tanpa ragu-ragu) dan kinerja otomatis (gerakan dilakukan dengan mudah dan pengendalian yang baik).

5. Penyesuaian *(Adaptation)*
   Penyesuaian berkaitan dengan keterampilan yang dikembangkan sangat baik sehingga individu partisipan dapat memodifikasi pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan baru atau ketika menemui situasi masalah baru.
6. Kreativitas *(Originality)*
   Kreativitas mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi atau masalah-masalah tertentu. Hasil belajar pada tingkat ini menekankan aktivitas yang didasarkan pada ketrampilan yang benar-benar telah dikembangkan.

Hasil belajar yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar pada Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian tepi bussnapada mahasiswa semester 2 angkatan 2014 PKK, S1 Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik UNNES.

2.1.4. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief Sadiman 1990:6). Menurut Gagne dikutip oleh Arief Sadiman (1990:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta meransang siswa untuk belajar. Berbeda dengan Asosiasi Pendidikan Nasional mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatanya, media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Nur'aini 2008 :79).

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dimaksud adalah alat yang dipergunakan untuk berkomunikasi yang dapat

membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan pelajaran yang disampaikan. Mahasiswa dapat menggunakan sesuatu alat inderanya melalui media untuk menerima informasi, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.5. Fungsi Media Pembelajaran

Sejak mulai adanya pendidikan, seseorang mengajar sudah memanfaatkan media. Namun jenis media dari waktu ke waktu terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Azhar Arsyad (2013 : 19) menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Secara umum media mempunyai kegunaan:memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan memebawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik dalam Azhar Arsyad, 2013:19). Media membantu siswa meningkatkan pemahan,

menyajikan denga menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh pendidik agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media video pembelajaran, merupakan media audio visual yang menyajikan langkah per langkah suatu pembelajaran dalam bentuk demonstrasi. Dalam pengajaran praktek, media ini tergolong tepat karena dapat digunakan mahasiswa dalam mempelajari materi praktek secara mandiri melalui video pembelajaran ini.

2.1.6. Pemilihan Media

Pemilihan media pembelajaran tidak bisa dilakukan sembarangan harus mempergunakan suatu pedoman atau prinsip-prinsip tertentu agar tidak salah pilih media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, media hendaknya mudah dan ekonomis penggunaannya serta kemampuan untuk menggunakan media selama proses pengajaran (Andi Prastowo, 2013:374). Pemilihan media perlu memperhatikan faktor-faktor diatas, maka akan memberi manfaat bagi guru dan siswa. Guru diharapkan tidak salah dalam memilih media, sebab pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam proses belajar mengajar serta tujuan belajar dapat tercapai dengan baik. Kualitas media juga harus diperhatikan, jika media sudah rusak atau kurang jelas maka akan

mengganggu proses penerimaan informasi (tidak menarik dan kurang bisa dipahami).

2.1.7. Macam-Macam Media Pembelajaran

Penggunaan suatu media yang tepat dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan pencapaian tujuan pembelajaran. Macam-macam media yang diklasifikasikan menurut kelompoknya yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi *audio visual*, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Kustandi & Sutjipto, 2011: 29)

*2.1.7.1.*Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama mealui proses percetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak (Kustandi & Sutjipto, 2011: 29).

2.1.7.2. Media hasil teknologi audio visual

Media hasil teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual (Kustandi & Sutjipto, 2011: 30).

2.1.7.3. Mediaberbasis komputer

Media berbasis komputer merupakan cara atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-processor* (Kustandi & Sutjipto, 2011: 30).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.7.4.Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer (Kustandi & Sutjipto, 2011: 31).

Dewasa ini komputer merupakan salah satu perangkat elektronik dengan tingkat kecanggihan tinggi dan modern yang banyak diminati diseluruh dunia, disamping banyak manfaatnya, komputer mulai dilirik sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (*individual learning*). Pemakai komputer atau user dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi.

Komputer memiliki beberapa keuntungan yaitu, komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan dan sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan. Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan music yang dapat menambah realisme.

Kendali komputer berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaanya. Kemampuan komputer merekam aktifitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara

perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dipantau. Komputer dapat dihubungkan dan dikendalikan dengan peralatan lain seperti; *compact disc*, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Komputer dikenal memiliki sejumlah kelebihan, komputer sebagai sarana komunikasi interaktif juga memiliki beberapa kelemahan antara lain; harga perangkat keras komputer murah, tetapi perangkat lunaknya masih relatif mahal. Keragaman model komputer menyebabkan program yang tersedia untuk satu model komputer tidak cocok dengan model komputer lainya. Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa.

2.1.8. Pengertian *Jobsheet*

2.1.8.1. Pengertian *Jobsheet*

Pembelajaran berbagai jenis keterampilan di laboratorium dan bengkel menempati posisi dan porsi strategis dalam kurikulum (Sicilia Sawitri, 2010:1). Kualitas pengajaran keterampilan sudah seharusnya selalu ditingkatkan melalui berbagai pembaharuan, diantaranya dengan adanya media *jobsheet*. *Jobsheet* atau sering disebut Lembar Kerja Siswa, merupakan lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik yang melakukan kegiatan yang mencerminkan proses agar memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang perlu dikuasai (Hadi Sukamto, dalam Sicilia Sawitri, 2010:1), sedangkan Leighbody melalui (Azinar F. Kuncahyo, 2011 : 9) berpendapat bahwa lembar kerja (*jobsheet*) adalah lembar tulis atau lembar cetak yang berisi instruksi-instruksi yang berupa tahap-tahap untuk melakukan pekerjaan di dalam menyelesaikan tugas praktik.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *jobsheet* adalah suatu lembaran yang berisi informasi petunjuk suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat urutan tahap-tahap pelaksanaan praktik yang dilengkapi dengan gambar yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.*Jobsheet* yang dipakai dalam penelitian ini adalah *jobsheet* yang menggambarkan proses suatu pekerjaan (*job* produksi). Berisi materi teknologi busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana, kemudian memberikan gambaran-gambaran bagaimana cara dalam tahap-tahap pembuatan macam-macam penyelesaian bagian tepi busana.

Beberapa bagian-bagian yang saling berhubungan dan memperjelas dalam membuat *jobsheet* diantaranya adalah:

(1) Kompetensi

Kompetensi merupakan kemampuan mendasar dari siswa yang dimiliki setelah pembelajaran praktek yang telah dilakukan. Kompetensi digunakan untuk mengetahui konsep dasar tentang pembelajaran praktek pembuatan macam – macam teknik penyelesaian tepi busana beserta variasinya.

(2) Alat dan Kelengkapannya

Alat merupakan media pendukung dalam melaksanakan praktek, tanpa ketersediaan alat maka praktek akan sulit. Penyediaan peralatan tergantung pada praktek yang akan dilaksanakan. Adanya alat dan perlengkapan yang lebih memadai, siswa akan cepat memahami maksud dan tujuan yang terdapat dalam*jobsheet.*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

(3) Keselamatan kerja

Keselamatan kerja merupakan tindakan yang dilakukan agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan dan beresiko pada siswa saat kegiatan praktek berjalan.

(4) Gambar kerja

Gambar merupakan suatu perpaduan titik, garis, bidang, dan warna yang dikomposisikan untuk mencitrakan sesuatu, gambar yang dimaksud adalah gambar langkah-langkah kerja yang terdapat di dalam *jobsheet* sebagai gambaran siswa sebelum melaksanakan praktek pembuatan macam-macam penyelesaian tepi busana beserta variasinya..

2.1.8.2.Tujuan Penyusunan *Job Sheet*

Jobsheet digunakan oleh praktikan saat melakukan praktikumsebagai media pendukung yang dimaksudkan sebagai alat bantudikalangan sekolah dan dipakai oleh peserta didik.

Adapun tujuan penyusunan jobsheet antara lain yaitu :

1. Mengaktifkan Peserta Didik

Tujuan diberikannya *jobsheet* kepada mahasiswa, agar mahasiswa tidak hanya menerima penjelasan-penjelasan yang disampaikan dosen, melainkan lebih aktif melakukan kegiatan belajar untuk menemukan atau mengelola sendiri perolehan belajar yang perlu dikuasai.

2. Membantu Peserta Didik Menemukan / Mengelola Perolehannya

Mahasiswa yang mendapatkan *jobsheet* tidak hanya menerima pengetahuan dan keterampilan yang disampaikan dosen, melainkan setelah

melakukan kegiatan yang diuraikan dalam *jobsheet* mahasiswa dapat menemukan atau memperoleh sendiri tanpa bantuan dosen.

3. Membantu Peserta Didik Mengembangkan Keterampilan Proses

Mahasiswa dapat melakukan dan mengembangkan keterampilan proses terutama dengan disediakan rincian kegiatan dalam *jobsheet*. Mahasiswa dapat bekerja dan belajar secara mandiri baik individual maupun kelompok.

2.1.8.3.Kelebihan dan Keterbatasan *Jobsheet*

*Jobsheet*sebagai media pembelajaran dalam kategori media cetakan. Artinya kelebihan dan keterbatasan dapat dilihat juga dari kelebihan media cetakan. Menurut (Azhar Arsyad, 2013: 40) kelebihan dan kekurangan tersebut diantaranya :

1) Kelebihan media antara lain:

a) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan belajarnya masing-masing
b) Peserta didik dapat mengulang materi dalam media cetakan dan diharapkan dapat menguasai materi pembelajaran yang diajarkan
c) Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak perpaduan ini dapat menambah daya tarik, sertadapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikandalam dua format, verbal dan visual
d) Peserta didik akan berpartisipasi / berinteraksi dengan aktifkarena harus memberi respon terhadap pertanyaan dan latihanyang disusun. Serta peserta didik dapat mengetahui apakahjawabannya benar atau salah,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

e) Materi dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikandengan mudah.

2) Keterbatasan media antara lain:

(a) Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetak,

(b) Biaya percetakan lebih mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, atau foto yang berwarna,

(c) Proses percetakan media seringkali memakan waktu beberapa hari, sampai berbulan-bulan, tergantung kepada peralatan percetakan dan kerumitan informasi pada halaman cetak,

(d) Perbagaian unit-unit pelajaran dalam media cetak harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu panjang dan dapat membosankan peserta didik,

(e) Umumnya media cetak dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pelajaran itu bersifat kognitif,

(f) Jika tidak dirawat dengan baik media cetak cepat rusak atau hilang.

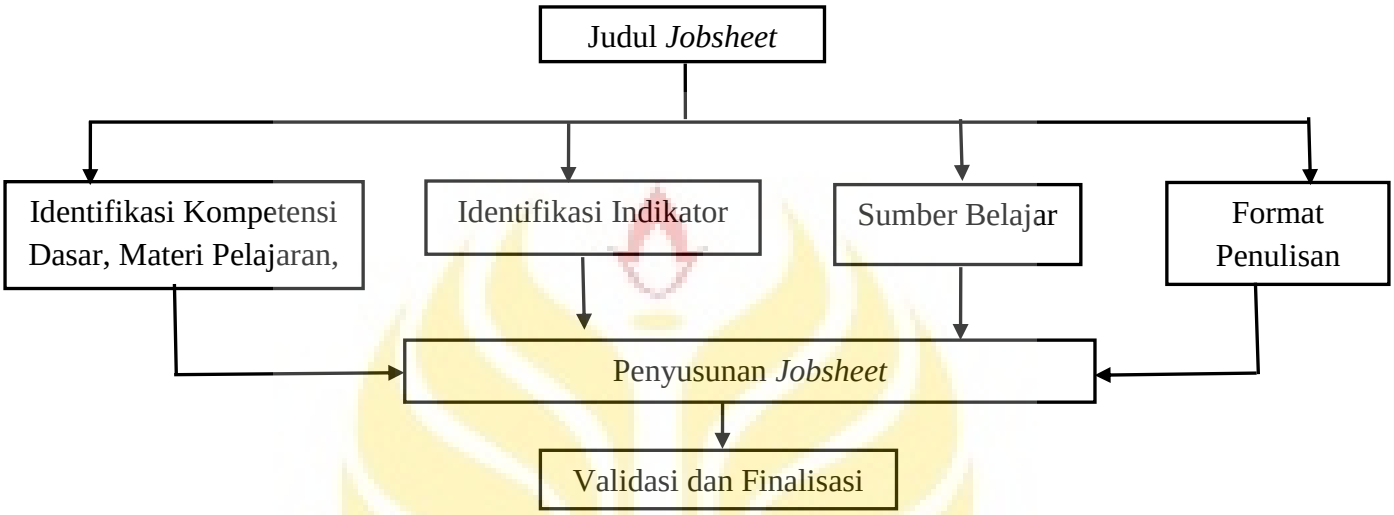
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

*2.1.8.4.*Alur Penyusunan *Jobsheet*

Jobsheet pada dasarnya adalah sarana pembelajaran yang memuat tentang langkah-langkah dalam membuat sesuatu pekerjaan dalam pembelajaran. Penyusunan *jobsheet* hendaknya mengikuti cara-cara penyusunan pada umumnya. Penyusunan *jobsheet* sebelumnya harus lebih dahulu melakukan indentifikasi teradap kompetensi dasar yang akan di pelajari dan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang terdapat dalam silabus yang telah disusun.

Alur penyusunan *jobsheet* digambarkan sebagaimana bagan yang disajikan sebagai berikut :

Alur Penyusunan *Jobsheet*



Gambar1 Skema Alur Penyusunan *Jobsheet*
Sumber: Peneliti

2.1.9. Video Pembelajaran

2.1.9.1.Pengertian Video

Video menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2006:76) dalam Andi Prastowo (2013:300) diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tanyangan pesawat televisi. Atau, dengan kata lain video merupakan tanyangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

2.1.9.2.Karakteristik Video Pembelajaran

Video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Karakteristik media video berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna, sedangkan media televisi hanya dapat digunakan satu

kali pada saat disiarkan, dan kontrol ada pada pengelola siaran. Namun secara umum kedua media ini mempunyai karakteristik yang sama, yaitu: menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan, mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (gunung), terlalu kecil (kuman), terlalu abstrak (bencana), terlalu rumit (proses produksi), terlalu jauh (kehidupan di kutub) dan lain sebagainya, mampu mempersingkat proses, dan memungkinkan adanya rekayasa (animasi).

2.1.9.3. Kelebihan media pembelajaran video

Kustandi & Sutjipto (2011) mengakui kelebihan video, dimana penggunaan unsur-unsur gerak, bunyi, warna, dan cahaya menjadi video dapat secara langsung menarik minat mahasiswa dan seterusnya mendorong pembelajaran mahasiswa. Menurut Arief Sadiman dkk (1990:76) beberapa kelebihan dan kelemahan menggunakan media video antara lain:

1.Kelebihan menggunakan media video :

a. Dapat menarik perhatian karena terdapat gambar dan gerak

b. Demontrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya.

c. Menghemat waktu dan rekaman dpat diputar berulang-ulang

d. Keras lemahnya suara dapat diatur dan disesuaikan

e. Ruangan tidak perlu digelapkan pada waktu penyajian

f. Kontrol sepenuhnya ada di tangan kita saat pengoperasiannya

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.Kelemahan menggunakan media video

a. Perhatian siswa sulit dikuasai, partipasi mereka jarang dipraktekan
b. Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain
c. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna
d. Memerlukan peralatan yang mahal dan komplek

2.1.9.4.Prosedur Pengembangan Media Video Pembelajaran

Saat ini banyak kita temukan media video pembelajaran. Pembuatan media ini tidaklah terlalu sulit, yang penting ada kemauan dan semangat untuk berkarya. Hampir setiap orang dapat membuat media video pembelajaran, yang membedakan yaitu kualitas dan kebermanfaatan dari hasilnya. Untuk membuat media video pembelajaran secara umum ada tiga tahap yaitu:

a. Praproduksi

Tahap praproduksi melalui tahap yang panjang dan menentukan keberhasilan pada tahap selanjutnya. Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Tahap ini meliputi: penentuan ide/eksplorasi gagasan, penyusunan Garis Besar Isi Media Video (GBIMV), penyusunan Jabaran Materi Media Video (JMV), penyusunan naskah, serta pengkajian naskah

Hasil akhir dari tahap praproduksi yaitu naskah video pembelajaran yang telah disetujui oleh pengkaji dan dinyatakan kebenarannya, sehingga naskah tersebut laik produksi.

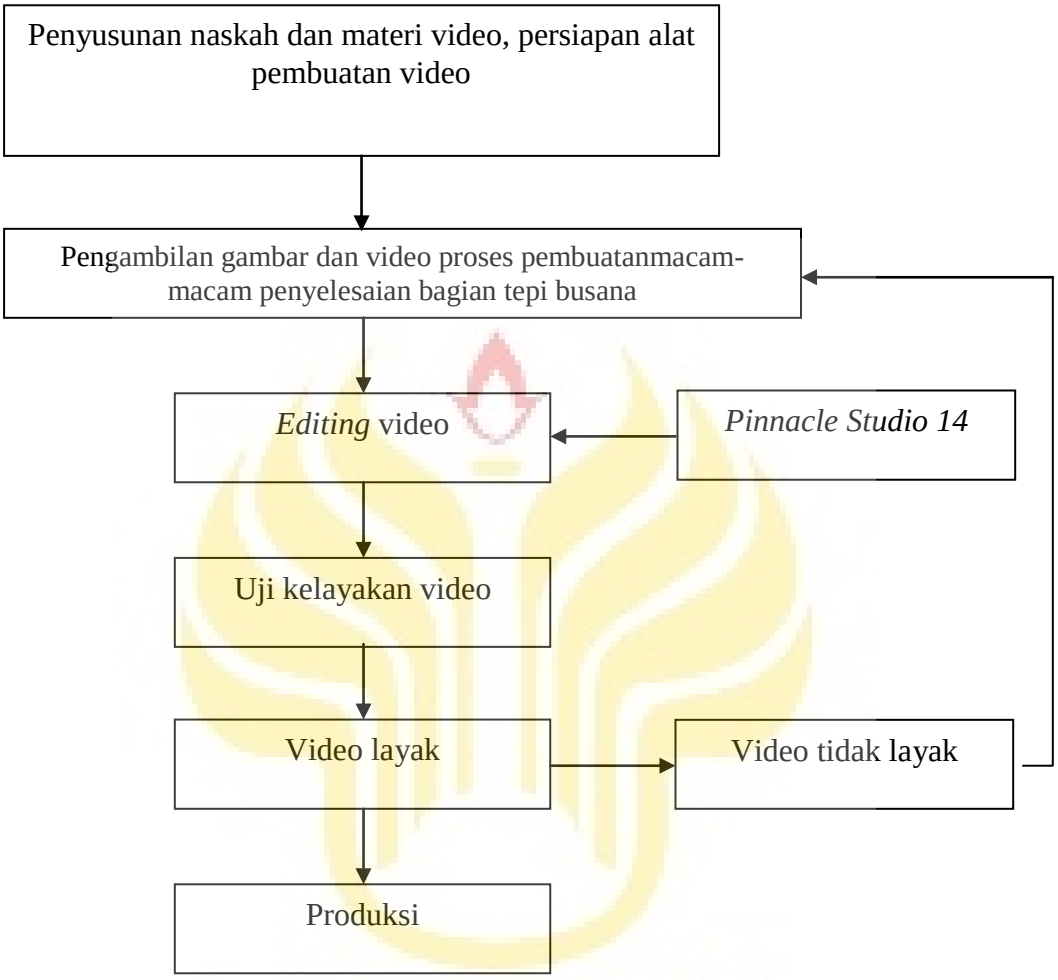
b. Produksi

Produksi merupakan tahap selajutnya setelah naskah diterima oleh Produser dan Sutradara. Untuk menghasilkan gambar dan suara sesuai dengan keinginan penulis naskah, maka pada tahap ini harus dilakukan berbagai kegiatan, meliputi: rembuk naskah, penentuan tim produksi: *casting* (pencarian pemain), *hunting* (pencarian lokasi shooting), *cru metting* (rapat tim produksi), dan pengambilan gambar. Hasil akhir dari kegiatan produksi yaitu sekumpulan gambar dan suara dari lapangan yang siap diserahkan kepada editor untuk dipilih sesuai naskah.

c. Pascaproduksi

Setelah hasil jadi video selesai, tahap selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang merupakan tahap akhir dari pembuatan media video materi pembuatan macam-macam penyelesaian bagian tepi busana. Media video pembuatan penyelesaian bagian tepi busana di-*burning* dalam kaset CD dan kemudian dilakukan uji kelayakan oleh validator sebagai sarana untukmengisi lembar observasi yang disediakan oleh peneliti, selanjutnya dilakukan perbaikan media video jika terjadi revisi.

Alur Rancangan Pembuatan Video



Gambar 2 Skema Alur Rancangan Pembuatan Video

Sumber : peneliti

2.1.10. Mata Kuliah Teknologi Busana

Teknologi Busana merupakan Mata Kuliah MKBS di Prodi S1 Pendidikan Tata Busana Unnes, dengan tahapan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Mata Kuliah Teknologi Busana menjelaskan macam-macam penyelesaian bagian busana serat dapat memilih teknik yang sesuai dalam pembuatan busana (Silabus Teknologi Dasar Busana, 2012). Materi kuliah terdiri dari konsep dasar menjahit, yang meliputi pembuatan macam-macam tusuk dasar

menjahit, kampuh dan variasinya, penyelesaian bagian tepi busana, pembuatan macam-macam lipit, belahan busana, pembuatan macam-macam saku dan penyelesaia ban pinggang. (Silabus Teknologi Dasar Busana, 2012).

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi penyelesaian bagian busana dan variasinya pada indikator kompetensi dalam materi ini meliputi : 1. Membedakan macam-macam penyelesaian tepi busana, 2. Menyelesaikan tepi busana dengan teknik yang tepat . (Silabus Teknologi Dasar Busana, 2012). Dalam buku *Complete Guide to Sewing* (1978:290), penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya ada beberapa macam yaitu :

Penyelesaian tepi busana merupakan cara menyelesaikan bagian-bagian tiras kain agar rapi dan sempurna. Menjahit tepi pakaian yang terdapat pada garis leher, kerung lengan, tepi kelim (bawah rok, blus, ujung lengan). Penyelesaian ini dapat berupa kelim, depun, serip dan rompok.

a. Kelim

Kelim adalah penyelesaian akhir *(finishing*) pada tepi bawah busana. Pemilihan metode pengeliman tergantung pada jenis busana dan kain.

1. Kelim Biasa

Kelim biasa digunakan untuk bawah rok, blus, kebaya, ujung lengan, dsb. Untuk mengelim bagian-bagian busana lebar kelim berkisar antara 3 sampai 4 cm.

Langkah pengerjaannya yaitu :

a. Siapkan bahan untuk membuat kelim ukuran 15 cm x 10cm, tandai lebar kelim
b. Tirasnya kita lipatkan kedalam kurang lebih 1cm .

c. Kemudian disum sembunyi dengan jarum, upayakan dalam lipatan betul-betul rata dan jahit degan jarum tangan. Mengelim (menusukan benang ke bahan) pada bagian bawah kurang lebih 3 helai benang, sehingga tidak kelihatan bekas tusukannya, cara ini dilakukan berulang-ulang sampai selesai

Gambar 3. Gambar kelim biasa
Sumber: peneliti

2. Kelim sumsang

Kelim sumsang merupakan teknik mengerjakan atau caranya sama dengan kelim biasa, tapi beda kerjanya pada cara memasukkan jarumnya yaitu dua kali dalam satu lubang sehingga benangnya mati dan tidak mudah lepas. Jika ada yang putus kegunaan sama dengan kelim biasa.

Kelim ini diselesaiakan seperti kelim biasa bagian baik terlihat tusuk datar serat 1-2 serat.

Gambar 4. Gambar kelim sumsang
Sumber: peneliti

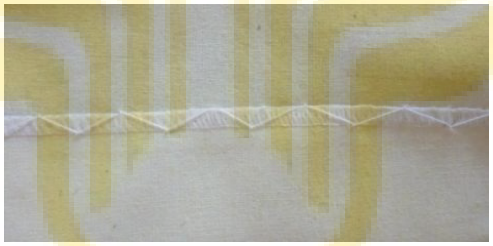
3. Kelim Obras Tusuk Flanel

Kelim obras tusuk flannel yaitu kelim yang bahan pinggirnya di obras, tanpa melipatnya ke dalam. Terutama dipakai untuk teknik pengerjaan yang kelimnya lebih rapi dan lebih berkualitas, juga untuk bahan yang tebal, untuk rok, blus, ujung lengan dan sebagainya. Caranya :

a). Dilipitkan pinggir rok, selebar yang diinginkan dan dibantu dengan jelujur,

b). Dijahit dengan tusuk flanel yang satu diatas keliman tidak tembus sampai keluar dan yang satunya dibawah kelim dekat pinggir lipatan dengan langkah mundur,

c). Hasil dari bagian baik hanya tampak satu baris dengan jarak 0,5 cm



Gambar 5. Kelim obras tusuk flannel
Sumber : Peneliti

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4. Kelim obras yang dijahit

Kelim obras yang dijahit merupakan teknik mengerjakan sama dengan kelim tusuk flanel, bedanya yaitu setelah kain diobras kemudian lipat kelim sesuai lebar yang diinginkan dan jahit/tindas dengan mesin. Kelim ini digunakan agar pekerjaan cepat selesai.

Caranya :

a. Obras kain dan kemudian lipat sesuai lebar kelim di bantu dengan jelujur

b. Jahit tindas dengan mesin

Gambar 6. Kelim obras yang dijahit

Sumber : Peneliti

5. Kelim rompok

Kelim rompok adalah kelim yang digunakan untuk bahan yang tebal seperti jas dan mantel. Teknik pengerjaannya tiras pinggir di rompok dengan bahan yang tipis agar tidak terlalu tebal, kemudian disum.

Gambar 7. Kelim rompok

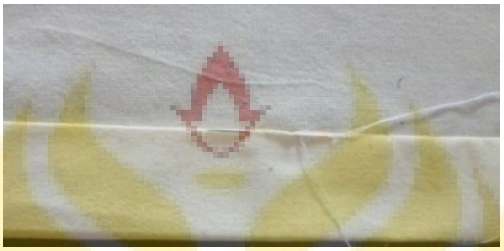
Sumber : Peneliti

6. Kelim Palsu

Kelim palsu dipakai untuk mengatasi masalah apabilapanjang kain tidak cukup untuk dibuat keliman, atau bahanyang terlalu tebal untuk dikelimkan, maka dibuat kelim palsu. Membuat kelim palsu yaitu dengan caramenyambungkan kain untuk kelim, kain yang digunakan bisa bahan yang sama atau bahan lain yang lebih tipis(jikabahan yang akan disambung terlalu tebal) tetapi warnakain penyambungnya sama dengan bahanpakaian. Carapenggabungannya adalah:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gunting kainsesuaidengan bentuk yang akan disambung, lalu disatukan dan dikelim dengan som. Lebar hasilsetikanpenyambungantidak lebih dari 0.5 cm.Untuk kelim kelim som,kelimsumsang,tusuk flanel dan kelim rompak di kerjakan dengan jarum tangan, tapiuntuk merompok biasadikerjakandenganjahit mesin dan untuk mensom keduanya tetap dengan tangan.



Gambar 8. Kelim Palsu
Sumber :Peneliti

7. Kelim Tindas

Kelim tindas yaitu kelim yang dijahit dengan mesin. Cara mengerjakan kelim tindas adalah, kelim dilipitkan 3-4 cm dan dilipatkan kurang lebih 1 cm, kemudian ditindas dengan mesin, hasil tindasan hanya satu jahitan yaitu pada pinggir kelim. Ini biasanya dipakai untuk pinggiran kemeja, ujung kaki piyama, kaki celana, bawah.

Gambar 9. Kelim tindas

Sumber : Peneliti

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

8. Kelim konveksi

Kelim konveksi yaitu kelim yang sering dipakai untuk menjahit pakaian konveksi, yaitu untuk keliman rok, blus, kemeja, ataupun celana. Caranya sama dengan kelim tindas tapi perbedaannya terletak pada tusukannya. Tusukan kelim konveksi terdiri dari 2 baris yaitu di atas dan dibawah dan lebarnya kurang lebih 1 cm.

Gambar 10. Kelim konveksi

Sumber: Peneliti

9. Kelim rol

Kelim rol dibuat dengan cara manual,dengan memakai jarum tangan dengan cara menggulung kecil tiras, kemudian dijahit dengan tusuk balut. Kegunaan kelim rol untuk mengelim pinggiran kain yang tipis,pinggiran baju kerut/rimpel, ujung lengan pof, dsb.

Gambar 11. Kelim rol

Sumber : Peneliti

10. Kelim setik kecil (split)

Kelim setik kecil adalah kelim busana yang dijahit dengan mesin. Kelim buasanya digunakan untuk menyelesaikan kemeja pria bagian bawah busana. Caranya adalah dengan menggulung kecil tiras kemudian setik dengan mesin.

Kelim 12. Gambar kelim setik kecil

Sumber : Peneliti

B. Depun

Depun yaitu lapisan menurut bentuk yang letaknya kedalam, kelim depun dapat diartikan melapis/mengelim pinggiran kain lain yang sama bentuknya atau (sama sebangun), jika yang akan dilapisi bundar maka depunnya bundar juga, dan bila persegi empat depunnya segi empat juga. Dengan lebar keliman 3 atau 4 cm. Lapisan menurut bentuk untuk depun harus sama dengan bahan utama busana. Cara mengerjakan :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

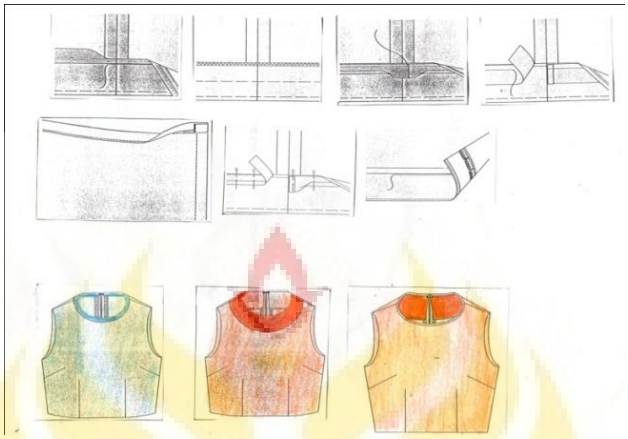
a). Gunting depun sesuai dengan bentuk yang akan di depun.

b). Letakan bagian baik depun berhadapan dengan bagian baik busana, kemudian dijahitkan tepat pada garis pola dengan bantuan jarum pentul atau jelujuran

c). Rapikan tiras dan tipiskan sampai batas jahitan dengan jarak 1-2 cm.

d). Jahit tindas dari atas depun dan arahkan tiras ke depun.

e). kemudian depun di som dengan mengobras terlebih dahulu atau melipatkan kedalam 2 cm.



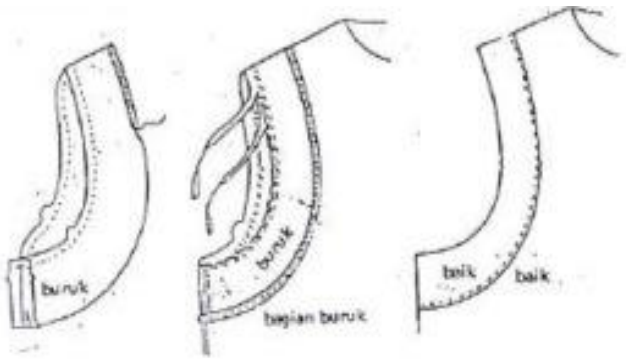
Gambar 13. Depun

Sumber :*Complete Guide to Sewing* (1987:194)

C. Serip

Serip yaitu lapisan menurut bentuk/kain serong yang hasil lapisannya menghadap keluar. Serip berfungsi untuk penyelesaian pinggiran busana, disamping itu serip juga berfungsi untuk hiasan atau variasi bagian busana. Serip sering digunakan pada garis leher, kerung lengan, ujung lengan ataupun pinggiran/bawah rok. Warna kain yang digunakan untuk serip, bisa kombinasi atau kain yang warnanya sepadan (serasi). Teknik menjahit serip sama dengan depun, tapi serip hasilnya menghadap keluar dan depun hasilnya menghadap kedalam.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 14. Serip

Sumber : *Complete Guide to Sewing* (1987:199)

D. Rompok

Rompok adalah penyelesaian pinggir pakaian dengan menggunakan kumai serong atau bisban. Rompok sering digunakan untuk menyelesaikan lingkar kerung lengan, garis leher. Hasil rompok untuk kerung lengan adalah 0,5 sampai dengan 0,7 cm yang tampak dari bagian baik dan bagian buruk.

Gambar 14. Rompok

Sumber : *Complete Guide to Sewing* (1987:202)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2. Penelitian yang Relevan

Herwi Susilowatimelakukan penelitian tentang *Pengembangan Media Pembelajaran Chart Dan Jobsheet Proporsi Tubuh Wanita Pada Mata Diklat Menggambar Busana Di Smk Marsudirini Marganingsih.* Penelitian dan pengembangan media *chart* dan *job sheet* pada materi pembuatan proporsi tubuh wanita di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta ini menggunakan obyek siswa kelas X program keahlian tata busana. Pencapaian efektivitas media pembelajaran *chart* dan *job sheet* pada kompetensi pembuatan proporsi tubuh wanita secara desain busana melalui hasil penilaian unjuk kerja. Media dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran menggambar busana khususnya pada materi pembuatan proporsi tubuh manusia di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta**.**

Endri Rum (2013) dalam penelitian tentang *Perbedaan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Media Peta Konsep Dan Teka-Teki Silang (Tts) Pokok Materi Dunia Tumbuhan (Kingdom Plantae) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013.* Menunjukan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran peta konsep lebih baik dibandingkan menggunakan media teka-teki silang. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Endri dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian eksperimen dengan membandingkan dua media yang berbeda. Akan tetapi jika Endri membandingkan antara media peta konsep dan media teka-teki silang, peneliti membandingkan dua media yang berbeda yaitu media *jobsheet* dan media

video untuk mengetahui media mana yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Yulia Mardila (2013) dalam penelitian berjudul Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media *Power Point* Dan Yang Menggunakan Media Grafis Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 5 Sawahlunto. menemukan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media *power point* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan media grafis. Persamaan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan dua media untuk mengetahui media mana yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pemaparan diatas, maka peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu tersebut sebagai acuan dalam penelitian ini karena memiliki beberapa persamaan. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian eksperimen ini. Diharapkan hasil penelitian yang didapat, sesuai dengan prosedur penelitian. Selain itu, penelitian terdahulu juga digunakan sebagai referensi penelitian sebelumnya, sehingga peneliti dapat mengetahui bahwa penelitian yang akan dilakukan ini belum pernah diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3. KerangkaBerfikir

Pembelajaran merupakan proses interaksi pengajar dan peserta didik yang menimbulkan timbal balik dengan menyampaikan materi pembelajaran oleh pengajar kepada peserta didik. Proses pembelajaran pada Mata Kuliah Teknologi Busana lebih menekankan pada komunikasi satu arah (ceramah) dan media yang

digunakan masih menggunakan media cetak dimana isi materi media cetak kurang detail dan terperinci, proses pembelajaran menjasi pasif, jenuh, dan membosankan, sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik dan berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa yang tidak optimal. Mata Kuliah Teknologi Busana mempelajari tetang konsep Teknologi dasar busana, terampil membuat macam-macam penyelesaian bagian busana serta dapat memilih teknik yang sesuai dalam pembuatan busana. Mahasiswa dituntut mampu menguasai materi pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar adalah penggunaan media yang dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam mengembangkan potensi dan ketrampilan yang dimiliki. Kegiatan belajar mengajar , khususnya pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya dibutuhkan adanya media yang menarik dan mampu meransang mahasiswa supaya dapat merespon positif materi yang disampaikan. Media *Job sheet* atau lembar penuntun merupakan daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoprasikan atau mempraktikan sesuatu. *Jobsheet* sebagai penjelas suatu materi dan sebagai acuan bagi mahasiswa yang disertai dengan gambar tahap-tahap menyelesaikan macam-macam penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya. Media video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara yang menampilkan langkah-langkah mengerjakan macam-macam penyelesaian bagian tepi busana. Video adalah suatu media yang dilengkapi dengan kendali kontrol ada di pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses elanjutnya. Video dalam penggunaan

di kelas menggunakan bantuan fasilitas kampus berupa *hardware* LCD dan komputer yang diproyeksikan di papan tulis, besar kecilnya proyeksi disesuaikan dengan kondisi kelas dan jumlah mahasiswa.

Media *jobsheet*dan media video dapat ditterapkan pada berbagai Mata Kuliah Bidang Studi (MKBS) di prodi S1 Pendidikan Tata Busana salah satunya yaitu Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya. Persamaan dari kedua media ini yaitu sama-sama menampilkan gambar langkah-langkah mengerjakan macam-macam penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya. Tujuan penggunaan media pada penelitian ini adalah agar mahasiswa dapat memahami langkah-langkah dalam pembuatan macam-macam penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya dari awal sampai akhir agar mahasiswa dapat menyerap materi yang diberikan dan dapat mempraktekannya, di duga ada perbedaan hasil belajar lebih baik dari sebelumnya sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar pada mahasiswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Latar Belakang:
Kurangnya pemahaman mahasiswa prodi S1 PKK Tata Busana Unnes dalam Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya. Media jobsheet dan video memiliki manfaat yang sama namun untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa kedua media tentunya berbeda.
Pemecahan Masalah:
Perlunya media pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam belajar terutama dalam pembuatan macam-macam penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya. Media yang digunakan adalah jobsheet dan video. Media jobsheet dan video dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa .
Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pembuatan macam-macam penyelesaian bagian tepi busana.
Meningkatkan Hasil Belajar

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian , dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013 : 96).

Berdasarkan pada teori di atas, dalam penelitian yang akan dilakukan ini dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :.

Ha: Ada perbedaan hasil belajarpada mata diklat teknologi busana menggunakan media pembelajaran jobsheet dan media pembelajaran video di mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajarpada mata diklat teknologi busana menggunakan media pembelajaran jobsheet dan media pembelajaran video di mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

(1) Ada perbedaan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Pendididkan Tata Busana pada Mata Kuliah Teknologi Busana pokok bahasan penyelesaian bagian tepi busana dan variasinya antara mahasiswa yang menggunakan media video dan mahasiswa yang menggunakan media *jobsheet*,

(2) Kedua kelas eksperimen menunjukan peningkatan hasil belajar, namun hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media video lebih baik daripada mahasiswa yang menggunakan media *jobsheet*, hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian diperoleh dari nilai mean (kelompok eksperimen 1 = 87,25 dan kelompok eksperimen 2 = 81,57). Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan media video lebih baik daripada pembelajaran dengan media *jobsheet*.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan terkait dengan penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media videodan *jobsheet* dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, dosen dapat menggunakan media video dan *jobsheet* sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran apapun harus disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan jenis mata kuliah (teori atau praktik) dan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai data penelitian lanjutan berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar mahasiswa.
3. Melakukan pengembangan sejenis untuk penelitian selanjutbya tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda dan mungkin dengan pengembangan animasi, supaya dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran ini sangat sesuai untuk diterapkan pada materi apapun yang menuntut ketrampilan praktek mahasiswa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Anni,Catharina. & RC. Rifa'i. Ahmad. 2009. *Psikologi Pendidikan*.Semarang: Unnes Press.

Arikunto,Suharsimi. 2007. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara. Cet 6

———— . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Asdi Mahastya

———— . 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Azinar F. Kuncahyo. 2011. Pengaruh Pendayagunaan Lembar Kerja (Job Sheet) terhadap Prestasi Praktik Pemeriksaan Sistem Kemudi Siswa Kelas XI Program Keahlian Mekanik Otomotif SMK Nawa Bhakti Kebumen. *Skripsi*. Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Semarang (UNNES). Semarang.

Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset

Haryono, Anung. 2013. *Macromedia Flash*.Jakarta: PT.Bumi Aksara.

Jihad, Asep & Haris, Abdul.2013. *Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta:Multi Pressindo.

Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. *Media Pembelajaran.*2011. *Media Pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Mardila, Yulia.2013.*Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media Power Point Dan Yang Menggunakan Media Grafis Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 5 Sawahlunto*(Skripsi)

Nur'aini. 2008. *Perencanaan Pembelajaran.* Yogyakarta: Cipta media.

Prastowo, Andi.2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Jogjakarta: DIVA Press.

Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Reader's Digest, 1984. *Complete Guide To Sewing*,Sydney, Publiser By Reader's Digest Services Pty Limited.

Rum, Endri.2013.*Perbedaan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Media PetaKonsep Dan Teka-Teki Silang (Tts) Pokok Materi Dunia Tumbuhan (Kingdom Plantae) Pada Siswa Kelas XSma Negeri 1 Mojolaban SukoharjoTahun Ajaran 2012/2013.*(Skripsi)

Sadiman, Arief. 1990. *Media Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali

Sawitri, Sicilia.2010.*Desain Busana I*.UNNES

Setyono, Budi. 2006. *Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorware 6.0 (Computer Assisted Instruction).* Yogyakarta : Adana Media.

Silabus Teknologi Dasar Busana

Slameto.2013.*Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar*.Jakarta:Rineka Cipta.

Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad.2011.*Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido

Sudjana.2005. *Metode Statistika.*Bandung: PT.TARSITO BANDUNG

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV ALFABETA.

Susilowati, Herwi.2003. *Pengembangan Media Pembelajaran Chart dan Jobsheet Proporsi Tubu Wanita Pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Marsudirini Marganingsih.*(Skripsi)

Tim penyusun. 2014. *Buku Panduan Penulisan Karya Ilmiyah*.FT. UNNES

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG