

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN
KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA
BUSANA KELAS XI DI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA.**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

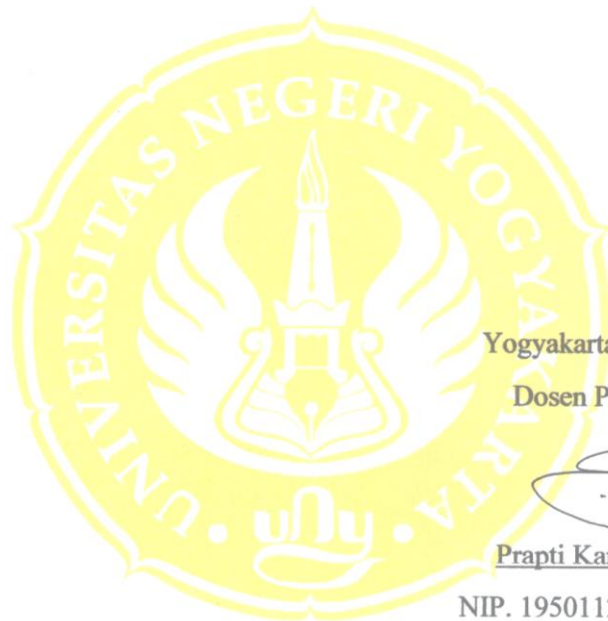
Shalikhatus Shofiyah

NIM. 07513241011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2013**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Kelas XI Di SMK Karya Rini Yogyakarta**” yang disusun oleh Shalikhatus Shofiyah, NIM 07513241011 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2013

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Prapti Karomah', written over a white background.

Prapti Karomah, M.Pd.

NIP. 19501120 197903 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

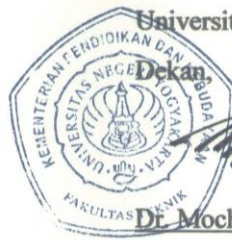
Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Kelas XI Di SMK Karya Rini Yogyakarta” yang disusun oleh Shalikhatus Shofiyah, NIM 07513241011 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prapti Karomah, M.Pd.	Ketua Penguji		22-07-2013
Sri Emy Yuli S., M.Si.	Sekretaris Penguji		22-07-2013
Enny Zuhni Khayati, M.Kes.	Penguji		22-07-2013

Yogyakarta, Juni 2013

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



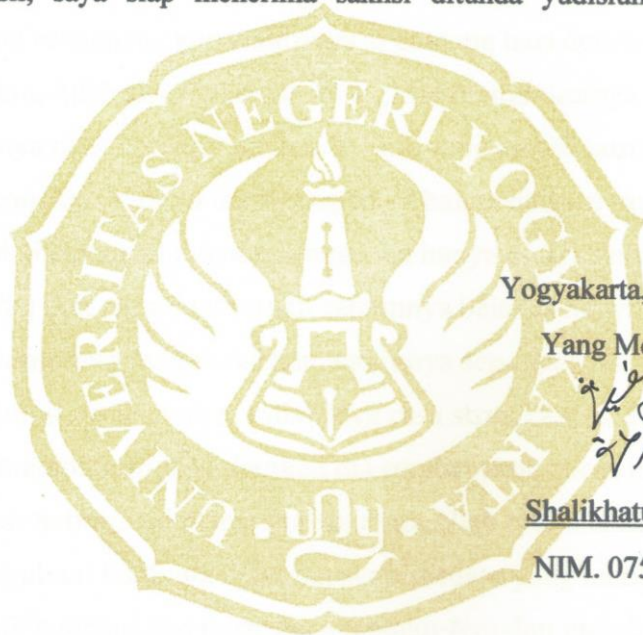

Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd.

NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima saknsi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Juni 2013

Yang Menyatakan,

Shalikhatus Shofiyah

NIM. 07513241011

MOTTO

Man Jadda Wajada

“Barang Siapa Yang Berusaha Pasti Akan Berhasil” (Peribahasa Arab)

“Maka sesungguhnya bersama ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhan-mulah engkau berharap.” (Qs. Al-Insyiroh : 6-8)

Jika seseorang menghabiskan waktunya sepanjang hari dengan tujuan hanya untuk Allah, Allah akan merasa senang dan membantunya memenuhi kebutuhannya dan menjaganya dari hal-hal yang membuatnya cemas; Dia akan mengosongkan hatinya dan mengisinya hanya dengan rasa cinta kepada Allah, membebaskan lidahnya sehingga dia hanya bicara untuk mengingat Allah (dzikir) dan membuat teman-temannya bekerja hanya untuk Allah. Tetapi jika seseorang menghabiskan waktunya sepanjang hari tanpa tujuan lain selain dunia, Allah akan memberinya rasa stres, cemas, dan sakit; Allah tidak akan membantunya melainkan dia sendiri yang harus mengatasinya, dan membuat hatinya tidak merasakan cinta Allah tetapi cinta kepada yang lain, dan membuat lidahnya tidak berucap sesuatu yang mengingatkannya kepada Allah melainkan ingat pada ciptaan-Nya dan membuat teman-temannya bekerja hanya untuk melayaninya dan mematuhi-Nya. Sehingga dia bekerja keras seperti hewan pekerja, untuk melayani selain Allah.....Siapa saja yang berpaling dari Allah dan tidak mematuhi-Nya dan mencintainya-Nya maka dia akan dipenuhi rasa cinta dan patuh kepada benda ciptaan.

(Ibnu Al Qayyiri ra.)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala rahmat dari Allah SWT,
Kupersembahkan karya skripsi ini untuk :

Kedua orang tua saya, bapak dan ibu yang selalu mendukung saya
kapanpun, dimanapun, dan bagaimanapun caranya.

Adik-adikku Zarvan, Akif dan Rafif
yang juga sedang berjuang dalam menuntut ilmu.

Mba Nini terimakasih atas bantuan dan inspirasinya selama ini.

Teman-teman seperjuangan angkatan 2007,
Leli, Iqom, Risma, Delarosa dan yang lainnya terima kasih atas bantuan kalian
semua.

Kakak dan adik-adikku di Flamboyan 15,
Mba Sari, Mba Tyas, Mba Windar, Esti, Sanda, Nur, Asti, Diana, Nopi, Pamela
dan Diah yang selalu memberikan semangat dan dukungannya.

Almamater UNY yang saya banggakan

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI DI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA

Shalikhatus Shofiyah
NIM. 07513241011

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1). Pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta, 2). Pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta, 3). Pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Subyek penelitian yang digunakan adalah siswa Tata Busana Kelas XI yang berjumlah 27 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes berupa lembar unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah statistik deskriptif dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1). Pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta termasuk dalam kategori kurang dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 65,78, 2). Pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta termasuk dalam kategori cukup dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 74,43, 3). Ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta dilihat dari hasil perhitungan uji t yaitu nilai $-t$ hitung $<$ $-t$ tabel ($-7,557 < -2,779$) dengan nilai taraf signifikansi 5%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Kata Kunci : *video, pencapaian kompetensi, membuat tusuk hias*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Kelas XI Di SMK Karya Rini Yogyakarta” dengan baik.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah mendapat bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd. MA., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M. Eng., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kapti Asiatun, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Sri Wening, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Prapti Karomah, M. Pd., selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
7. Enny Zuhni Khayati, M.Kes., selaku Penguji Tugas Akhir Skripsi.
8. Sri Emy Yuli S., M.Si., selaku Sekretaris Tugas Akhir Skripsi

9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu selama pelaksanaan dan penyusunan proposal Tugas Akhir Skripsi.

Penyusunan menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, besar harapan penyusun semoga skripsi ini mempunyai nilai yang bermanfaat bagi penyusun dan semua pembaca yang memerlukannya.

Yogyakarta, Juni 2013

Penyusun,

Shalikhatus Shofiyah

NIM. 07513241011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Tinjauan Tentang Media	11
a. Pengertian Media	11
b. Fungsi Media	14
c. Jenis –Jenis Media	16
d. Kriteria Pemilihan Media	19
2. Tinjauan Tentang Video	22
a. Pengertian Video	22
b. Kelebihan dan Kekurangan Video	24

3. Kompetensi Membuat Tusuk Hias	26
a. Pengertian Kompetensi	26
b. Kompetensi Mata Pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana ..	35
c. Materi Membuat Tusuk Hias	38
B. Penelitian Yang Relevan	50
C. Kerangka Berfikir	55
D. Pertanyaan Penelitian	57
E. Hipotesis	58
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Disain Penelitian	59
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	62
C. Subyek dan Obyek Penelitian	62
D. Variabel Penelitian	63
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian	64
F. Validitas Penelitian	67
1. Validitas Internal	67
2. Validitas Eksternal	68
G. Teknik Pengumpulan Data	68
H. Instrumen Penelitian	69
I. Prosedur Penelitian	78
J. Pengujian Instrumen	80
3. Validitas Instrumen	80
4. Reliabilitas Instrumen	82
K. Teknik Analisis Data	89
1. Statistik Deskriptif	89
2. Uji Hipotesis	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	97
A. Hasil Penelitian	97
1. Kondisi Tempat Penelitian	97
2. Hasil Penelitian	98
a. Deskripsi Hasil Penelitian Kompetensi Membuat Tusuk Hias	

Sebelum Menggunakan Video	99
b. Deskripsi Hasil Penelitian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Setelah Menggunakan Video	101
B. Uji Hipotesis	103
C. Pembahasan	105
1. Kompetensi Membuat Tusuk Hias Sebelum Menggunakan Video Pada Siswa Tata Busana Kelas XI Di SMK Karya Rini Yogyakarta	106
2. Kompetensi Membuat Tusuk Hias Setelah Menggunakan Video Pada Siswa Tata Busana Kelas XI Di SMK Karya Rini Yogyakarta	107
3. Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Kelas XI Di SMK Karya Rini Yogyakarta	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
A. Kesimpulan	112
B. Implikasi	112
C. Saran	114
D. Keterbatasan Penelitian	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Kelompok Media Instruksional (Anderson 1970)	19
Tabel 2. Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa	32
Tabel 3. Kriteria Nilai Mata Pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana	35
Tabel 4. Kompetensi Membuat Hiasan Pada Busana	37
Tabel 5. Posisi Penelitian Relevan dan Perbedaan Penelitian	54
Tabel 6. Kriteria Nilai Mata Pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana	66
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Kompetensi Membuat Tusuk Hias	70
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	72
Tabel 9. Kriteria Penilaian Unjuk Kerja	73
Tabel 10. Kriteria Kelayakan Instrumen	84
Tabel 11. Kriteria Kelayakan Instrumen Penelitian Ditinjau Dari Ahli Materi	85
Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kelayakan Lembar Instrumen Penelitian Ditinjau Dari Ahli Materi	86
Tabel 13. Kriteria Kelayakan Video Ditinjau Dari Ahli Media	86
Tabel 14. Rangkuman Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kelayakan Media Video Ditinjau Dari Ahli Media	87
Tabel 15. Kriteria Kelayakan Materi Video Ditinjau Dari Ahli Materi	88
Tabel 16. Rangkuman Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kelayakan Materi Video Ditinjau Dari Ahli Materi	88
Tabel 17. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Menggunakan SPSS 17 <i>For Windows</i>	93
Tabel 18. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 17 <i>For Windows</i>	94
Tabel 19. Kriteria Nilai Mata Pelajaran Produktif	99
Tabel 20. Hasil Pengkategorian Nilai <i>Pretest</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	100

Tabel 21. Hasil Pengkategorian Nilai <i>Posttest</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	102
Tabel 22. Rangkuman Hasil Uji T Menggunakan SPSS 17 <i>For Windows</i>	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Bros Dengan Macam-Macam Tusuk Hias	39
Gambar 2. Tusuk Jelujur (<i>Running Stitch</i>)	42
Gambar 3. Tusuk Tikam Jejak (<i>Back Stitch</i>)	42
Gambar 4. Tusuk Tangkai (<i>Stem Stitch</i>)	43
Gambar 5. Tusuk Rantai (<i>Chain Stitch</i>)	44
Gambar 6. Tusuk Feston (<i>Blanket Stitch</i>)	44
Gambar 7. Tusuk Flanel (<i>Herringbone Stitch</i>)	45
Gambar 8. Tusuk Silang (<i>Cross Stitch</i>)	45
Gambar 9. Tusuk Pipih (<i>Satin Stitch</i>)	45
Gambar 10. Tusuk Datar (<i>Fishbone Stitch</i>)	46
Gambar 11. Tusuk Duri Ikan (<i>Feather Stitch</i>)	46
Gambar 12. Tusuk Terbang (<i>Fly Stitch</i>) Secara Vertical	47
Gambar 13. Tusuk Terbang (<i>Fly Stitch</i>) Secara Horizontal	47
Gambar 14. Tusuk Batang Berbuhul (<i>Bullion Knot</i>)	48
Gambar 15. Tusuk Simpul Perancis (<i>French Knot</i>)	48
Gambar 16. Melekatkan Benang (<i>Couching Stitch</i>)	49
Gambar 17. Diagram Persentase Pengkategorian Nilai <i>Pretest</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	101
Gambar 18. Diagram Persentase Pengkategorian Nilai <i>Posttest</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	103
Gambar 19. Diagram Persentase Penggolongan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	102
Gambar 20. Diagram Persentase Penggolongan Nilai <i>Pretest</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	106
Gambar 21. Diagram Persentase Penggolongan Nilai <i>Posttest</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	107
Gambar 22. Diagram Persentase Penggolongan Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	110

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENELITIAN	119
1. Soal Pretest dan Posttest	120
2. Lembar Penilaian Unjuk Kerja	121
LAMPIRAN 2. VALIDITAS DAN RELIABILITAS	128
LAMPIRAN 3. PERANGKAT PEMBELAJARAN	162
1. Silabus	163
2. RPP	168
3. Joobsheet	173
LAMPIRAN 4. HASIL PENELITIAN	186
1. Hasil Nilai Kompetensi Membuat Tusuk Hias	187
2. Hasil Statistik Deskriptif Nilai <i>Pre-Test</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	188
3. Hasil Statistik Deskriptif Nilai <i>Post-Test</i> Kompetensi Membuat Tusuk Hias	189
4. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i>	191
5. Hasil Uji Normalitas Data <i>Post-Test</i>	191
6. Hasil Uji Homogenitas	192
7. Hasil Uji T	193
LAMPIRAN 5. SURAT PENELITIAN	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan bertujuan untuk mengubah tingkah laku manusia kearah yang lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Pendidikan akan merangsang kreativitas seseorang agar sanggup menghadapi tantangan-tantangan alam, masyarakat, teknologi serta kehidupan yang semakin kompleks. Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki jumlah penduduk terbanyak. Jumlah yang besar ini sebenarnya merupakan potensi pembangunan apabila diimbangi dengan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik. Pembangunan nasional membutuhkan SDM yang berkualitas, yang memiliki sikap dan tekad kemandirian. Parameter penilaian kualitas SDM ini adalah semangat dan kemampuan mengoperasikan serta mengaplikasikan teknologi.

Pendidikan di SMK merupakan pendidikan menengah kejuruan yang mempersiapkan siswa menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri mengisi lowongan pekerjaan yang ada didunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. Program studi Tata Busana merupakan program studi yang dimiliki oleh sekolah menengah kejuruan yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang busana. Oleh karena itu, kurikulum pendidikan kejuruan secara spesifik memiliki karakter

yang mengarah kepada pembentukan kecakapan lulusan yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan tertentu.

Kecakapan tersebut telah diakomodasi dalam kurikulum SMK yang meliputi kelompok normatif, adaptif dan produktif. Kelompok produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali siswa agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Nasional (SKN). Diantaranya mata pelajaran membuat hiasan pada busana. Mata pelajaran membuat hiasan pada busana bertujuan agar siswa terampil menghias busana sesuai desain pada busana maupun pada bahan lain.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa kegiatan proses belajar mengajar membuat tusuk hias pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana masih sederhana, yaitu menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas, sehingga siswa dalam proses belajar mengajar terlihat pasif, dalam arti siswa cenderung hanya sebagai pendengar ceramah guru. Membuat tusuk hias merupakan materi pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana. Dengan mempelajari tusuk hias terlebih dahulu siswa akan lebih mudah mempelajari materi selanjutnya yang merupakan pengembangan dari tusuk hias.

Dalam proses belajar mengajar guru menggunakan jobsheet sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar dimana isi materi dalam jobsheet masih belum membantu dalam belajar membuat tusuk hias, karena materi dan langkah kerja yang disajikan kurang mendukung proses belajar. Hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan tugas, siswa

merasa kesulitan dalam membuat tusuk hias. Setiap siswa juga mempunyai jobsheet seperti yang dimiliki oleh guru dan mengerjakan tugas yang diberikan sesuai langkah kerja yang dijelaskan oleh guru sama seperti di jobsheet. Hal tersebut membuat siswa terlihat jenuh, kurang termotivasi dalam belajar, kurang aktif dalam proses pembelajaran dan banyak malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan, lebih memilih melakukan aktivitas lain diluar pembelajaran, misalnya mengobrol dengan temannya. Sehingga waktu yang diberikan kepada siswa untuk mengerjakan tugas belum dimanfaatkan secara maksimal, karena merasa mempunyai jobsheet, siswa berpikiran tugas tersebut dapat dikerjakan dirumah. Selain itu kondisi dari dalam diri siswa dan dari luar siswa merupakan salah faktor yang juga dapat mempengaruhi siswa dalam belajar. Salah satu contoh dari dalam diri siswa adalah adanya masalah dalam keluarga atau putus cinta dan lain-lain sehingga siswa tidak bersemangat dalam belajar. Dari luar pribadi siswa contohnya adalah lingkungan kelas yang tidak kondusif untuk belajar sehingga siswa tidak semangat untuk belajar juga.

Pencapaian kompetensi siswa juga masih tergolong rendah, hal tersebut terlihat dari hasil membuat tusuk hias siswa yang masih banyak salah, pengetahuan tentang langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam tiap membuat tusuk hias juga masih kurang. Karena alasan itulah sebagian besar siswa belum mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70.

Siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi terutama untuk materi yang diikuti oleh praktek. Sesuai dengan kemampuan dan karakteristik yang berbeda-beda tersebut maka permasalahan yang dihadapi berbeda-beda pula. Dalam melaksanakan pembelajaran guru perlu tanggap terhadap kesulitan yang dihadapi oleh siswa, sehingga diperlukan suatu media yang dapat membantu siswa dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru, sehingga pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh sangat besar terhadap keberhasilan siswa. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran yang merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan adanya suatu media yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran. Media yang dapat membuat proses belajar mengajar (PBM) menjadi lebih menarik perhatian siswa, tidak membosankan dan mudah dipahami oleh siswa. Salah media yang dapat digunakan yaitu media audio visual. Media ini adalah media yang tidak hanya dapat dilihat tetapi media yang juga dapat didengar. Media ini merupakan salah satu media yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan atau demonstrasi dan memperoleh informasi yang dapat

diajarkan selangkah demi selangkah secara live. Salah satu contoh media audio visual yang dapat digunakan adalah video.

Kelebihan dari video antara lain: 1) Dapat menarik perhatian siswa; 2). Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dengan direkam sebelumnya kemudian disajikan kepada siswa; 3). Dapat diputar berulang-ulang untuk menambah kejelasan dan dibekukan untuk diamati secara cermat; 4). Dapat memancing kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya; 5). Dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik; 6). Dapat digunakan sebagai media kegiatan belajar mandiri dan berbagai macam kelebihan video lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan video terhadap kompetensi membuat tusuk hias pada siswa tata busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta. Dengan adanya penggunaan media video diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan, dapat melakukan praktek dengan benar (keterampilan) dan sikap siswa agar kompeten, sehingga standar nilai kompetensi yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dengan pembelajaran membuat tusuk hias :

1. Guru dalam memberikan materi di kelas masih sederhana, yaitu dengan metode ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas tetapi belum sepenuhnya membuat siswa memahami dan langkah-langkah pembuatan tusuk hias.
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pembuatan tusuk hias, sehingga siswa kurang termotivasi, terlihat jenuh dalam menerima materi dan mengerjakan tugas yang diberikan.
3. Materi yang tersedia dalam jobsheet mata pelajaran membuat hiasan pada busana khususnya pada kompetensi membuat tusuk hias masih belum membantu dalam belajar membuat tusuk hias, karena materi dan langkah kerja yang disajikan kurang mendukung proses belajar.
4. Kondisi dari dalam diri siswa dan dari luar siswa merupakan salah faktor yang juga dapat mempengaruhi siswa dalam belajar.
5. Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran berbeda-beda, sehingga diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan kompetensi membuat tusuk hias peserta didik.
6. Siswa lebih cenderung pasif, dan melakukan aktivitas lain diluar kegiatan pembelajaran.
7. Pencapaian kompetensi siswa juga masih tergolong rendah, hal tersebut terlihat dari hasil membuat tusuk hias siswa yang masih banyak salah, pengetahuan tentang langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam tiap membuat tusuk hias juga masih kurang.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini batasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan permasalahan yang akan dibahas. Mengingat ketersediaan waktu, biaya, maupun kemampuan yang dimiliki maka penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta. Penggunaan video dalam proses pembelajaran membuat tusuk hias merupakan suatu upaya untuk membantu kesulitan siswa sehingga dapat lebih memahami materi yang disampaikan dan dapat melakukan praktek dengan benar. Pemilihan media ini dikarenakan selain siswa dapat melihat dan menguji keterampilan siswa melalui tugas di bawah bimbingan dan arahan guru. Materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada membuat tusuk hias dalam mata pelajaran membuat hiasan pada busana. Kompetensi membuat tusuk hias merupakan kemampuan siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran membuat tusuk hias.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah diatas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta?

2. Bagaimana pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

F. Manfaat

Penelitian ini dilakukan dengan harapan mampu memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan masukan dalam pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

2. Secara Praktis

a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

b. Bagi SMK Karya Rini Yogyakarta

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

c. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan bagi guru tentang penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias, sehingga menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana.

d. Bagi Siswa

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

f. Bagi Pihak Lain

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan, bilamana ingin mengadakan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Tentang Media

a. Pengertian Media

“Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Meddë adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Arief S. Sadiman, dkk, 2011:6). Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan atau alat (*hardware*). Menurut Gerlach dan Ely seperti yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2004:3), ”media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media”.

Sedangkan Heinich, dkk (1982) dalam Azhar Arsyad (2004) juga mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antar sumber dan penerima. Jika media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran. Secara implisit menyatakan bahwa

media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, camera, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), photo, gambar, grafik, televisi dan komputer (Briggs dalam Arief S. Sadiman, dkk, 2011). Menurut Gerlach dan Elly (1971) dalam Azhar Arsyad (2004) mengemukakan tiga ciri media, yaitu:

1). Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

2). Ciri manipulatif

Ciri ini memungkinkan transformasi suatu kejadian atau objek. Jadi media dapat menyajikan peristiwa yang prosesnya berlangsung lama tetapi ditampilkan dalam waktu yang relatif singkat.

3). Ciri distributif

Ciri ini dapat menampilkan suatu kejadian atau objek kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut melalui ruang dan waktu yang secara bersamaan. Contohnya media online, materi pelajaran dapat diakses oleh banyak siswa dengan tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Arief S. Sadiman, dkk (2011:7) mengemukakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Assosiation/ NEA*) (dalam Arief S. Sadiman, 2011) memiliki pengertian media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, karena media merupakan salah satu faktor penentu dalam kegiatan sekolah (Suharsimi Arikunto, 2010).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, aktifitas dan partisipasi siswa sehingga dapat menunjang terjadinya proses belajar mengajar yang diharapkan antara guru dan peserta didik. Pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media pembelajaran, siswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar.

b. Fungsi Media

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan menurut, McKnow (Sihkabuden, 2005:19) media terdiri dari fungsi yaitu (diambil dari <http://www.m-edukasi.web.id/2012/04/fungsi-media-pembelajaran.html>) :

- 1). Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang sebelumnya teoritis menjadi fungsional praktis.
- 2). Membangkitkan motivasi belajar.
- 3). Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- 4). Memberikan stimulasi belajar atau keinginan untuk mencari tahu.

Rowntree (Sihkabuden, 2005:19) mengemukakan enam fungsi media, yaitu (diambil dari <http://www.m-edukasi.web.id/2012/04/fungsi-media-pembelajaran.html>) :

- 1). Membangkitkan motivasi belajar.
- 2). Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3). Menyediakan stimulus belajar
- 4). Mengaktifkan respon murid
- 5). Memberikan umpan balik dengan segera
- 6). Menggalakkan latihan yang serasi

Fungsi media pendidikan menurut Arief S. Sadiman (2011) secara umum adalah sebagai berikut :

- 1). Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.

- 2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas, sehingga dapat diganti dengan gambar, slide, dll. Peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkakan lewat video, film, maupun foto.
- 3). Meningkatkan kegairahan belajar, sehingga memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi siswa yang pasif.
- 4). Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik

(1994:15) merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1). Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2). Memperbesar perhatian siswa.
- 3). Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4). Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5). Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6). Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7). Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1). Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2). Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- 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 kalau 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.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Siswa yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan peserta didik yang belajar lewat mendengarkan dan melihat. Media juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat siswa belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman belajar terhadap materi ajar.

c. Jenis-Jenis Media

Menurut Bretz (dalam Arief S. Sadiman, 2011) media dibagi menjadi 3 unsur, yaitu suara, visual dan gerak. Disamping itu Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media

rekam (*recording*). Dengan demikian menurut Taksonomi Bretz menjadi 8 kategori, yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.

Seels dan Glasgow (dalam Azhar Arsyad, 2006) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realia. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi (misal *teleconference*) dan media berbasis mikroprosesor (misal: permainan komputer dan hypermedia).

Beberapa ahli lain seperti Gagne, Briggs dan Edlling membuat taksonomi media dengan pertimbangan yang lebih berfokus pada proses dan interaksi dalam belajar, ketimbang sifat medianya sendiri. Gagne (dalam Arief S. Sadiman, 2011) misalnya, mengelompokkan media berdasarkan tingkatan hirarki belajar yang dikembangkannya. Menurutnya ada 7 macam kelompok media seperti : benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Briggs (dalam Arief S. Sadiman, 2011) mengklasifikasikan media menjadi 13 jenis berdasarkan kesesuaian rangsangan yang ditimbulkan media dengan karakteristik siswa. Ketiga belas jenis media tersebut adalah objek atau benda nyata, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film (16mm), film rangkai, televisi, dan gambar (grafis).

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2006) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berbasis komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Media dapat diklasifikasikan menjadi tiga (diambil dari <http://www.m-edukasi.web.id>):

- 1). Media dua dimensi (media cetak, potret diam, media grafik, presentasi grafik).
- 2). Media tiga dimensi (film, simulasi, diorama, benda sebenarnya).
- 3). Media pandang dengar (audio visual, film, rekaman suara, dsb).

Menurut Anderson dalam Arief S. Sadirman, dkk (2001:95) daftar kelompok media instruksional adalah sebagai berikut :

Tabel.1 Daftar Kelompok Media Instruksional (Anderson 1976)

KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Pita audio (rol atau kaset) • Piringan audio • Radio (rekaman siaran)
Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks terprogram • Buku pegangan / manual • Buku tugas
Audio-cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Buku latihan dilengkapi dengan kaset • Gambar bahan (dilengkapi audio)
Proyeksi visual diam	<ul style="list-style-type: none"> • Film bingkai (<i>slide</i>) • Film rangkai (berisi pesan verbal)
Proyeksi visual diam dengan audio	<ul style="list-style-type: none"> • Film bingkai (<i>slide</i>) suara • Film rangkai suara
Visual gerak	<ul style="list-style-type: none"> • Film bisu dengan judul (<i>caption</i>)
Visual gerak dengan audio	<ul style="list-style-type: none"> • Film suara • Video/vcd/dvd
Benda	<ul style="list-style-type: none"> • Benda nyata • Model tiruan (<i>mock ups</i>)
Manusia dan sumber lingkungan	
Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Program instruksional terkomputer/ <i>computer assisted instructional (CAI)</i>

d. Kriteria Pemilihan Media

Rahardjo (1988) (diambil dari <http://benramt.wordpress.com/>)

menyebutkan beberapa prinsip dalam pemilihan media yang tepat, yaitu :

- 1). Adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media, untuk siapa, dipakai dimana, keperluan apa dan lain sebagainya.
- 2). Familiaritas media, pengguna media harus mengenal sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih.
- 3). Media pembandingan, hal ini diperlukan untuk memberikan alternatif pertimbangan dalam rangka mengambil keputusan yang tepat tentang media yang akan dipergunakan,
- 4). Adanya norma atau patokan yang akan dipakai dan dikenakan pada proses pemilihan.

Kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran adalah sebagai berikut (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2004) :

- 1). Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, yaitu media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2). Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, yaitu : bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3). Kemudahan memperoleh media, yaitu: media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4). Keterampilan guru dalam menggunakannya, yaitu apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5). Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6). Sesuai dengan taraf berfikir siswa, artinya : memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Menurut Oemar Hamalik, (2001:202) (diambil dari <http://edukasi.kompasiana.com/2010/04/11/media-audio-visual-slide-bersuara/>) menyatakan bahwa ada 2 pendekatan yang dapat dilakukan dalam usaha memilih media pembelajaran, yakni sebagai berikut :

- 1). Dengan cara memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat digunakan dalam proses pengajaran. Pendekatan itu sudah tentu membutuhkan banyak biaya untuk membelinya., lagi pula belum tentu media itu cocok buat penyampaian bahan pelajaran dan dengan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa.
- 2). Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan.

Menurut Azhar Arsyad (2006) media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu:

- 1). Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2). Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3). Praktis, luwes dan bertahan
- 4). Guru terampil menggunakannya
- 5). Pengelompokkan sasaran
- 6). Mutu teknis

2. Tinjauan Tentang Video

a. Pengertian Video

Video merupakan salah satu media yang termasuk dalam media audio visual, yaitu media yang tidak hanya dapat didengar tapi juga dapat dilihat. “Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (*frame per second*). Karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai frame rate maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan” (diambil dari <http://pti08.wordpress.com/2008/10/15/definisi-video/>).

“Video sebenarnya berasal dari bahasa latin, yaitu video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya pengelihatatan); dapat melihat (K. Prent, dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969: 926). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan video dengan bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; rekaman hidup yang ditayangkan pada pesawat televisi” (diambil dari <http://benramt.wordpress.com>).

Saat ini video telah dikembangkan dalam berbagai bentuk program, salah satunya adalah program video interaktif. Menurut Azhar Arsyad (2002) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Disimpulkan video interaktif adalah suatu media yang memadukan rekaman video yang disajikan secara interaktif dengan menggunakan teknologi komputer.

Video interaktif yang digunakan berisi materi pembelajaran membuat tusuk hias yang meliputi pengenalan macam-macam tusuk hias yang dipelajari, langkah awal menyulam (cara menggunakan pimidangan, cara membuat simpul, dan cara memindahkan motif), dan langkah pembuatan setiap tusuk hias dengan cara pembuatan yang benar (dijelaskan dengan teori dan dipraktikkan dengan video), serta berbagai macam contoh hasil produk tiap tusuk hias. Dengan demikian, dapat dikatakan penyajian video interaktif dalam pembelajaran membuat tusuk hias dipusatkan pada teknik-teknik membuat tusuk hias yang menjadi materi pembelajaran, yang dikemas dalam bentuk teks, gambar dan video.

Penggunaan video termasuk video interaktif dalam pembelajaran merupakan media yang cocok untuk kelompok yang besar, kelompok yang kecil bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Video dapat dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe belajar, dan setiap ranah (diambil dari <http://fidi.mywapblog.com/>).

“Pada ranah kognitif, peserta didik bisa mengobservasi kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak dapat membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu, menonton video setelah atau sebelum membaca materi ajar, dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat peserta didik dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih. Dan dapat menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang tertindas.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemonstrasikan bagaimana tata cara merangkai bunga, membuat origami pada anak-anak TK, atau memasak pada pelajaran tata boga dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik peserta didik juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya”.

b. Kelebihan dan Kekurangan Video

Kelebihan video antara lain (Arief S. Sadiman, 2011:74) :

- 1). Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya;
- 2). Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/ spesialis;

- 3). Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya;
- 4). Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang;
- 5). Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau;
- 6). Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar;
- 7). Gambar proyeksi bisa di-“beku”-kan untuk diamati dengan seksama. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut; kontrol sepenuhnya ditangan guru; dan
- 8). Ruang tidak perlu digelapkan waktu penyajiannya.

Hal-hal negatif yang perlu diperhatikan (Arief S. Sadiman,

2011:74):

- 1). Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikan;
- 2). Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain;
- 3). Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna; dan
- 4). Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Kelebihan video (Munadi, 2008: 127; Smaldino, 2008: 311-

312) (diambil dari <http://fidi.mywapblog.com/>):

- 1). Mengatasi jarak dan waktu.
- 2). Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- 3). Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- 4). Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 5). Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 6). Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- 7). Mengembangkan imajinasi.
- 8). Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.
- 9). Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.

- 10). Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Video juga memiliki kekurangan, di antaranya (diambil dari

<http://fidi.mywapblog.com/>):

“Sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut; pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah, terutama bagi guru, maaf, dengan gaji pas-pasan di negeri ini; dan penyangganya juga terkait peralatan lainnya seperti videoplayer, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain”.

3. Kompetensi Membuat Tusuk Hias

a. Pengertian Kompetensi

Kompetensi merupakan segala sesuatu yang dimiliki siswa, dan merupakan komponen utama yang harus dirumuskan dalam pembelajaran. Kompetensi mampu memberikan petunjuk yang jelas terhadap materi yang dipelajarinya. Mulyasa (2005) mengatakan bahwa setiap kompetensi harus merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap yang direfleksikan dengan kebiasaan berfikir dan bertindak. Kemampuan yang telah dicapai siswa dalam ketuntasan kompetensi dapat menjadi modal utama untuk bersaing, karena persaingan yang terjadi adalah pada kemampuan.

Menurut Kurikulum 2004 “Kerangka Dasar” (edisi 2003), dijelaskan bahwa “ Kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai hidup yang diwujudkan dalam kebiasaan berfikir

dan bertindak”. Berkaitan dengan perumusan tersebut, maka kompetensi dapat dikenali melalui dari sejumlah hasil belajar dan indikator yang dapat diukur dan diamati.

Mulyasa (2005:77) menjelaskan bahwa ada beberapa aspek atau ranah yang terkandung dalam konsep kompetensi sebagai berikut:

- 1). Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kesadaran dalam bidang kognitif.
- 2). Pemahaman (*understanding*), yaitu kedalam kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu.
- 3). Kemampuan (*skills*), yaitu sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.
- 4). Sikap (*attitude*), yaitu kecenderungan setiap individu untuk melakukan suatu perbuatan.
- 5). Minat (*interest*), yaitu perasaan senang atau tidak senang, suka atau tidak suka.

Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat dinilai, sebagai wujud hasil belajar yang mengacu pada pengalaman langsung. Siswa juga perlu mengetahui tujuan belajar dan tingkat penguasaan yang akan digunakan sebagai kriteria pencapaian secara eksplisit dikembangkan berdasarkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, serta memiliki kontribusi terhadap kompetensi-kompetensi yang sedang dipelajari. Penilaian terhadap pencapaian kompetensi perlu dilakukan secara obyektif, berdasarkan hasil karya siswa, dengan bukti adanya penguasaan terhadap suatu kompetensi sebagai hasil belajar.

Benyamin S. Bloom dan kawan-kawannya berpendapat bahwa hasil belajar menggunakan klasifikasi yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah *kognitif*, ranah *afektif* dan ranah *psikomotor*.

1). Ranah *kognitif* adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah *kognitif*. Dalam ranah *kognitif* terdapat enam jenjang proses berpikir, yaitu (diambil dari <http://anaksintong.blogspot.com/2012/03/ranah-penilaian-kognitif.html>) :

- a). Pengetahuan (*knowledge*), mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Kemampuan tersebut berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
- b). Pemahaman (*comprehension*), mencakup kemampuan menangkap inti dari materi dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c). Penerapan (*application*), mencakup kemampuan menerapkan metode/informasi yang telah diketahui untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

- d). Analisis (*analysis*), mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - e). Sintetis (*synthesis*), mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
 - f). Evaluasi (*evaluation*), mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- 2). Ranah *afektif* adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah *afektif* mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai. Ciri-ciri hasil belajar *afektif* akan tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku. Menurut taksonomi Krathwohl ranah *afektif* dibagi ke dalam 5 level, yaitu (diambil dari <http://anaksintong.blogspot.com/2012/03/ranah-penilaian-afektif.html>):
- a). Penerimaan (*receiving* atau *attending*), kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Contohnya: siswa menegakkan disiplin dan menghilangkan sifat malas.
 - b). Menanggapi (*responding*), kemampuan seseorang yang dimiliki seseorang untuk mengikut sertakan dirinya

secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi. Contohnya siswa lebih berhasrat untuk mempelajari materi pelajaran lebih dalam lagi.

- c). Penilaian (*valuing*), memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan menimbulkan kerugian. Contohnya siswa berlaku disiplin tidak hanya disekolah tetapi juga dirumah dan ditengah-tengah masyarakat.
- d). Pengorganisasian (*organization*), mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai yang baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum.
- e). Penjatidirian (*characterization*), keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Ranah *afektif* yang diterapkan di sekolah saat ini adalah penanaman nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa. Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma dan keyakinan manusia yang dihasilkan atau merupakan produk masyarakat. Karakter adalah tabiat, watak, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakininya dan digunakannya sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak.

Fungsi dari penerapan nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi perilaku yang baik bagi siswa yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa. Penerapan nilai-nilai karakter bangsa dipilih sesuai dengan mata pelajaran. Penilaiannya terhadap siswa mengacu pada aspek-aspek yang ada didalam tabel di bawah. Dalam setiap mata pelajaran atau mata diklat menggunakan beberapa aspek saja dan tidak semua aspek digunakan dalam penilaian sikap. Berdasarkan Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas nilai dan deskripsi nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa mencakup

Tabel 2. Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

NILAI	DESKRIPSI
Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain
Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas.
Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, social, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat serta menghormati keberhasilan orang lain.
Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, social, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa
Sabar	Sikap seseorang untuk tahan dalam menghadapi cobaan dengan tenang

Teliti	Sikap seseorang yang menunjukkan kehati-hatian, penuh perhitungan, cermat, tidak tergesa-gesa dan bertindak ceroboh dalam mengerjakan sesuatu
Telaten	Sikap seseorang yang menunjukkan kesabaran dan ketelitian dalam mengerjakan sesuatu
Rapi	Suatu keadaan yang menunjukkan keteraturan dan ketertiban
Cermat	Sikap seseorang yang menunjukkan perhatian dan teliti
Bersih	Suatu keadaan yang menunjukkan bebas dari kotoran

3). Ranah *psikomotorik* berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini berhubungan dengan aktivitas fisik. Menurut Leighbody (1968) berpendapat penilaian hasil belajar psikomotor mencakup : (diambil dari <http://anaksintong.blogspot.com/2012/03/ranah-penilaian-psikomotor.html>)

- a). Kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja.
- b). Kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan-urutan pengerjaan.
- c). Kecepatan mengerjakan tugas.
- d). Kemampuan membaca gambar dan atau simbol.
- e). Keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

Siswa yang memiliki kompetensi mengandung arti bahwa siswa telah memahami, memaknai dan memanfaatkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Dengan kata lain, ia telah bisa melakukan (*psikomotor*) sesuatu berdasarkan ilmu yang telah dimilikinya, yang pada tahap selanjutnya menjadi kecakapan hidup (*life skill*). Jadi dapat dijelaskan kompetensi adalah kemampuan terhadap sesuatu yang meliputi keterampilan, sikap, nilai dan

pengetahuan yang semuanya dipertimbangkan sebagai sesuatu yang penting untuk menunjang keberhasilan di dalam pembelajaran membuat tusuk hias.

Untuk mengetahui hasil kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan pengukuran dan penilaian. Hasil pengukuran dapat berbentuk angka atau pernyataan yang mencerminkan tingkat penguasaan materi pelajaran. Pengukuran dapat dilakukan dengan menggunakan tes, baik itu secara lisan maupun tertulis. Menurut Sugihartono, dkk (2007:130) “penilaian adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu”. Jadi dapat disimpulkan bahwa penilaian dilakukan setelah melakukan pengukuran terlebih dahulu. Penilaian kompetensi yaitu suatu tindakan yang dilakukan dengan melakukan pengukuran terlebih dahulu, untuk mengetahui hasil dari proses belajar.

Teknik penilaian dapat dilakukan dengan teknik tes contohnya berbentuk tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi hanya menggunakan tes lembar unjuk kerja, yaitu untuk mengukur kemampuan *psikomotor*. Berdasarkan standar kompetensi mata pelajaran membuat hiasan pada busana ditentukan dengan menggunakan batas minimal KKM (Kriteria Ketentuan Minimal).

Setiap indikator yang dikembangkan sebagai suatu pencapaian kompetensi berkisar antara 0-100%. Nilai KKM dinyatakan dalam bentuk bilangan bulat dengan rentang 0-100. Adapun KKM mata pelajaran membuat hiasan pada busana adalah nilai 70 dan apabila peserta didik belum mencapai nilai KKM maka peserta didik belum dinyatakan tuntas dan harus melakukan perbaikan atau remidi. Sedangkan pengkriteriaan nilai mata pelajaran membuat hiasan pada busana untuk menentukan ketuntasan sesuai dengan standar KKM adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Nilai Mata Pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana

Nilai	Predikat/ Kategori
90 – 100	Amat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
0 – 69	Kurang

b. Kompetensi Mata Pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana

Sekolah menengah kejuruan (SMK) menyelenggarakan program-program pelajaran yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan pekerjaan. Jenis mata pelajaran dalam pelaksanaannya dibagi menjadi 3 program yaitu normatif, adaptif, dan produktif. Mata pelajaran membuat hiasan pada busana merupakan salah satu program produktif, yaitu kelompok mata pelajaran yang membekali peserta didik agar memiliki kompetensi standar atau kemampuan produktif pada suatu pekerjaan atau keahlian tertentu yang relevan dengan tuntutan dan lapangan kerja.

Adapun uraian sub kompetensi mata pelajaran membuat hiasan pada busana sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum terbaru untuk SMK khususnya program keahlian Tata Busana disajikan sebagai berikut :

Tabel 4. Kompetensi Membuat Hiasan Pada Busana

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
1). Mengidentifikasi hiasan busana.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan. • Menunjukkan secara terinci karakteristik jenis hiasan. • Mengidentifikasi desain hiasan sesuai dengan jenis macam hiasan dan karakteristik ragam hias dengan memberikan sentuhan estetika. • Mengidentifikasi jenis-jenis alat yang sesuai untuk membuat hiasan dengan tangan, dengan mesin dan menjelaskan fungsinya. • Mengidentifikasi jenis-jenis bahan yang sesuai dengan berbagai teknik pembuatan hiasan pada kain maupun busana. • Membuat daftar peralatan dan bahan yang digunakan untuk menghias busana dengan tangan, dengan mesin. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca referensi tentang berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan dengan tangan, dengan mesin dan mengkarakteristikkan. • Secara berkelompok siswa mendiskusikan berbagai macam hiasan busana berdasarkan dengan tangan, dengan mesin dan mengkarakteristikkan. • Secara individual siswa praktek menentukan desain hiasan sesuai dengan jenis hiasan dan karakteristik ragam hias. • Menjelaskan fungsi dan cara menggunakan alat untuk menghias busana/ kain dengan tangan, dengan mesin. • Mengidentifikasi jenis-jenis bahan yang digunakan menyelesaikan hiasan busana dengan tangan, dengan mesin. • Secara individual siswa membuat daftar peralatan dan bahan untuk menghias kain dengan tangan, dengan mesin.
2). Membuat hiasan pada kain atau busana	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan letak hiasan pada kain atau busana sesuai dengan bidang yang akan dihias. • Menentukan ragam hias sesuai dengan jenis dan macam hiasan berdasar letak bidang yang akan dihias. • Memilih dan menentukan bahan yang sesuai digunakan untuk macam hiasan secara cermat dengan memperhatikan kombinasi warna yang menarik. • Membuat hiasan pada kain atau busana sesuai dengan teknik dan langkah kerja secara rapih dan memiliki keindahan dengan menerapkan K3 	<ul style="list-style-type: none"> • Secara individual siswa menentukan letak hiasan pada kain/ busana sesuai dengan letak bidang hiasan. • Secara individual siswa memilih dan menentukan ragam hias sesuai dengan jenis bahan. • Siswa menentukan bahan yang digunakan untuk menghias dengan tangan, dengan mesin. • Siswa menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk menghias dengan tangan, dengan mesin. • Mendemonstrasikan teknik memindahkan desain hiasan pada busana/ kain. • Secara individual siswa praktek memindahkan desain pada busana/ kain dengan menggunakan alat bantu yang tepat. • Secara individual siswa praktek membuat fragmen tusuk hias (tusuk dasar sulaman) • Secara individual siswa praktek menghias busana/ kain dengan sulaman tangan. • Secara individual siswa praktik menghias busana/ kain dengan mesin border.

c. Materi Membuat Tusuk Hias

Menurut Ernawati, dkk., (2008:384) “menghias dalam bahasa inggris berasal dari kata “*to decorate*” yang berarti menghias atau memperindah. Dalam busana, menghias berarti menghias atau memperindah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia baik untuk dirinya sendiri maupun untuk keperluan rumah tangga”. Ditinjau dari tekniknya, menghias kain dibedakan atas 2 macam yaitu: 1) menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun dengan menggunakan mesin dan 2) dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda”. Menurut Enny Zuhni membuat hiasan busana adalah suatu usaha memperindah kain sebagai bahan busana, dengan motif atau ragam hias yang indah dan menarik (diambil dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/ELEARNING>).

Dari beberapa pengertian dia atas, maka dapat disimpulkan bahwa membuat hiasan pada busana dengan memperindah atau memperbagus busana agar lebih menarik. Untuk penelitian kali ini peserta didik mempelajari sulaman yang dikerjakan dengan tangan. Sebelum mempelajari lebih dalam tentang sulaman tangan peserta didik terlebih dahulu mempelajari teknik dasarnya, yaitu tusuk hias.

Membuat macam-macam tusuk hias merupakan kegiatan dalam membuat hiasan busana pada permukaan kain dengan benang. Benang diatur secara dekoratif pada permukaan kain

dengan jalan menusukkan benang dengan bermacam-macam tusuk hias dan dikerjakan dengan tangan. Dengan memvariasikan berbagai macam tusuk dan kreativitas dalam mengembangkan motif akan tercipta bentuk yang berbeda pula.



Gambar 1. Contoh bros dengan macam-macam tusuk hias (<http://sarahgaleri.blogspot.com>)

Dalam proses membuat tusuk hias, segala sesuatu yang akan dipergunakan harus dipersiapkan dengan baik. Dalam pelaksanaannya siswa diharapkan dapat mengetahui, memahami dan mengaplikasikan materi yang meliputi:

- 1). Menyiapkan tempat kerja, alat dan bahan
- 2). Memindahkan desain hiasan pada kain atau busana
- 3). Membuat hiasan pada kain atau busana
- 4). Menyimpan kain atau busana yang telah dihias
- 5). Merapikan area dan alat kerja

Sehubungan dengan pelaksanaan mata pelajaran membuat hiasan pada busana, dijelaskan sebagai berikut :

1). Menyiapkan tempat kerja, alat dan bahan

Sebelum melakukan pekerjaan menghias baik itu menghias lenan rumah tangga ataupun menghias busana terlebih dahulu perlu disiapkan tempat kerja, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menghias. Agar pekerjaan dapat berjalan efektif dan efisien maka tempat kerja atau ruang kerja hendaklah ditata sebaik mungkin. Ruang kerja hendaknya tidak sempit atau dapat memberi keleluasaan dalam bekerja.

Semua alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menghias sebaiknya disediakan seluruhnya sebelum pekerjaan menghias dilakukan. Ini bertujuan untuk menghemat waktu dan kelancaran dalam bekerja. Alat yang dibutuhkan dalam membuat tusuk hias antara lain : jarum, pemidangan, gunting, pensil, karbon, pendedel, mata nenek, bidal dan jarum pentul. Adapun bahan yang dibutuhkan untuk membuat tusuk hias antara lain benang dan kain. Jenis kain yang dapat digunakan untuk menghias antara lain seperti kain belacu, kain bermotif kotak-kotak atau polkadot, kain chiffon, kain satin, ataupun kain strimin. Benang yang digunakan untuk menyulam bisa menggunakan benang yang berbentuk pilinan ataupun yang berbentuk helaian.

2). Memindahkan desain hiasan pada kain atau busana

Pola hias yang sudah dirancang untuk busana atau keperluan lenan rumah tangga dipindahkan terlebih dahulu pada bahan yang akan dihias. Cara memindahkan desain hiasan ini tergantung pada kain yang digunakan. Untuk kain yang tebal atau tidak transparan dapat menggunakan karbon jahit. Karbon jahit diletakkan diatas kain atau antara bagian baik kain dengan kertas desain motif. Kemudian motif ditekan dengan menggunakan pensil sehingga motif pindah ke kain.

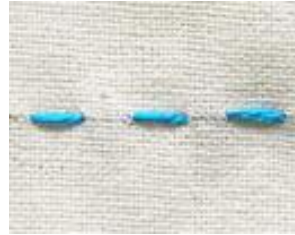
Sedangkan untuk kain yang tipis atau trasnparan dapat langsung dijiplak dengan menggunakan pensil, yang mana kertas motif diletakkan dibawah bahan dan langsung dijiplak menggunakan pensil mengikuti motif yang ada dibawah kain.

3). Membuat hiasan pada kain atau busana

Untuk membuat hiasan pada permukaan kain dapat digunakan tusuk hias. Sebagai dasar untuk menghias kain, kita harus mengenal macam-macam tusuk hias terlebih dahulu. Dari tusuk hias tersebut kita dapat membuat macam-macam variasi untuk hiasan menurut karangan dan fantasi masing-masing. Adapun macam-macam tusuk hias yang akan dipelajari antara lain :

a). Tusuk Jelujur (*Running Stitch*)

Tusuk jelujur adalah salah satu tusuk yang paling sederhana dan sangat cepat kerjanya. Tusuk jelujur merupakan teknik dasar menjahit dari sistem menjahit tangan.



Gambar 2. Tusuk Jelujur (*Running stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

b). Tusuk Tikam Jejak (*Back Stitch*)

Tusuk ini harus dikerjakan secara teratur dengan jarak kecil-kecil sehingga permukaan kelihatan seperti setikan mesin. Tusuk ini dalam sehari-hari sering digunakan untuk menjahit lipatan atau menyambung kain.



Gambar 3. Tusuk Tikam Jejak (*Back stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

c). Tusuk Tangkai (*Stem Stitch*)

Tusuk tangkai biasanya letak benang kerja dibawah jarum. Dapat juga benang kerja itu selalu ada di atas jarum dan tusuk hiasnya disebut juga tusuk pinggiran. Dalam hal ini kedua jarum tersebut ditusukkan dan dikeluarkan tepat pada ujung tusuk hias yang sebelumnya. Pada bagian buruk kita memperoleh suatu baris tusuk tikam jejak yang rapih.



Gambar 4. Tusuk Tangkai (*Stem stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

d). Tusuk Rantai (*Chain Stitch*)

Tusuk rantai merupakan garis yang teratur dan rata, sedangkan pengerjannya harus agak longgar, lebih-lebih jika dikerjakan untuk membuat garis lengkung. Tusuk rantai merupakan garis yang teratur dan rata, sedangkan pengerjannya harus agak longgar, lebih-lebih jika dikerjakan untuk membuat garis lengkung.



Gambar 5. Tusuk Rantai (*Chain stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

e). Tusuk Feston (*Blanket Stitch*)

Tusuk ini biasa digunakan sebagai penguat dan sekaligus sebagai penghias tepi pada bagian-bagian tepi kain.



Gambar 6. Tusuk Feston (*Blanket stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

f). Tusuk Flanel (*Herringbone Stitch*)

Tusuk flanel merupakan dua baris tusuk lurus yang berlawanan arah serta saling bersilangan dibagian ujung atas dan bawah. Tusuk flanel biasanya cocok digunakan sebagai sulaman hias pada bisang tepi atau sebagai garis pembatas, baik yang lurus maupun yang melengkung.



Gambar 7. Tusuk Flanel (*Herringbone stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

g). Tusuk Silang (*Cross Stitch*)

Prinsip dalam pembuatan tusuk silang adalah membuat dua garis yang menyilang secara diagonal.

Tusuk ini dapat dikerjakan dengan dua cara.



Gambar 8. Tusuk Silang (*Cross stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

h). Tusuk Pipih (*Satin Stitch*)

Tusuk ini dapat dikerjakan untuk mengisi bentuk yang panjang-panjang, yang lebarnya dapat kita tentukan sesuka hati



Gambar 9. Tusuk Pipih (*Satin stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

i). Tusuk Datar (*Fishbone Stitch*)

Tusuk ini biasanya digunakan untuk mengisi bentuk ragam kecil-kecil secara rapat dan jarang sekali sebagai pinggiran, tetapi dapat digunakan untuk menyatukan dua helai kain sebagai sambungan. Dengan cara menusukkan jarum sedikit melampaui tengah sehingga tusuk-tusuk saling menutupi.



Gambar 10. Tusuk Datar (*Fishbone stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

j). Tusuk Duri Ikan (*Feather Stitch*)

Tusuk ini dibuat bersusun menyerong kesamping kanan bawah dan kesampingkiri bawah, tusuk ini biasanya digunakan untuk membuat tulang daun, rumput, ranting, dan juga sebagai hiasan pinggiran.



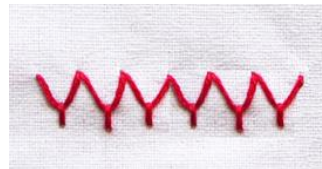
Gambar 11. Tusuk Duri Ikan (*Feather stitch*)
(www.embroidery.rocksea.org)

k). Tusuk Terbang (*Fly Stitch*)

Keistimewaan dari tusuk ini adalah dapat dibuat bersusun ke empat arah, biasanya tusuk ini digunakan untuk membuat pinggiran dan sebagai pengisi bidang. Pembuatan tusuk ini ada 2 cara, yaitu bisa secara *vertical* atau *horizontal*.



Gambar 12. Tusuk Terbang (*Fly Stitch*) Secara *Vertical*
(www.embroidery.rocksea.org)



Gambar 13. Tusuk Terbang (*Fly Stitch*) Secara *Horizontal*
(www.embroidery.rocksea.org)

l). Tusuk Batang Berbuhul (*Bullion Knot*)

Tusuk ini memiliki bentuk untaian bijian atau setangkai bulir bijian. Sehingga tusuk ini biasa digunakan sebagai hiassan bulir-buliran, garis-garis berbulir dan garis pembatas bidang.



Gambar 14. Tusuk Batang Berbuhul (*Bullion Knot*)
(www.embroidery.rocksea.org)

m). Tusuk Buhul/ Simpul Perancis (*French Knot*)

Tusuk simpul perancis digunakan untuk menghias kain, yaitu sebagai hiasan pengisi bidang, hiasan sari bunga dan hiasan biji-bijian



Gambar 15. Tusuk Simpul Perancis (*French Knot*)
(www.embroidery.rocksea.org)

n). Melekatkan Benang (*Couching Stitch*)

Tusuk melekatkan benang adalah salah satu cara menghias kain dengan cara melekatkan benang pada permukaan kain menggunakan tusuk hias, salah satunya tusuk jelujur.



Gambar 16. Melekatkan Benang (Couching Stitch)
(<http://stitchschool.blogspot.com>)

4). Menyimpan kain atau busana yang telah dihias

Busana atau kain yang telah dihias hendaklah sudah dicuci atau sudah bersih ketika akan disimpan. Cara penyimpanan dapat dilakukan dengan cara digantung pada hanger dan ditutup dengan plastik sehingga terhindar dari debu. Jika penyimpanan dilakukan dalam lemari maka aturlah posisinya agar tidak terlalu berdempet sehingga ragam hias pada busana tidak rusak.

Jika bahan yang dihias masih berupa lembaran kain, maka lipatlah kain dengan posisi lipatan kain tidak mengganggu hiasan yang ada, kemudian digantung dengan menggunakan hanger. Penyimpanan kain ini juga ada yang dilakukan dengan cara kain dilipat dengan posisi hiasan berada di atas kemudian dimasukkan ke dalam plastik kemasan dan disusun secara rapi dalam lemari atau etalase.

5). Merapikan area dan alat kerja

Setiap kegiatan yang dilakukan telah selesai, maka area atau tempat kerja yang kita gunakan sebaiknya dibersihkan.

Area kerja yang bersih dapat menimbulkan gairah dalam bekerja. Begitu pula dengan alat dan bahan. Alat dan bahan yang sudah selesai digunakan sebaiknya dibersihkan terlebih dahulu dan diberi minyak seperti gunting agar tidak berkarat jika disimpan dalam waktu yang lama, kemudian alat dan bahan disimpan kembali pada tempatnya. Dengan pengaturan dan penyimpanan yang baik setiap komponen yang digunakan dapat memudahkan kita jika suatu saat membutuhkan alat tersebut kembali.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Khairunisa yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Joobsheet Terhadap Pencapaian Kompetensi Menghias Kain Dengan Teknik Jahit Perca Kelas X di SMK Diponegoro Depok.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa sebelum menggunakan *joobsheet*, mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa sesudah menggunakan *joobsheet* dan mengetahui pengaruh penggunaan media *joobsheet* di SMK Diponegoro Depok. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Populasi di SMK Diponegoro Depok kelas X berjumlah 33 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah data observasi, tes unjuk kerja dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah panduan lembar

observasi dan lembar tes unjuk kerja. Untuk menganalisis data digunakan pengujian uji t (t-test).

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: 1). Pencapaian kompetensi sebelum menggunakan media *joobsheet* kompetensi menghias kain pada pembuatan sarung bantal kursi dengan teknik jahit perca berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata nilai (mean) sebesar 68,12; 2). Pencapaian kompetensi sesudah menggunakan media *joobsheet* kompetensi menghias kain pada pembuatan sarung bantal kursi dengan teknik jahit perca berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata nilai (mean) sebesar 93,85; 3). Ada pengaruh pencapaian kompetensi menghias kain terhadap pembuatan sarung bantal kursi dengan teknik jahit perca antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t (t-test) diperoleh t hitung $7,756 > t$ tabel 1,829, maka dapat disimpulkan bahwa media *joobsheet* sangat berpengaruh terhadap pencapaian kompetensi menghias kain dengan teknik jahit perca.

2. Penelitian Abdul Maukup berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Film Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas I Program Keahlian Teknik Otomotif SMK Negeri 3 Yogyakarta Kompetensi Pemeliharaan Sistem Bahan Bakar.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan media Film Pembelajaran, mengetahui minat belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran

dengan media Film Pembelajaran dan mengetahui perbedaan minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan Film Pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan design penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan uji t.

Hasil uji t menunjukkan: 1). Tidak ada perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan dengan media pembelajaran yang berbentuk Film Pembelajaran, 2). Adanya perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran yang berbentuk Film Pembelajaran, 3). Ada peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran yang berbentuk Film Pembelajaran.

3. Penelitian Laelafirohmi berjudul **Efektifitas Penggunaan Joobsheet Pada Pencapaian Kompetensi Pembuatan Bordir Sasak Mata Diklat Membuat Hiasan Pada Busana (Embroidery) Di SMK Karya Rini Yogyakarta.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian kompetensi bordir sasak sebelum menggunakan *joobsheet*, mengetahui pencapaian kompetensi bordir sasak setelah menggunakan *joobsheet* dan mengetahui efektifitas penggunaan *joobsheet* sebagai media di SMK Karya Rini

Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan design one grup pre-test post-test design. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI program Tata Busana sebanyak 29 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar penilaian unjuk kerja dan dokumentasi sedangkan untuk analisis data menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan: 1). Pencapaian kompetensi pembuatan bordir sasak sebelum menggunakan jobsheet yaitu 72,41% siswa telah memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), 2). Pencapaian kompetensi pembuatan bordir sasak sesudah menggunakan jobsheet yaitu 100% siswa telah memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), 3). Penggunaan jobsheet pada pencapaian kompetensi pembuatan bordir sasak sebelum dengan sesudah menggunakan jobsheet menunjukkan adanya perbedaan signifikansi yaitu t hitung 3,754 > t tabel 2,045 dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kompetensi pembuatan bordir sasak yang menggunakan jobsheet lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan jobsheet pada mata diklat membuat hiasan pada busana di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Tabel 5. Posisi Penelitian Relevan dan Perbedaan Penelitian

Uraian	Penelitian	Khairunisa	Abdul Maukup	Laelafirohmi	Shalikhatus Shofiyah
Tujuan	Media Pembelajaran	√	√	√	√
	Pencapaian kompetensi	√		√	√
	Minat Belajar		√		
Variabel	Satu	√	√	√	√
Jenis Penelitian	Eksperimen	√	√	√	√
Tempat penelitian	SMK (tata busana)	√		√	√
	SMK (otomotif)		√		
Instrumen	Lembar unjuk kerja	√		√	√
	Angket		√		
	Lembar observasi	√	√		
	Dokumentasi			√	
	Tes				√

Relevansi yang dikemukakan di atas dengan penelitian ini adanya perbedaan bahwa pada penelitian ini yaitu: 1). Mengetahui pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video pada peserta didik; 2). Mengetahui pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video pada peserta didik; 3). Mengetahui pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias. Kedudukan penelitian sama dengan penelitian sebelumnya yaitu pada variable penelitian dan perbedaan pada jenis penelitian, objek penelitian,

intrumen penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini dan objek penelitian adalah pencapaian kompetensi membuat tusuk hias.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan di SMK merupakan pendidikan menengah kejuruan yang mempersiapkan siswa menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. Kurikulum pendidikan kejuruan secara spesifik memiliki karakter yang mengarah kepada pembentukan kecakapan lulusan yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan tertentu. Kecakapan tersebut telah diakomodasi dalam kurikulum SMK yang meliputi kelompok normatif, adaptif dan produktif.

Mata pelajaran membuat hiasan pada busana merupakan mata pelajaran dalam kelompok produktif, yaitu mata pelajaran yang membekali siswa agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Nasional (SKN). Mata pelajaran membuat hiasan pada busana bertujuan agar siswa terampil menghias busana sesuai dengan desain pada busana maupun pada bahan lain. Dalam proses belajar mengajar (PBM) membuat tusuk hias pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas. Adapun penjelasan materi menggunakan jobsheet sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran,

tetapi hal ini masih belum membantu dalam belajar membuat tusuk hias. Hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan tugas, siswa merasa kesulitan dalam membuat tusuk hias. Selain itu selama proses belajar mengajar siswa terlihat jenuh, kurang aktif, kurang termotivasi dalam belajar dan malas dalam mengerjakan tugas karena lebih memilih melakukan aktivitas diluar pembelajaran misalnya mengobrol dengan temannya. Diketahui pula pencapaian kompetensi siswa masih tergolong rendah, hal ini dapat terlihat dari hasil membuat tusuk hias yang masih banyak salah dan pengetahuan tentang langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam tiap membuat tusuk hias masih kurang, sehingga sebagian besar siswa belum mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan.

Maka seharusnya diperlukan suatu alat yang dapat membantu siswa dalam memahami dan mempelajari materi yang akan dipelajari. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi dan mempelajari materi. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran, menarik perhatian siswa, tidak membosankan dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media audio visual. Media ini adalah media yang tidak hanya dapat dilihat tetapi media yang dapat didengar juga. Media ini merupakan media yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan atau demonstrasi dan dapat memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah secara live. Salah satu contoh media audio visual adalah video.

Kelebihan dari video antara lain: 1) Dapat menarik perhatian siswa; 2). Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dengan direkam sebelumnya kemudian disajikan kepada siswa; 3). Dapat diputar berulang-ulang untuk menambah kejelasan dan dibekukan untuk diamati secara cermat; 4). Dapat memancing kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya; 5). Dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik; 6). Dapat digunakan sebagai media kegiatan belajar mandiri dan berbagai macam kelebihan video lainnya.

Dengan penggunaan video diharapkan dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami dan mempraktekkan materi membuat tusuk hias, sehingga dapat terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dalam membuat tusuk hias, maka standar nilai kompetensi yang telah ditentukan dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu peneliti mencoba meneliti seberapa besar pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori, maka pertanyaan peneliti dalam penelitaian ini adalah :

1. Bagaimana pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta?

2. Bagaimana pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video pada pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta?

E. Hipotesis

Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2002). Berdasarkan uraian kerangka berfikir dan pertanyaan penelitian di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut, yaitu “Ada Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Kelas XI Di SMK Karya Rini Yogyakarta”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

“Eksperimen merupakan observasi dibawah kondisi buatan (*artificial condition*), dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Dengan demikian, penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. “ (Moh. Nazir, Ph. D, 1985: 74). Menurut Yati Riyanto dalam Nurul Zuriah (2007:57), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti di dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam melakukan eksperimen peneliti memanipulasi suatu stimulan, *treatment* atau kondisi-kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi tersebut. Penelitian eksperimen bertujuan :

1. Menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian.
2. Memprediksi kejadian atau peristiwa di dalam latar eksperimen.
3. Menarik generalisasi hubungan antar variabel.

Sedangkan menurut Moh. Nazir, Ph. D (1985) tujuan dari penelitian adalah untuk menyelidiki ada-tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimental dan menyediakan kontrol untuk perbandingan. Dalam eksperimen terdapat dua kelas utama

desain ekperimental, desain variabel tunggal yang melibatkan satu variabel bebas (yang dimanipulasi) dan desain faktorial, yang melibatkan dua atau lebih variabel bebas (sekurangnya satu yang dimanipulasi). Desain variabel tunggal diklasifikasikan sebagai *pra-eksperimental*, *true-eksperimental*, dan *quasi-eksperimental*, tergantung yang diberikannya pada sumber-sumber validitas internal dan eksternal.

“Desain *pra-eksperimental* dinamakan demikian karena mengikuti langkah-langkah dasar eksperimental, tetapi gagal memasukkan kelompok kontrol. Dengan kata lain, kelompok tunggal sering diteliti, tetapi tidak ada perbandingan dengan kelompok nonperlakuan dibuat” (Prof. Dr. Emzir, M.Pd., 2012:96). Menurut Sugiyono (2011) dikatakan desain *pra-eksperimental* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguhsungguh. “Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel dependen. Hal ini terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random” (Sugiyono, 2011:74). Desain yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam desain *pra-eksperimental* yaitu *one group pretest-posttest*. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Adapun cara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu eksperimen dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Pada desain ini menggunakan *pretest* sebelum dilakukan perlakuan pada kelompok. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan

sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan. Desain dapat digambarkan seperti berikut (Sugiyono, 2011):

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}$$

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai *posttest* (yang sudah diberi perlakuan)

X : Perlakuan (penggunaan video)

Pengaruh perlakuan (penggunaan video) terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias = ($O_1 - O_2$)

Langkah-langkah penelitian dengan menggunakan *one group pretest-posttest design* adalah sebagai berikut:

1. Menentukan subyek penelitian.
2. Diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pencapaian kompetensi sebelum diberi perlakuan (O_1).
3. Diberi perlakuan (X) dengan menggunakan media pembelajaran berupa video.
4. Setelah menerapkan perlakuan berupa video kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui pencapaian kompetensi siswa setelah diberi perlakuan (O_2).
5. Dilakukan uji statistik untuk mengetahui apakah ada pengaruh pencapaian kompetensi siswa setelah menerapkan video. Dalam penelitian ini membuat hiasan pada busana yang dinilai yaitu membuat tusuk hias.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SMK KARYA RINI yang beralamatkan Jl. Laksda Adisucipto No. 86 Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI program studi Tata Busana yang mengikuti mata pelajaran membuat hiasan pada busana. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Agustus 2012 sampai dengan selesai.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2009:94) subyek penelitian adalah orang yang dapat memberikan jawaban atau keterangan tentang variabel. Subyek dalam penelitian mempunyai kedudukan sentral karena pada subyek data dapat diamati. Dalam penelitian ini yang dijadikan subyek penelitian adalah siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah sumber diperolehnya data dari penelitian yang dilakukannya. Obyek atau masalah penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pencapaian kompetensi membuat tusuk hias dengan menggunakan video dalam proses belajar mengajar mata pelajaran membuat hiasan pada busana.

D. Variabel Penelitian

“Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang dipelajari oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2011:38). Menurut Hatch dan Farhady yang dikutip oleh Sugiyono (2011:38) “variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain”. Adapun variabel dalam penelitian ini dapat diuraikan, yaitu :

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab dari perubahan atau timbulnya variabel dependen. Dalam hal ini yang menjadi variabel independen adalah video. Video adalah media yang termasuk dalam kategori media audio visual yaitu media yang tidak hanya dapat dilihat tetapi sekaligus dapat didengar. Video ini menjelaskan materi yang berisi tentang tusuk hias.

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel ini adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari perubahan. Dalam hal ini yang menjadi variabel dependen adalah pencapaian kompetensi membuat tusuk hias.

Pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada penelitian ini ditentukan dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Adapun KKM mata pelajaran membuat hiasan pada busana adalah nilai 70 dan apabila peserta didik belum mencapai nilai KKM maka peserta didik belum dinyatakan tuntas dan harus melakukan perbaikan atau remedi. Untuk melihat apakah adanya pengaruh yaitu dengan melakukan perbandingan pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video (*pretest*) antara pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video (*posttest*).

E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mempermudah dalam penyusunan penelitian, maka dirumuskan definisi operasional variabel penelitian. Yang meliputi Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

1. Pengaruh

Dalam penelitian ini pengaruh yang dimaksud adalah perubahan pencapaian kompetensi membuat tusuk hias akibat dari penggunaan video sebagai media. Perubahan pencapaian kompetensi membuat tusuk hias dilihat dari membandingkan hasil nilai pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video dengan hasil nilai pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan tusuk hias. Nilai pencapaian kompetensi dapat diketahui dengan melakukan tes pada siswa.

2. Video

Video saat ini telah berkembang, salah satunya adalah video interaktif, yaitu suatu media yang memadukan rekaman video yang disajikan secara interaktif dengan menggunakan teknologi komputer. Video ini berisi materi pembelajaran membuat tusuk hias yang meliputi pengenalan macam-macam tusuk hias yang dipelajari, langkah awal menyulam (cara menggunakan pimidangan, cara membuat simpul, dan cara memindahkan motif), dan langkah pembuatan setiap tusuk hias dengan cara pembuatan yang benar (dijelaskan dengan teori dan dipraktikkan dengan video), serta berbagai macam contoh hasil produk tiap tusuk hias. Dengan demikian, dalam penyajiannya video interaktif dipusatkan pada teknik-teknik membuat tusuk hias yang menjadi materi pembelajaran, yang dikemas dalam bentuk teks, gambar dan video.

3. Pencapaian Kompetensi

Pencapaian kompetensi tiap mata pelajaran ditetapkan oleh sekolah pada awal tahun pelajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan berupa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM dinyatakan dalam bentuk bilangan bulat dengan rentang 0-100. Adapun KKM mata pelajaran membuat hiasan pada busana adalah nilai 70 dan apabila peserta didik belum mencapai nilai KKM maka peserta didik belum dinyatakan tuntas dan harus melakukan perbaikan atau remidi. Sedangkan pengkriterian

nilai mata pelajaran membuat hiasan pada busana untuk menentukan ketuntasan sesuai dengan standar KKM adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Kriteria Nilai Mata Pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana

Nilai	Predikat/ Kategori
90 – 100	Amat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
0 – 69	Kurang

4. Membuat Tusuk Hias

Membuat tusuk hias merupakan kompetensi yang perlu dicapai siswa dalam mata pelajaran membuat hiasan pada busana. Membuat tusuk hias merupakan kegiatan dalam membuat hiasan busana pada permukaan kain dengan benang. Kemudian benang diatur secara dekoratif pada permukaan kain dengan jalan menusukkan benang dengan bermacam-macam tusuk hias dan dikerjakan dengan tangan. Tusuk hias yang dipelajari dalam membuat hiasan pada busana ada 14 tusuk hias, yaitu tusuk jelujur, tusuk tikam jejak, tusuk tangkai, tusuk rantai, tusuk feston, tusuk flanel, tusuk silang, tusuk pipih, tusuk datar, tusuk duri ikan, tusuk terbang, tusuk batang berbuhul, tusuk simpul perancis dan tusuk melekatkan benang.

Jadi yang dimaksud dengan judul Penelitian “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta” adalah efek atau

akibat dari penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi pembuatan tusuk hias.

F. Validitas Penelitian

1. Validitas Internal Penelitian

Validitas internal menunjukkan apakah ada hubungan kausal (sebab akibat) antara dua variabel, apakah hubungan kausal itu berasal dari variabel yang dimanipulasi (perlakuan) ke variabel yang diukur. Menurut Prof. Dr. Emzir, M.Pd (2012:71) “Validitas internal mengacu pada kondisi bahwa perbedaan yang diamati pada variabel bebas adalah suatu hasil langsung dari variabel bebas yang dimanipulasi bukan dari variabel lain”. Beberapa faktor yang perlu dikontrol dalam mempengaruhi validitas internal:

- a. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal jam pelajaran disekolah.
- b. Kelas yang digunakan adalah kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.
- c. Menggunakan tes yang sama dengan kriteria penilaian yang sama.
- d. Melalui hasil *pretest* diketahui kelas subyek homogen.
- e. Menggunakan tes yang sama pada saat dilakukan *pretest* dan *posttest* pada subyek yang sama.
- f. Tes yang digunakan telah divalidasi oleh *judgment expert*.
- g. Tidak ada anggota subyek yang hilang selama penelitian.

2. Validitas Eksternal Penelitian

Validitas eksternal merupakan validitas yang berkaitan dengan sejauh mana penelitian dapat digeneralisir kepada populasi yang ada. Menurut Prof. Dr. Emzir, M.Pd (2012:71) “Validitas eksternal mengacu pada kondisi bahwa hasil yang diperoleh dapat digeneralisasikan dan dapat diterapkan pada kelompok dan lingkungan diluar setting eksperimental”. Beberapa faktor yang perlu dikontrol dalam mempengaruhi validitas eksternal:

- a. Menggunakan kelas, kelompok usia dan materi pembelajaran yang sama.
- b. Melakukan pembelajaran sesuai dengan jadwal jam mata pelajaran dan dengan guru yang sama.

G. Teknik Pengumpulan Data

Kualitas hasil penelitian dipengaruhi oleh dua hal yaitu, kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen. Sedangkan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Dalam penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data. Dalam proses tersebut akan digunakan satu atau beberapa metode. Jenis metode yang dipilih dan digunakan dalam pengumpulan data seharusnya sesuai dengan sifat dan karakteristik penelitian yang dilakukan. Menurut Nurul Zuriah (2007),

berbagai cara metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), *questionnaire* (angket atau kuesioner), *observation* (pengamatan atau observasi), *test* (tes), dan dokumentasi. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain menggunakan metode :

1. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan (*stimulus*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2001) tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Dari beberapa pendapat di atas yang dimaksud dengan tes adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan penetapan skor.

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi hanya menggunakan tes lembar unjuk kerja, yaitu untuk mengukur kemampuan *psikomotor*. Tes unjuk kerja yang disusun berdasarkan standar kompetensi dasar dan indikator pada materi membuat tusuk hias, dimana soal tersebut telah diuji validitasnya.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:102) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang

diamati”. Suharsimi Arikunto (2002) menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah dan diinterpretasikan. Berdasarkan uraian diatas instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data mengenai suatu fenomena yang selanjutnya akan diolah dan diinterpretasikan hasilnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lembar unjuk kerja yang dapat dilihat pada kisi-kisi untuk mengukur kompetensi membuat tusuk hias dalam tabel berikut :

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Kompetensi Membuat Tusuk Hias

No	Metode Pengumpulan Data	Indikator	Sub Indikator	Bobot
1	Tes Unjuk Kerja	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan alat dan bahan • Menyiapkan tempat praktek • Melaksanakan prosedur K3 	20%
		Proses Pembuatan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan memasang pemidangan pada bahan atau kain • Ketepatan langkah-langkah pembuatan tusuk hias • Ketepatan waktu 	40%
		Hasil Produk	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan teknik pembuatan tusuk hias • Kerapihan hasil produk • Kebersihan hasil produk • Pengemasan hasil produk 	40%

1. Lembar Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil

belajar siswa atau ketercapaian kompetensi siswa. Tes ini digunakan untuk menilai aspek *psikomotor* siswa. Dalam penelitian ini mata pelajaran hiasan pada busana materi membuat tusuk hias dinilai menggunakan lembar penilaian unjuk kerja. Keberhasilan siswa dapat dilihat dari kriteria standar minimal penguasaan kompetensi. Ketuntasan pencapaian kompetensi siswa harus memenuhi setiap indikator keberhasilan yang dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data
Persiapan	1). Menyiapkan alat dan bahan	Alat dan bahan : Jarum sulam, jarum tangan, pembedangan, gunting bordir, gunting biasa, karbon, pensil, jarum pentul, pendedel, mata nenek, bidal, benang dan kain	Siswa
	2). Menyiapkan tempat praktek	Menyiapkan tempat praktek	
	3). Melaksanakan prosedur K3	Melaksanakan prosedur K3	
Proses Pembuatan	1). Memasang pembedangan pada bahan atau kain	Ketepatan dalam memasang pembedangan pada bahan atau kain, yaitu : regangan kain seimbang, kain tidak kendur dan pembedangan yang digunakan dibalut dengan kain	
	2). Langkah-langkah pembuatan tusuk hias	Ketepatan langkah-langkah pembuatan tusuk hias, yaitu : memulai pekerjaan dengan membuat tusuk simpul terlebih dahulu, teknik membuat tusuk hias sesuai dengan langkahnya, jarak tusukan tepat, regangan benang seimbang, mengakhiri pekerjaan menyulam dengan mematkan benang dan menggunting sisa benang.	
	3). Ketepatan waktu	Ketepatan dalam menyelesaikan tusuk hias	
Hasil Produk	1). Teknik pembuatan tusuk hias	Ketepatan dalam pembuatan tusuk hias	
	2). Kerapihan	Kerapihan tusuk hias	
	3). Kebersihan	Kebersihan kain dan hasil tusuk hias	
	4). Pengemasan	Ketepatan dalam pengemasan	

Tabel 9. Kriteria Penilaian Unjuk Kerja

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Keberhasilan	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Persiapan	a. Menyiapkan alat dan bahan	Skor 4 : Jika alat dan bahan yang dibawa sangat lengkap dan benar, yaitu jarum sulam, jarum tangan, pemidangan, gunting bordir, gunting biasa, karbon, pensil, jarum pentul, pendedel, mata nenek, bidal, benang dan kain	10 %
			Skor 3 : Jika alat dan bahan yang dibawa lengkap, yaitu yaitu jarum sulam, jarum tangan, pemidangan, gunting bordir, gunting biasa, karbon, pensil, mata nenek, benang dan kain	
			Skor 2 : Jika alat dan bahan yang dibawa kurang lengkap yaitu yaitu jarum sulam, pemidangan, gunting bordir, karbon, pensil, jarum pentul, pendedel, bidal, benang dan kain	
			Skor 1 : Jika alat dan bahan yang dibawa tidak lengkap, yaitu yaitu jarum sulam, pemidangan, gunting bordir, karbon, pensil, benang dan kain	
		b. Menyiapkan tempat praktek	Skor 4 : Jika tempat praktek dipersiapkan dengan baik	5 %
			Skor 3 : Jika tempat praktek dibersihkan sebelum bekerja	
			Skor 2 : Jika tempat praktek dipersiapkan tanpa memperhatikan kebersihan	
			Skor 1 : Jika tempat praktek tidak dipersiapkan dengan baik	

		c. Melaksanakan prosedur K3	<p>Skor 4 : Jika melaksanakan K3 sesuai prosedur</p> <p>Skor 3 : Jika dalam bekerja hanya memperhatikan keselamatannya</p> <p>Skor 2 : Jika dalam bekerja hanya memperhatikan kesehatannya</p> <p>Skor 1 : Jika melaksanakan tempat K3 tidak sesuai dengan prosedur</p>	5 %
2	Proses	a. Memasang pembedangan pada bahan atau kain	<p>Skor 4 : Jika kain dipasang pada pembedangan dengan sangat baik yaitu regangan kain seimbang, kain tidak kendor dan pembedangan yang digunakan dibalut dengan kain</p> <p>Skor 3 : Jika kain dipasang pada pembedangan dengan baik yaitu regangan kain seimbang, kain tidak kendor dan pembedangan yang digunakan tidak dibalut dengan kain</p> <p>Skor 2 : Jika kain dipasang pada pembedangan dengan kurang baik yaitu regangan kain kurang seimbang, kain agak kendor dan pembedangan yang digunakan tidak dibalut dengan kain</p> <p>Skor 1 : Jika kain dipasang pada pembedangan dengan tidak baik yaitu regangan kain tidak seimbang, kain kendor dan pembedangan yang digunakan tidak dibalut dengan kain</p>	10 %
		b. Langkah-langkah membuat tusuk hias	Skor 4 : Jika membuat tusuk hias sangat tepat, yaitu memulai pekerjaan dengan membuat simpul mati terlebih dahulu,	20 %

			<p>teknik membuat tusuk hias sesuai dengan langkahnya, jarak tusukan tepat, regangan benang seimbang, mengakhiri pekerjaan menyulam dengan mematikan benang dan menggunting sisa benang</p>	
			<p>Skor 3 : Jika membuat tusuk hias tepat, yaitu memulai pekerjaan dengan membuat simpul mati terlebih dahulu, teknik membuat tusuk hias sesuai dengan langkahnya, jarak tusukan kurang tepat, regangan benang seimbang, mengakhiri pekerjaan menyulam dengan mematikan benang dan menggunting sisa benang</p>	
			<p>Skor 2 : Jika membuat tusuk hias kurang tepat, yaitu memulai pekerjaan dengan membuat simpul mati terlebih dahulu, teknik membuat tusuk hias sesuai dengan langkahnya, jarak tusukan kurang tepat, regangan benang tidak seimbang, mengakhiri pekerjaan menyulam dengan mematikan benang dan menggunting sisa benang</p>	
			<p>Skor 1 : Jika membuat tusuk hias sangat tepat, yaitu memulai pekerjaan dengan membuat simpul mati terlebih dahulu, teknik membuat tusuk hias sesuai dengan langkahnya, jarak tusukan kurang tepat, regangan</p>	

			benang tidak seimbang, mengakhiri pekerjaan menyulam dengan mematikan benang dan tidak menggunting sisa benang	
		c. Ketepatan waktu	<p>Skor 4 : Jika ketepatan waktu yang digunakan tepat dari 60 menit</p> <p>Skor 3 : Jika ketepatan waktu yang digunakan lebih dari 60 menit atau kurang dari 70 menit</p> <p>Skor 2 : Jika ketepatan waktu yang digunakan lebih dari 70 menit atau kurang dari 80 menit</p> <p>Skor 1 : Jika ketepatan waktu yang digunakan lebih dari 80 menit</p>	10 %
3	Hasil	a. Teknik pembuatan tusuk hias	<p>Skor 4 : Teknik pembuatan tusuk hias 100% tepat</p> <p>Skor 3 : Teknik pembuatan tusuk hias 75% tepat</p> <p>Skor 2 : Teknik pembuatan tusuk hias 50% tepat</p> <p>Skor 1 : Teknik pembuatan tusuk hias 25% tepat</p>	15 %
		b. Kerapihan hiasan	<p>Skor 4 : Jika tusuk hias yang dihasilkan sangat rapih, yaitu hasil tusukkan tidak berkerut, regangan benang seimbang, benang bagian bawah rapih</p> <p>Skor 3 : Jika tusuk hias yang dihasilkan rapih, yaitu tidak berkerut, regangan benang seimbang, benang bagian bawah kurang rapih</p> <p>Skor 2 : Jika tusuk hias yang dihasilkan kurang rapih, yaitu tidak berkerut, regangan benang sedikit kendor atau terlalu kencang, benang bagian</p>	10 %

			bawah kurang rapih	
			Skor 1 : Jika tusuk hias yang dihasilkan tidak rapih, yaitu berkerut, regangan pita kendor atau terlalu kencang, benang bagian bawah tidak rapih	
		c. Kebersihan	Skor 4 : Jika tusuk hias yang dihasilkan sangat bersih, yaitu tidak ada noda, tidak ada coretan pensil/ karbon, tidak ada tiras benang	10 %
			Skor 3 : Jika tusuk hias yang dihasilkan bersih, yaitu tidak ada noda, tidak ada coretan pensil/ karbon, ada tiras benang	
			Skor 2 : Jika tusuk hias yang dihasilkan kurang bersih, yaitu tidak ada noda, ada coretan pensil/ karbon, ada tiras benang	
			Skor 1 : Jika tusuk hias yang dihasilkan tidak bersih, yaitu ada noda, ada coretan pensil/ karbon, ada tiras benang	
		d. Pengemasan	Skor 4 : hasil dikemas menggunakan plastik kemas dan diberi nama	5 %
			Skor 3 : hasil dikemas menggunakan plastik kemas dan tidak diberi nama	
			Skor 2 : hasil dikemas menggunakan plastik biasa dan tidak diberi nama	
			Skor 1 : hasil tidak dikemas dan tidak diberi nama	

I. Prosedur Penelitian

1. Studi pendahuluan

Terdapat dua hal yang dilakukan pada studi pendahuluan, yaitu melakukan studi pustaka atau melakukan kajian dan mengumpulkan informasi dari buku, jurnal, dan bahan pustaka lainnya yang menunjang penelitian pemanfaatan video dan melakukan studi lapangan untuk mengetahui permasalahan dalam kegiatan pembelajaran membuat tusuk hias, pemecahan masalah yang sesuai dan mengetahui karakteristik siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Studi lapangan dilakukan dengan observasi terhadap kegiatan pembelajaran membuat tusuk hias, mengkaji pencapaian kompetensi membuat tusuk hias dan pengamatan terhadap sarana prasarana sekolah yang menunjang kegiatan penelitian.

2. Desain dan pengembangan video

Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap desain dan pengembangan media, yaitu :

a. Menentukan materi pokok

Materi pokok yang dipilih dalam penelitian ini adalah membuat tusuk hias. Materi membuat tusuk hias dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan pertimbangan nilai-nilai pendidikan karakter sesuai dan dapat terintegritasi secara baik pada materi pokok ini.

b. Menentukan standar kompetensi

- c. Menentukan kompetensi dasar
 - d. Menentukan indikator keberhasilan yang harus dicapai oleh siswa
 - e. Melakukan pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk pengembangan media, seperti buku tata busana untuk SMK jilid 3 tentang materi pokok membuat tusuk hias dan artikel-artikel yang berkaitan dengan materi pokok tersebut.
 - f. Menentukan program yang akan digunakan dalam mengembangkan video.
 - g. Membuat *storyboard* sebagai alur dan diagram tampilan dari media yang akan diproduksi
 - h. Produksi video tahap awal yang dikemas dalam bentuk DVD.
3. Evaluasi
- Evaluasi yang dilakukan adalah menggunakan *judgment expert* yaitu ahli materi dan ahli media.
4. Tes awal
- Pada tes ini dibatasi pengambilan data melalui tes lembar unjuk kerja. Kemudian data hasil tes awal digunakan untuk mendapatkan informasi kenormalan dan homogenitas data.
5. Perlakuan kepada kelas subyek melalui video sebanyak satu kompetensi (4 kali pertemuan).
- a. Pertemuan pertama, dilakukan *pretest*, untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum dilakukan *treatment*.

- b. Pertemuan kedua, dilakukan *treatment* dengan memutar video tusuk hias sebanyak 7 tusuk dari 14 tusuk hias yang akan dipelajari.
 - c. Pertemuan ketiga, melanjutkan materi yang sebelumnya dengan memutar video tusuk hias selanjutnya yaitu sebanyak 7 tusuk yang belum ditampilkan.
 - d. Pertemuan keempat, yaitu melakukan *posttest*, untuk melihat pencapaian kompetensi siswa setelah dilakukan *treatment*.
6. Tes akhir
- Pada tes akhir soal yang digunakan sama dengan tes awal, yaitu dengan menggunakan tes lembar unjuk kerja. Kemudian data hasil tes akhir akan dibandingkan dengan data tes awal untuk melihat pengaruhnya selama penggunaan media video dalam proses belajar mengajar.
7. Penilaian didasarkan pada skor yang diperoleh siswa berdasarkan hasil lembar unjuk kerja.

J. Pengujian Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebab instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dengan kata lain dapat mengungkap data dari variabel yang di teliti secara tepat. Menurut Sugiyono (2011) validitas adalah derajat ketepatan antara data yang

terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2011) validitas instrumen terbagi menjadi tiga, yaitu validitas konstruk, validitas isi dan validitas eksternal. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a. Pengujian Validitas Konstruk (*Construct Validity*)

Validitas konstruk adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya. Untuk mengukur validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*), jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

b. Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi berkaitan dengan kemampuan suatu instrumen mengukur isi (konsep) yang harus diukur. Berarti bahwa suatu alat ukur mampu mengungkap isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur. Untuk instrumen berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.

c. Pengujian Validitas Eksternal

Pengujian dengan cara membandingkan untuk mencari kesamaan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-

fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila telah terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas yang tinggi.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk (*construct validity*). Menurut Sugiyono (2011) validitas konstruk yaitu instrumen dikonstruksi berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan teori yang relevan, kemudian dikonstruksikan dengan ahli (*judgment expert*).

Validitas kostrak (*construct validity*) ini dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang telah disusun dan meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment expert*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah item-item tersebut mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain ahli materi dan ahli media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2007) jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Jadi penelitian ini, peneliti menggunakan tiga orang ahli (*judgment*), *experts* yaitu tiga orang ahli media dan tiga orang ahli materi.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi

Arikunto, 1998). Menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2004) reliabilitas adalah keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya. Suatu alat pengukur dapat dikatakan reliable adalah bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama (S. Nasution, 2007). Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2002) mengungkapkan bahwa reliabilitas artinya dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah layak digunakan untuk pengambilan data penelitian. Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan, reliabilitas adalah keajegan suatu alat yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran dapat memberikan hasil yang relatif sama bila dilakukan pada waktu yang berlainan sehingga dapat dipercaya dan diandalkan.

Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah antar rater. Menurut Ahmad Rohani (2008) reliabilitas antar rater yaitu kesepakatan antar rater. Reliabilitas antar rater yang digunakan untuk menilai konsistensi beberapa rater dalam menilai suatu obyek melalui checklist yang menghasilkan data nominal, semakin banyak hasil penilaian antar satu rater dengan rater yang lainnya maka koefisien yang dihasilkan akan tinggi (Wahyu Widhiarso, 2009).

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas unjuk kerja digunakan penilaian berbentuk *checklist* dengan skala penilaian yaitu ya = 1 dan tidak = 0, langkah-langkah perhitungannya sebagai berikut :

- a. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2 karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala Guttman ya dan tidak. Jawaban ya dengan skor 1 dan tidak dengan skor 0.
- b. Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum.
- c. Menentukan panjang kelas (P) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
- d. Menentukan kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar. (Sukardi, 2003:85)

Untuk menentukan kelayakan dari lembar instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah berikut :

Tabel 10. Kriteria Kelayakan Instrumen

Kategori	Interval Skor	Interpretasi
Layak dan andal	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$	Ahli (<i>judgment expert</i>) menyatakan bahwa instrumen layak dan andal digunakan sebagai alat penelitian
Tidak layak dan tidak andal	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$	Ahli (<i>judgment expert</i>) menyatakan bahwa instrumen tidak layak dan tidak andal digunakan sebagai alat penelitian

Keterangan :

S : Skor responden

S_{min} : Skor terendah

S_{max} : Skor tertinggi

P : Panjang kelas interval

Adapun lembar instrumen tes pada penelitian ini validitas dan reliabilitasnya berbentuk *checklist* dengan skala penilaian yaitu ya = 1

dan tidak = 0, dimana semua jumlah itemnya 5. Kemudian dihitung jumlah skor yang dinyatakan layak dan tidak layak oleh *judgment experts*. Setelah diperoleh hasil dari tabulasi skor, kemudian dikategorikan kualitas lembar instrumen penelitian berdasarkan kriteria kelayakan instrumen. Adapun pengkategorian kualitas lembar instrumen penelitian dan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen, yaitu sebagai berikut:

Tabel 11. Kriteria Kelayakan Lembar Instrumen Penelitian Ditinjau Dari Ahli Materi

Kategori	Skor	Interpretasi
Layak dan andal	$3 \leq \text{skor} \leq 5$	Lembar instrumen penelitian dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{skor} \leq 2$	Lembar instrumen penelitian dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

Setelah diperoleh hasil pengukuran kualitas lembar instrumen penelitian melalui perhitungan, kemudian didapatkan hasil reliabilitas instrumen melalui kesepakatan *judgment expert*. Reliabilitas konsistensi antar rater ini diperoleh berdasarkan hasil skor yang diberikan oleh *judgment expert*, yang kemudian dikategorikan menjadi layak dan tidak layak. Adapun rangkuman hasil skor yang diperoleh dari *judgment expert*, yaitu:

Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kelayakan Lembar Instrumen Penelitian Ditinjau Dari Ahli Materi

Judgment Expert	Skor	Hasil
Ahli 1	5	Lembar instrumen penelitian dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Ahli 2	5	Lembar instrumen penelitian dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Ahli 3	5	Lembar instrumen penelitian dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data

Berdasarkan tabel 13, dapat dijelaskan bahwa hasil skor yang diberikan oleh para *judgment expert* terhadap item-item atau aspek-aspek penilaian kelayakan lembar instrumen penelitian yaitu dari ketiga *judgment expert* memberikan skor 5, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa lembar instrumen penelitian dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data.

Untuk video, mengetahui validitas dan reliabilitasnya juga berbentuk *checklist* dengan skala penilaian yaitu ya = 1 dan tidak = 0, dimana jumlah itemnya 17. Kemudian dihitung jumlah skor yang dinyatakan layak dan tidak layak oleh *judgment expert*. Setelah diperoleh hasil dari tabulasi skor, kemudian dikategorikan kualitas video berdasarkan perhitungan statistik. Adapun pengkategorian kualitas video dan hasil uji validitas dan reliabilitas video, yaitu sebagai berikut:

Tabel 13. Kriteria Kelayakan Video Ditinjau Dari Ahli Media

Kategori	Skor	Interpretasi
Layak dan andal	$9 \leq \text{skor} \leq 17$	Media layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{skor} \leq 8$	Media tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

Setelah diperoleh hasil pengukuran kualitas media audio visual melalui perhitungan, kemudian didapatkan hasil reliabilitas instrumen melalui kesepakatan *judgment expert*. Reliabilitas konsistensi antar rater ini diperoleh berdasarkan hasil skor yang diberikan oleh *judgment expert*, yang kemudian dikategorikan menjadi layak dan tidak layak. Adapun rangkuman hasil skor yang diperoleh dari *judgment expert*, yaitu:

Tabel 14. Rangkuman Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kelayakan Video Ditinjau Dari Ahli Media

Expert Judgment	Skor	Hasil
Ahli 1	17	Media layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Ahli 2	17	Media layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Ahli 3	15	Media layak dan andal digunakan untuk pengambilan data

Berdasarkan tabel 15, dapat dijelaskan bahwa hasil skor yang diberikan oleh para *judgment expert* terhadap item-item atau aspek-aspek penilaian kelayakan media audio visual yaitu dari kedua *judgment expert* memberikan skor 17 dan satu *judgment expert* memberikan skor 15, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media layak dan andal digunakan untuk pengambilan data.

Kemudian untuk materi video, mengetahui validitas dan reliabilitasnya juga berbentuk *checklist* dengan skala penilaian yaitu ya = 1 dan tidak = 0, dimana jumlah itemnya 14. Kemudian dihitung jumlah skor yang dinyatakan layak dan tidak layak oleh *judgment experts*. Setelah diperoleh hasil dari tabulasi skor, kemudian dikategorikan

kualitas materi video berdasarkan perhitungan statistik. Adapun pengkategorian kualitas materi video dan hasil uji validitas dan reliabilitas materi video, yaitu sebagai berikut:

Tabel 15. Kriteria Kelayakan Materi Video Ditinjau Dari Ahli Materi

Kategori	Skor	Interpretasi
Layak dan andal	$7 \leq \text{skor} \leq 14$	Materi video layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{skor} \leq 6$	Materi video tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

Setelah diperoleh hasil pengukuran kualitas materi video melalui perhitungan, kemudian didapatkan hasil reliabilitas instrumen melalui kesepakatan *judgment expert*. Reliabilitas konsistensi antar rater ini diperoleh berdasarkan hasil skor yang diberikan oleh *judgment expert*, yang kemudian dikategorikan menjadi layak dan tidak layak. Adapun rangkuman hasil skor yang diperoleh dari *judgment expert*, yaitu:

Tabel 16. Rangkuman Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kelayakan Materi Audio Visual Ditinjau Dari Ahli Materi

Expert Judgment	Skor	Hasil
Ahli 1	14	Materi video layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Ahli 2	14	Materi video layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Ahli 3	14	Materi video layak dan andal digunakan untuk pengambilan data

Berdasarkan tabel 17, dapat dijelaskan bahwa hasil skor yang diberikan oleh para *judgment expert* terhadap item-item atau aspek-aspek penilaian kelayakan materi video yaitu dari ketiga *judgment expert* memberikan skor 14, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa

materi video dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data.

K. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Teknik analisis data dalam penelitian ini ada beberapa tahapan.

Tahapan pertama analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengujian statistik deskriptif. Pengujian statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai dan pencapaian kompetensi siswa. Menurut Sugiyono (2009) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Tahapan kedua analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan hipotesis melalui uji t. Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif untuk mengetahui pencapaian kompetensi membuat tusuk hias dari data *pretest* dan *posttest*. Data diolah dan

disajikan ke dalam bentuk tabel yang meliputi mean (Me), mode (Mo), median (Md) dan standar deviasi (S). Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata (mean) diperoleh dengan menjumlahkan seluruh data individu dalam kelompok tersebut, kemudian dibagi dengan jumlah individu dalam kelompok tersebut. Rumusnya adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2007:49):

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

Me : Mean (rata-rata)
 \sum : Epsilon (baca jumlah)
 x_i : Nilai x ke i sampai ke n
n : Jumlah individu

Median (Md) adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar hingga yang terkecil, dengan rumus (Sugiyono, 2007:53) :

$$Md = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

Md : Median
b : Batas bawah, dimana median akan terletak
p : Panjang kelas interval
n : Banyak data/ jumlah sampel
F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas media
f : Frekuensi kelas median

Mode (Mo) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut, dengan rumus (Sugiyono, 2007:52) :

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

- Mo : Mode
- b : Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak
- p : Panjang kelas interval
- b₁ : Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya
- b₂ : Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

Standar deviasi atau simpangan baku merupakan nilai yang menunjukkan tingkat variasi suatu kelompok data. Jika simpangan baku dikuadratkan, maka ia disebut varians. Maka simpangan baku merupakan akar dari varians, sehingga simpangan baku dapat dihitung dengan rumus (Sugiyono, 2007:57) :

$$s = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

Keterangan :

- s : Simpangan baku
- \sum : Epsilon (baca jumlah)
- x_i : Nilai x ke i sampai ke n
- \bar{x} : Mean (rata-rata)
- n : Jumlah individu

2. Uji Hipotesis

Untuk melakukan pengujian hipotesis digunakan uji t untuk mengujinya. Sebelum melakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan pengkajian asumsi. Pengkajian asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diselidiki terdistribusi secara normal atau tidak. Data-data yang diuji adalah data *pre-test* dan *post-test*. Uji normalitas ini menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov* dengan rumus sebagai berikut :

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 - n_2}}$$

Keterangan :

KD : harga K-Smirnov yang di cari

N1 : jumlah sampel yang diharapkan

N2 : jumlah sampel yang diperoleh

Syarat kriteria hasil pengujian normalitas data melihat dari hasil signifikansi, yaitu :

- 1). Jika signifikansi < 0,05, maka data tidak berdistribusi dengan normal.
- 2). Jika signifikansi > 0,05, maka data berdistribusi dengan normal.

Adapun hasil uji normalitas data menggunakan SPSS 17 *for windows* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 17. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Menggunakan SPSS 17 *for Windows*

No	Perlakuan	Nilai K-S	P (Signifikansi)	Keterangan
1	Pre-Test	0,791	0,062	Normal
2	Post-Test	1,319	0,559	Normal

Berdasarkan hasil uji K-S menggunakan SPSS 17 *for windows* diperoleh nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,062, yaitu $0,062 > 0,05$, yang artinya data berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji K-S untuk *post-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,559, yaitu $0,559 > 0,05$, yang artinya data berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa data hasil sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Jika sampel berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas varian sampel sebelum dan sesudah perlakuan. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varians yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan atau bermakna satu sama lain. Uji statistik untuk homogenitas adalah uji F dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Rumusnya adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2007:140):

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Syarat kriteria hasil pengujian homogenitas melihat dari hasil signifikansi, yaitu :

- 1). Jika signifikansi < 0,05, maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians tiddak homogen.
- 2). Jika signifikansi > 0,05, maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen.

Adapun hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 17 *for windows* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 18. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 17 *for Windows*

Data	df1	df2	P (Signifikansi)	Keterangan
Nilai tes	1	52	0,064	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS 17 *for windows* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,064, yaitu 0,064 > 0,05, yang artinya data berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen.

c. Uji T- Test

Setelah uji normalitas dan homogenitas diperoleh hasilnya, langkah selanjutnya adalah uji t. Uji t dilakukan untuk menentukan apakah ada pengaruh pencapaian kompetensi membuat tusuk hias dengan membandingkan nilai kompetensi sebelum dan sesudah

menggunakan video. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

- 1). H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada Siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.
- 2). H_a : ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada Siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Hipotesis kemudian diuji menggunakan rumus t-test, adapun rumusnya (Sugiyono, 2007: 138) :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

- \bar{x}_1 : Rata-rata sampel ke 1
- \bar{x}_2 : Rata-rata sampel ke 2
- s_1 : Standar deviasi sampel ke 1
- s_2 : standar deviasi sampel ke 2
- n_1 : Jumlah kelompok ke 1
- n_2 : Jumlah kelompok ke 2

Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,005 atau tingkat kepercayaan 5%. Syarat kriteria hasil pengujian uji t melihat dari hasil signifikansi, yaitu :

- 1). Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.
- 2). Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Selain dilihat dari hasil signifikansi, syarat pengujian uji t dapat dilakukan dengan :

- 1). Jika $-t_{\text{tabel}} \leq -t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima.
- 2). Jika $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan laporan hasil penelitian yang telah dilakukan, meliputi deskripsi data, pengujian prasyarat nalisis dan pengujian hipotesis.

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Karya Rini yang berlokasi di JL. Laksda Adi Sucipto No. 86, Depok, Catur Tunggal, Yogyakarta. SMK Karya Rini merupakan salah satu sekolah bidang seni kerajinan dan pariwisata yang bernaung dibawah Yayasan Hari Ibu KOWANI dengan bidang study keahlian yang dimiliki adalah Tata Busana dan Akomodasi Perhotelan. Setiap tingkat memiliki 3 kelas dengan rincian 2 kelas Akomodasi Perhotelan dan 1 kelas Tata Busana.

Berdasarkan silabus di SMK Karya Rini kelas XI pada standar kompetensi membuat hiasan pada busana dilaksanakan dengan durasi waktu 108 jam x 45 menit. Materi pelajaran membuat tusuk hias diberikan dengan durasi 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu @ 3 x 45 menit.

SMK Karya Rini memiliki fasilitas yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar antara lain 4 ruang lab. Akomodasi

Perhotelan, 3 ruang lab. Tata Busana, 9 ruang teori, 1 ruang aula, 1 lab. bahasa, 1 lab. komputer, perpustakaan, koperasi siswa, kafetaria dan lain-lain. Adapun fasilitas media yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar antara lain komputer, *proyektor*, *whiteboard*, *speaker*, *tape* dan *manaquen*.

Untuk keterlaksanaan proses belajar mengajar disekolah tidak lepas dari tenaga pengajar disekolah yaitu guru. Jumlah guru disekolah ini kurang lebih 36 orang yang terdiri dari 1 guru berpendidikan S2, 34 orang guru berpendidikan S1 dan 1 orang guru berpendidikan D3. Disamping itu SMK Karya Rini juga didukung oleh 8 orang karyawan yang terdiri dari 1 orang KTU, 4 orang administrasi, 1 orang tukang kebun, 1 orang tukang kebun dan 1 orang tukang satpam.

2. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre-eksperimental* dan rancangan yang digunakan dalam *pre-eksperimental* adalah *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta. Dalam hal ini pencapaian kompetensi merupakan kemampuan minimal yang harus dicapai siswa dalam mencapai suatu kompetensi tertentu sesuai standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.

Penilaian pencapaian kompetensi membuat tusuk hias diperoleh melalui tes, yaitu tes unjuk kerja. Tes lembar unjuk kerja digunakan melihat hasil kompetensi praktek membuat tusuk hias. Hasil penilaian didapatkan dengan pemberian *pretest* (sebelum diberi perlakuan atau kemampuan awal) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan) .

a. Deskripsi Hasil Penelitian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Sebelum Menggunakan Video

Kelas yang digunakan untuk penelitian merupakan kelas XI dengan jumlah siswa 27 orang. Untuk mendapatkan hasil penelitian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video didapatkan dengan melakukan penilaian. Standar kompetensi mata pelajaran membuat hiasan pada busana ditentukan dengan menggunakan batas minimal KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70. Selanjutnya hasil kompetensi membuat tusuk hias dikategorikan berdasarkan kriteria dari pihak sekolah yang dapat diketahui melalui tabel 19. Adapun kriteria nilai mata pelajaran produktif di SMK Karya Rini adalah sebagai berikut :

Tabel 19. Kriteria Nilai Mata Pelajaran Produktif

Nilai	Predikat/ Kategori
90 – 100	Amat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
0 – 69	Kurang

Berdasarkan hasil penilaian *pretest* kompetensi membuat tusuk hias yang didapatkan, kemudian dikategorikan berdasarkan

kriteria nilai mata pelajaran produktif dan dapat dilihat pada tabel dibawah berikut :

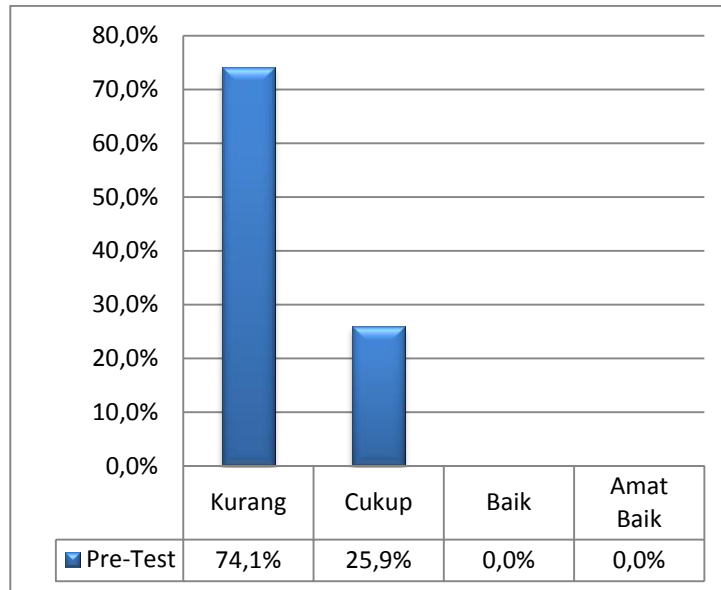
Tabel 20. Hasil Pengkategorian Nilai *Pretest* Kompetensi Membuat Tusuk Hias

Nilai	Predikat/ Kategori	Frekuensi Pretest	%
90 – 100	Amat Baik	0	0%
80 – 89	Baik	0	0%
70 – 79	Cukup	7	25,9%
0 – 69	Kurang	20	74,1%
Jumlah		27	100%

Berdasarkan tabel 20 dapat diketahui sebesar 74,1% atau sebanyak 20 orang termasuk dalam kategori kurang dan sebesar 25,9% atau sebanyak 7 orang termasuk kategori cukup.

Perhitungan statistik diperoleh nilai *pretest* kompetensi membuat tusuk hias dengan rata-rata (mean) sebesar 65,78; nilai tengah dari kelompok data (median) sebesar 64,17; nilai yang sering muncul dalam kelompok data (mode) sebesar 61,67; nilai *minimum* (terendah) sebesar 61,67 dan nilai *maximum* (tertinggi) sebesar 73,30.

Dengan demikian nilai *pretest* kompetensi membuat tusuk hias termasuk dalam kategori kurang dengan rata-rata (mean) sebesar 65,78. Lebih jelasnya hasil nilai *pretest* kompetensi membuat tusuk hias disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 17. Diagram Persentase Pengkategorian Nilai *Pretest* Kompetensi Membuat Tusuk Hias

b. Deskripsi Hasil Penelitian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Setelah Menggunakan Video

Kelas yang digunakan untuk penelitian merupakan kelas XI dengan jumlah siswa 27 orang. Untuk mendapatkan hasil penelitian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video didapatkan dengan melakukan penilaian. Standar kompetensi mata pelajaran membuat hiasan pada busana ditentukan dengan menggunakan batas minimal KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 70. Selanjutnya hasil kompetensi membuat tusuk hias dikategorikan berdasarkan kriteria dari pihak sekolah yang dapat diketahui melalui tabel 19.

Berdasarkan hasil penilaian *posttest* kompetensi membuat tusuk hias yang didapatkan, kemudian dikategorikan berdasarkan

kriteria nilai mata pelajaran produktif dan dapat dilihat pada tabel dibawah berikut :

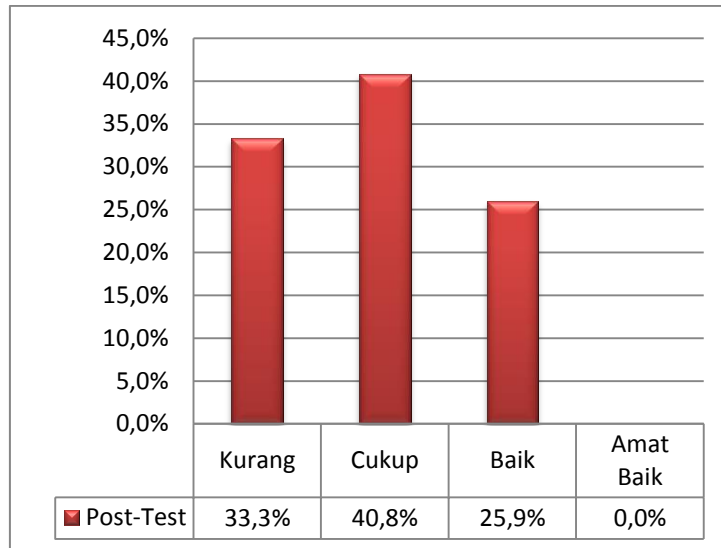
Tabel 21. Hasil Pengkategorian Nilai *Posttest* Kompetensi Membuat Tusuk Hias

Nilai	Predikat/ Kategori	Frekuensi Posttest	%
90 – 100	Amat Baik	0	0%
80 – 89	Baik	7	25,9%
70 – 79	Cukup	11	40,8%
0 – 69	Kurang	9	33,3%
Jumlah		27	100%

Berdasarkan tabel 21 dapat diketahui sebesar 33,3% atau sebanyak 9 orang termasuk dalam kategori kurang, sebesar 40,8% atau sebanyak 11 orang termasuk dalam kategori cukup dan sebesar 25,9% atau sebanyak 7 orang termasuk kategori baik.

Perhitungan statistik diperoleh nilai *posttest* dengan rata-rata (mean) sebesar 74,43; nilai tengah dari kelompok data (median) sebesar 75,0; nilai yang sering muncul dalam kelompok data (mode) sebesar 66,70; nilai *minimum* (terendah) sebesar 66,70 dan nilai *maximum* (tertinggi) sebesar 85,80.

Dengan demikian nilai *posttest* kompetensi membuat tusuk hias termasuk dalam kategori cukup dengan rata-rata (mean) sebesar 74,43. Lebih jelasnya hasil nilai *posttest* kompetensi membuat tusuk hias disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 18. Diagram Persentase Pengkategorian Nilai *Posttest* Kompetensi Membuat Tusuk Hias

B. Uji Hipotesis

Penelitian yang dilaksanakan pada kelas XI dengan jumlah siswa 27 orang diberi perlakuan berupa pembelajaran berbantuan video. Dalam standar kompetensi mata pelajaran produktif, KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan adalah 70. Pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah diberi perlakuan selanjutnya di uji menggunakan uji t untuk menguji hipotesis. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. H_0 : tidak ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.
2. H_a : ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 atau tingkat kepercayaan 5%. Syarat kriteria hasil pengujian uji t melihat dari hasil signifikansi, yaitu :

1. Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak
2. Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima

Selain dilihat dari hasil signifikansi pengujian uji t dapat dilakukan dengan :

1. Jika $-t \text{ tabel} \leq -t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima
2. Jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak

Pengujian hipotesis ini dianalisis dengan menggunakan SPSS 17 *for windows* dan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 25. Rangkuman Hasil Uji T Menggunakan SPSS 17 *for Windows*

Data	T hitung	T tabel	df	P (Signifikansi)
Pre-Test dan Post-Test	-7,557	-2,779	26	0,000

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil t hitung sebesar -7,557 dan df sebesar 26, yaitu $-7,557 < -2,779$, sedangkan nilai signifikansi yang di dapat adalah 0,000, yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

C. Pembahasan

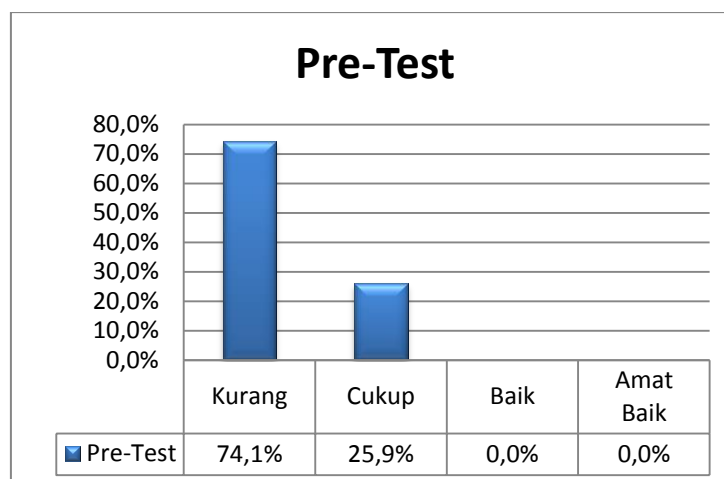
Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil pengujian statistik berupa temuan yang dapat menjawab rumusan masalah. Faktor utama yang diamati pada penelitian ini adalah pencapaian kompetensi membuat tusuk hias. Kompetensi siswa diamati melalui nilai *pretest* dan *posttest*, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa sudah memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) atau belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Sehingga dapat diamati apakah penggunaan video pada kompetensi membuat tusuk hias dapat memberikan pengaruh dalam pencapaian kompetensi membuat tusuk hias.

Dengan adanya penyampaian materi menggunakan video sebagai penunjang dalam pembelajaran diharapkan siswa lebih memahami secara jelas dan dapat membuat tusuk hias dengan benar sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi siswa didapatkan dari membandingkan nilai siswa sebelum menggunakan video dengan nilai siswa setelah menggunakan video. Pembahasan selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengenai perbedaan pencapaian kompetensi sebelum dan setelah menggunakan video adalah sebagai berikut :

1. Kompetensi Membuat Tusuk Hias Sebelum Menggunakan Video Pada Siswa Tata Busana Kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelum menggunakan video diperoleh hasil perhitungan statistik nilai *pretest* kompetensi membuat tusuk hias dengan rata-rata (mean) sebesar 65,78; nilai tengah dari kelompok data (median) sebesar 64,17; nilai yang sering muncul dalam kelompok data (mode) sebesar 61,67; nilai *minimum* (terendah) sebesar 61,67 dan nilai *maximum* (tertinggi) sebesar 73,30.

Setelah mengetahui hasil nilai *pretest* kompetensi membuat tusuk hias siswa, kemudian diperjelas dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 20. Diagram Persentase Nilai *Pretest* Kompetensi Membuat Tusuk Hias

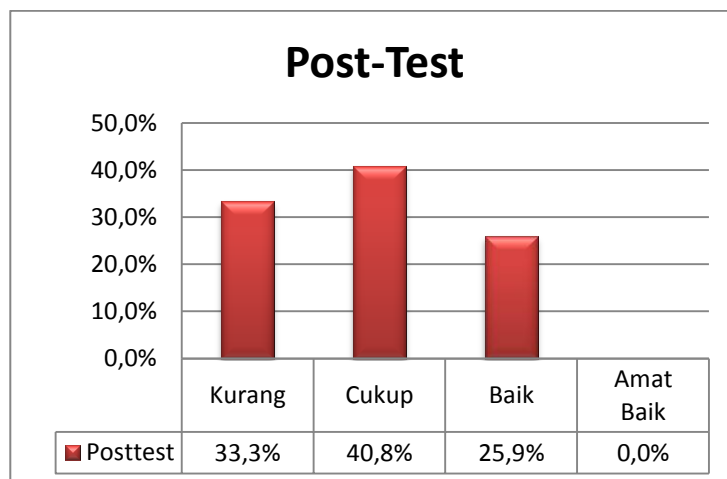
Pada diagram diatas dijelaskan nilai *pretest* diketahui 74,1% atau sebanyak 20 orang dari 27 orang yang berada dalam kategori kurang. Sedangkan sebesar 25,9% atau sebanyak 7 orang dari 27 orang yang berada dalam kategori cukup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video

sebesar 25,9% dengan nilai *pretest* kompetensi membuat tusuk hias termasuk dalam kategori kurang dengan rata-rata (mean) sebesar 65,78.

2. Kompetensi Membuat Tusuk Hias Setelah Menggunakan Video Pada Siswa Tata Busana Kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan setelah menggunakan video diperoleh hasil perhitungan statistik nilai *posttest* kompetensi membuat tusuk hias dengan rata-rata (mean) sebesar 74,43; nilai tengah dari kelompok data (median) sebesar 75,0; nilai yang sering muncul dalam kelompok data (mode) sebesar 66,70; nilai *minimum* (terendah) sebesar 66,70 dan nilai *maximum* (tertinggi) sebesar 85,80.

Setelah mengetahui hasil nilai *posttest* kompetensi membuat tusuk hias siswa, kemudian diperjelas dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 21. Diagram Persentase Nilai *Posttest* Kompetensi Membuat Tusuk Hias

Pada diagram diatas dijelaskan nilai *posttest* diketahui 33,3% atau sebanyak 9 orang dari 27 orang yang berada dalam kategori kurang. Sedangkan sebesar 40,8% atau sebanyak 11 orang dari 27 orang yang berada dalam kategori cukup, dan yang berada dalam kategori baik sebesar 25,9% atau sebanyak 7 orang dari 27 orang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video sebesar 66,7% dengan nilai *posttest* kompetensi membuat tusuk hias termasuk dalam kategori cukup dengan rata-rata (mean) sebesar 74,43.

3. Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Kelas XI Di SMK Karya Rini Yogyakarta

Hasil pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sesudah adanya perlakuan menggunakan video lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum adanya perlakuan menggunakan video. Penerapan penggunaan video dapat memberikan perbedaan hasil yang signifikan pada kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Dalam hal ini pengaruh penggunaan video dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar atau nilai *pretest* (sebelum menggunakan video) dan *posttest* (sesudah menggunakan video). Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh t hitung sebesar -7,557 dan df sebesar 26

sedangkan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi (tingkat kepercayaan) yang digunakan adalah 0,05 atau 5% dengan syarat pengujiannya adalah :

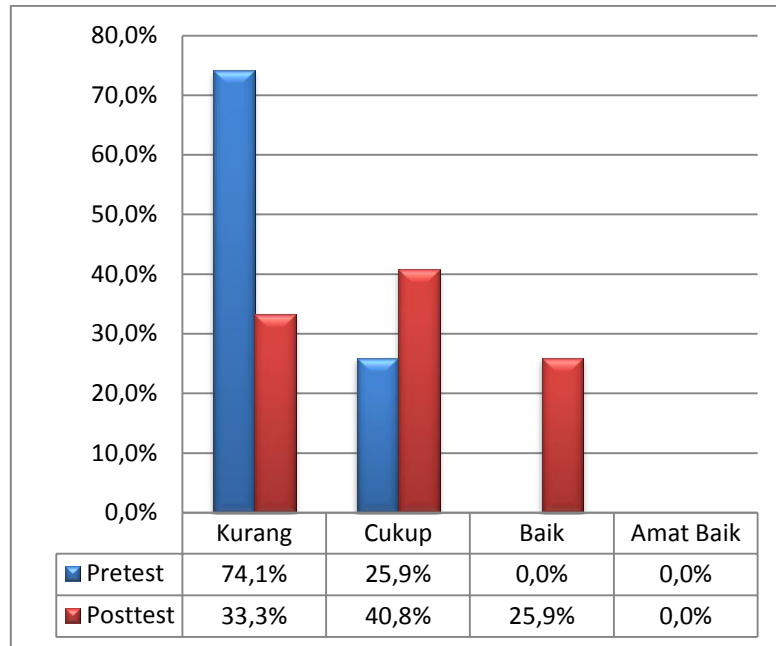
- a. Jika signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak
- b. Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima

Selain dilihat dari hasil signifikansi, syarat pengujian uji t dapat dilakukan dengan :

- a. Jika $-t \text{ tabel} \leq -t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima
- b. Jika $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak

Dapat diketahui bahwa $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$, yaitu $-7,557 < -2,779$ dan nilai signifikansi $< 0,005$, yaitu $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hasil uji t menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

Setelah mengetahui hasil nilai *pretest* dan *posttest* kompetensi membuat tusuk hias kemudian diperjelas dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 22. Diagram Presentase Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kompetensi Membuat Tusuk Hias

Berdasarkan diagram diatas dijelaskan nilai *pretest* diketahui 74,1% atau sebanyak 20 orang dari 27 orang yang berada dalam kategori kurang. Sedangkan sebesar 25,9% atau sebanyak 7 orang dari 27 orang yang berada dalam kategori cukup. Dengan demikian pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video sebesar 25,9% dengan nilai *pretest* kompetensi membuat tusuk hias termasuk dalam kategori kurang dengan rata-rata (mean) sebesar 65,78.

Sedangkan nilai *posttest* diketahui 33,3% atau sebanyak 9 orang dari 27 orang yang berada dalam kategori kurang. Sedangkan sebesar 40,8% atau sebanyak 11 orang dari 27 orang yang berada dalam kategori cukup, dan yang berada dalam kategori baik sebesar 25,9% atau sebanyak 7 orang dari 27 orang. Dengan demikian pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video sebesar 66,7% dengan

nilai *posttest* kompetensi membuat tusuk hias termasuk dalam kategori cukup dengan rata-rata (mean) sebesar 74,43.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan video dapat memberikan pengaruh kepada siswa, karena membantu siswa dalam memahami materi, yaitu memperjelas bagaimana cara pembuatan tusuk hias dengan teknik yang benar, sehingga siswa dapat mengerjakan tugas dengan teknik yang benar, hal ini mengakibatkan peningkatan pencapaian kompetensi membuat tusuk hias. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan video dapat memberikan pengaruh terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pencapaian kompetensi membuat tusuk hias sebelum menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta termasuk dalam kategori kurang dengan rata-rata (mean) sebesar 65,78.
2. Pencapaian kompetensi membuat tusuk hias setelah menggunakan video pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta termasuk dalam kategori cukup dengan rata-rata (mean) sebesar 74,43
3. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan video ditunjukkan oleh hasil uji t yaitu nilai -t hitung sebesar -7,557 dengan df sebesar 26 dan P sebesar 0,000. Sehingga diketahui nilai $-t$ hitung $< -t$ tabel (-7,557 $< -2,779$) dengan nilai taraf signifikansi 5%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta.

B. Implikasi

Analisis data-data hasil penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pencapaian kompetensi membuat tusuk

hias yang menggunakan media pembelajaran dengan video. Penilaian pembuatan tusuk hias pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan identifikasi kesulitan-kesulitan pembelajaran yang selanjutnya berguna untuk dijadikan acuan dalam penyelesaian suatu permasalahan pembelajaran serta untuk menentukan langkah perbaikan yang lebih baik.

Kompetensi siswa yang baik perlu dipertahankan dan dapat lebih ditingkatkan, begitu pula untuk kompetensi yang kurang baik perlu ditingkatkan lagi guna memperoleh hasil yang lebih baik, sehingga kompetensi siswa dapat tercapai dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan video terhadap pencapaian kompetensi membuat tusuk hias pada siswa Tata Busana kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta. Maka suatu media pembelajaran dalam kaitannya dengan hasil belajar atau kompetensi siswa perlu diperhatikan guna perbaikan proses pembelajaran ke depannya yang dilakukan oleh guru.

Penggunaan video ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran membuat tusuk hias dan dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran kompetensi kejuruan atau mata pelajaran lain yang bersifat teori dan praktek di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) karena dapat mempengaruhi kompetensi siswa menjadi lebih baik.

C. Saran

1. Media pembelajaran dengan video dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam membuat tusuk hias pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana atau mata pelajaran lain, sehingga siswa diharapkan tidak akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran teori maupun praktek.
2. Penggunaan media pembelajaran dengan video dapat mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga kompetensi dapat tercapai dengan maksimal yaitu 100%. Peneliti menyarankan agar penggunaan video dapat dijadikan referensi guru dalam proses kegiatan belajar mengajar baik teori maupun praktek.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang dimiliki. Dalam penelitian media yang digunakan tidak hanya video tetapi juga terdapat jobsheet yang digunakan sebagai pegangan siswa selama belajar, sehingga hasil yang didapat tidak semata-mata berasal dari pengaruh video.

Kemudian selama pengambilan data terdapat jeda waktu antara pengambilan data *pretest* dan *posttest* dikarenakan dalam pemberian *treatment* dilakukan dalam dalam 2 kali pertemuan, yaitu dari 14 tusuk hias dibagi menjadi 2 kali penayangan dengan setiap tayangan terdiri dari 7 tusuk, sehingga diperlukan 2 kali pertemuan untuk menyelesaikan *treatment* dengan

video tusuk hias. Oleh karena itu dibutuhkan 4 kali pertemuan untuk menyelesaikan kompetensi membuat tusuk hias, dengan rincian 1x pertemuan untuk *pretest*, 2x pertemuan untuk *treatment* dan 1x pertemuan untuk *posttest*, sehingga hal ini dapat mempengaruhi ketuntasan pencapaian nilai kompetensi membuat tusuk hias siswa.

Adanya perlakuan ganda pada subjek penelitian diluar faktor yang dieksperimenkan, seperti mendapatkan informasi lain selain dari video diluar jam kelas. Hal ini merupakan diluar jangkauan peneliti untuk mengendalikannya, sehingga hasil yang diperoleh bukan semata-mata bersal dari video.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arief S. Sadiman. (1990). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Agha Sophia. (2008). *Belajar Menyulam Benang Untuk Pemula*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Ahmad Rohani. (1991). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barbara Snook. (1983). *Embroidery stitches (450 contoh sulaman)*. Penerjemah: R. Roesmini Soeria Atmadja. Jakarta: Bhratara Karya Aksara.
- Dr. Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dra. Nurul Zuriah. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dra. Sri Wening. (1996). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- E. Mulyasa. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana untuk SMK Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Moh. Nazir, Ph.D. (1985). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nunuk Ira & Trihadi. (2011). *Kreasi Sulam Peniti dan Aplikasi*. Solo: Metagraf.
- Oemar Hamalik. (2004). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Pipin Tresna Prihatin. (2008). *Desain Hiasan*. Bandung: UPI.
- Prapti Karomah. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Boga, Busana dan Rias Kecantikan*. Yogyakarta: Depdiknas UNY.
- Prof. Dr. Emzir, M.Pd. (2012). *Metodelogi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- S Nasution. (2001). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penellitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukardi, (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Widhiarso, Wahyu. (2009). *SPSS Untuk Psikologi: Mengestimasi Reliabilitas*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Widjiningsih. (1983). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: UNY.

B. Internet

- Benramt. (2010) *Media Audio Dan Video Sebagai Pembelajaran*. Diakses dari <http://benramt.wordpress.com/2010/01/18/media-audio-dan-video-untuk-pembelajaran/> pada tanggal 27 Januari 2011, Jam 1:11 WIB.
- Muhammad Ikhsan. (2006). *Prinsip Pengembangan Media Pendidikan - Sebuah Pengantar-*. Diakses dari <http://teknologipendidikan.wordpress.com/2006/03/21/prinsip-pengembangan-media-pendidikan-sebuah-pengantar/> pada tanggal 27 Desember 2012, Jam 19:59 WIB.
- <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/ELEARNING/> diakses tanggal 24 Desember 2012, Jam 15.40 WIB.

<http://benramt.wordpress.com> diakses pada tanggal 4 Juli 2012, Jam 17.40 WIB.

<http://fidi.mywapblog.com> diakses pada tanggal 4 Juli 2012, Jam 17.48 WIB.

<http://stitchschool.blogspot.com> diakses pada tanggal 4 Juli 2012, Jam 17.52 WIB.

<http://sarahgaleri.blogspot.com> diakses pada tanggal 4 Juli 2012, Jam 23.08 WIB.

<http://www.needlenthread.com> diakses pada tanggal 4 Juli 2012, Jam 23.13 WIB.

<http://www.embroidery.rocksea.org> diakses pada tanggal 4 Juli 2012, Jam 23.20 WIB.

<http://www.m-edukasi.web.id/2012/04/fungsi-media-pembelajaran.html> diakses pada tanggal 5 Juli 2012, Jam 19.18 WIB.

<http://www.m-edukasi.web.id> diakses pada tanggal 5 Juli 2012, Jam 19.25 WIB.

<http://benramt.wordpress.com> diakses pada tanggal 5 Juli 2012, Jam 20.02 WIB.

<http://edukasi.kompasiana.com/2010/04/11/media-audio-visual-slide-bersuara/> diakses pada tanggal 6 Juli 2012, Jam 13.33 WIB.

<http://pti08.wordpress.com/2008/10/15/definisi-video/> diakses pada tanggal 6 Juli 2012, Jam 15.42 WIB.

<http://anaksintong.blogspot.com/2012/03/ranah-penilaian-kognitif.html> diakses pada tanggal 13 Juli 2012, 17.43 WIB.

<http://anaksintong.blogspot.com/2012/03/ranah-penilaian-afektif.html> diakses pada tanggal 13 Juli 2012, 17.47 WIB.

<http://anaksintong.blogspot.com/2012/03/ranah-penilaian-psikomotor.html> pada diakses tanggal 13 Juli 2012, 17.53 WIB.

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

- **LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA**

SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

Sekolah : SMK Karya Rini Yogyakarta
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Tata Busana
Kelas : II
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Alokasi Waktu : 60 menit

Nama : _____

No Absen : _____

A. Buatlah 14 macam tusuk hias pada kain blacu dengan teliti dan benar !

1. Tusuk jelujur/ running stitch
2. Tusuk tikam jejak/ back stitch
3. Tusuk tangkai/ stem stitch
4. Tusuk silang/ cross stitch
5. Tusuk feston/ blanket stitch
6. Tusuk flanel/ herringbone stitch
7. Tusuk pipih/ satin stitch
8. Tusuk duri ikan/ feather stitch
9. Tusuk rantai/ chain stitch
10. Tusuk terbang/ fly stitch
11. Tusuk benang sari/ bullion knot
12. Tusuk simpul perancis/ french knot
13. Tusuk datar/ fishbone stitch
14. Tusuk melekatkan benang/ couching stitch

LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA PEMBUATAN TUSUK HIAS

Nama :

Absen :

Kelas :

No	Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Skor Penilaian				Bobot (%)	Jumlah Skor
			1	2	3	4		
1	Persiapan	a. Menyiapkan alat dan bahan					10 %	
		b. Menyiapkan tempat praktek					5 %	
		c. Melaksanakan prosedur K3					5 %	
Jumlah							20 %	
2	Proses pembuatan	a. Memasang pembedang					10 %	
		b. Langkah-langkah teknik membuat tusuk hias					20 %	
		c. Ketepatan waktu					10 %	
Jumlah							40 %	
3	Hasil produk	a. Teknik pembuatan tusuk hias					15 %	
		b. Kerapihan hiasan					10 %	
		c. Kebersihan hiasan					10 %	
		d. Pengemasan					5 %	
Jumlah							40 %	
Total							100 %	
Nilai Akhir								

Penentuan nilai akhir :

$$1. \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang berfungsi (12)}} \times \text{bobot (20\%)} = \dots\dots$$

$$2. \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang berfungsi (12)}} \times \text{bobot (40\%)} = \dots\dots$$

$$3. \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor yang berfungsi (16)}} \times \text{bobot (40\%)} = \dots\dots$$

$$\text{Jumlah skor akhir} = \dots\dots + \dots\dots$$

KRITERIA PENILAIAN UNJUK KERJA PEMBUATAN TUSUK HIAS

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator Keberhasilan	Penilaian				Bobot	Kriteria Penilaian
			1	2	3	4		
1	Persiapan	a. Menyiapkan alat dan bahan					Skor 4 : Jika alat dan bahan yang dibawa sangat lengkap dan benar, yaitu jarum sulam, jarum tangan, pembedangan, gunting bordir, gunting biasa, karbon, pensil, jarum pentul, pendedel, mata nenek, bidal, benang dan kain	
							Skor 3 : Jika alat dan bahan yang dibawa lengkap, yaitu yaitu jarum sulam, jarum tangan, pembedangan, gunting bordir, gunting biasa, karbon, pensil, mata nenek, benang dan kain	
							Skor 2 : Jika alat dan bahan yang dibawa kurang lengkap yaitu yaitu jarum sulam, pembedangan, gunting bordir, karbon, pensil, jarum pentul, pendedel, bidal, benang dan kain	
							Skor 1 : Jika alat dan bahan yang dibawa tidak lengkap, yaitu yaitu jarum sulam, pembedangan, gunting bordir, karbon, pensil, benang dan kain	
		b. Menyiapkan tempat praktek						Skor 4 : Jika tempat praktek dipersiapkan dengan baik
								Skor 3 : Jika tempat praktek dibersihkan sebelum bekerja
								Skor 2 : Jika tempat praktek dipersiapkan tanpa

								memperhatikan kebersihan
								Skor 1 : Jika tempat praktek tidak dipersiapkan dengan baik
		c. Melaksanakan prosedur K3						Skor 4 : Jika melaksanakan K3 sesuai prosedur
								Skor 3 : Jika dalam bekerja hanya memperhatikan keselamatannya
								Skor 2 : Jika dalam bekerja hanya memperhatikan kesehatannya
								Skor 1 : Jika melaksanakan tempat K3 tidak sesuai dengan prosedur
2	Proses	a. Memasang pembedangan pada bahan atau kain						Skor 4 : Jika kain dipasang pada pembedangan dengan sangat baik yaitu regangan kain seimbang, kain tidak kendor dan pembedangan yang digunakan dibalut dengan kain
								Skor 3 : Jika kain dipasang pada pembedangan dengan baik yaitu regangan kain seimbang, kain tidak kendor dan pembedangan yang digunakan tidak dibalut dengan kain
								Skor 2 : Jika kain dipasang pada pembedangan dengan kurang baik yaitu regangan kain kurang seimbang, kain agak kendor dan pembedangan yang digunakan tidak dibalut dengan kain
								Skor 1 : Jika kain dipasang pada pembedangan dengan tidak baik yaitu regangan kain tidak seimbang, kain kendor dan

									pemidangan yang digunakan tidak dibalut dengan kain
		b. Langkah-langkah membuat tusuk hias							Skor 4 : Jika membuat tusuk hias sangat tepat, yaitu memulai pekerjaan dengan membuat simpul mati terlebih dahulu, teknik membuat tusuk hias sesuai dengan langkahnya, jarak tusukan tepat, regangan benang seimbang, mengakhiri pekerjaan menyulam dengan mematikan benang dan menggunting sisa benang
									Skor 3 : Jika membuat tusuk hias tepat, yaitu memulai pekerjaan dengan membuat simpul mati terlebih dahulu, teknik membuat tusuk hias sesuai dengan langkahnya, jarak tusukan kurang tepat, regangan benang seimbang, mengakhiri pekerjaan menyulam dengan mematikan benang dan menggunting sisa benang
									Skor 2 : Jika membuat tusuk hias kurang tepat, yaitu memulai pekerjaan dengan membuat simpul mati terlebih dahulu, teknik membuat tusuk hias sesuai dengan langkahnya, jarak tusukan kurang tepat, regangan benang tidak seimbang,

									mengakhiri pekerjaan menyulam dengan mematikan benang dan menggunting sisa benang
									Skor 1 : Jika membuat tusuk hias sangat tepat, yaitu memulai pekerjaan dengan membuat simpul mati terlebih dahulu, teknik membuat tusuk hias sesuai dengan langkahnya, jarak tusukan kurang tepat, regangan benang tidak seimbang, mengakhiri pekerjaan menyulam dengan mematikan benang dan tidak menggunting sisa benang
		c. Ketepatan waktu							Skor 4 : Jika ketepatan waktu yang digunakan tepat dari 60 menit
									Skor 3 : Jika ketepatan waktu yang digunakan lebih dari 60 menit atau kurang dari 70 menit
									Skor 2 : Jika ketepatan waktu yang digunakan lebih dari 70 menit atau kurang dari 80 menit
									Skor 1 : Jika ketepatan waktu yang digunakan lebih dari 90 menit
3	Hasil	a. Teknik pembuatan tusuk hias							Skor 4 : Teknik pembuatan tusuk hias 100% tepat
									Skor 3 : Teknik pembuatan tusuk hias 75% tepat
									Skor 2 : Teknik pembuatan tusuk hias 50% tepat
									Skor 1 : Teknik pembuatan tusuk hias 25% tepat
		b. Kerapihan hiasan							Skor 4 : Jika tusuk hias yang dihasilkan sangat rapih, yaitu hasil

											tusukkan tidak berkerut, regangan benang seimbang, benang bagian bawah rapih
											Skor 3 : Jika tusuk hias yang dihasilkan rapih, yaitu tidak berkerut, regangan benang seimbang, benang bagian bawah kurang rapih
											Skor 2 : Jika tusuk hias yang dihasilkan kurang rapih, yaitu tidak berkerut, regangan benang sedikit kendur atau terlalu kencang, benang bagian bawah kurang rapih
											Skor 1 : Jika tusuk hias yang dihasilkan tidak rapih, yaitu berkerut, regangan pita kendur atau terlalu kencang, benang bagian bawah tidak rapih
		c. Kebersihan									Skor 4 : Jika tusuk hias yang dihasilkan sangat bersih, yaitu tidak ada noda, tidak ada coretan pensil/ karbon, tidak ada tiras benang
											Skor 3 : Jika tusuk hias yang dihasilkan bersih, yaitu tidak ada noda, tidak ada coretan pensil/ karbon, ada tiras benang
											Skor 2 : Jika tusuk hias yang dihasilkan kurang bersih, yaitu tidak ada noda, ada coretan pensil/ karbon, ada tiras benang
											Skor 1 : Jika tusuk hias yang dihasilkan tidak bersih, yaitu ada noda, ada coretan

									pensil/ karbon, ada tirus benang
		d. Pengemasan							Skor 4 : hasil dikemas menggunakan plastik kemas dan diberi nama
									Skor 3 : hasil dikemas menggunakan plastik kemas dan tidak diberi nama
									Skor 2 : hasil dikemas menggunakan plastik biasa dan tidak diberi nama
									Skor 1 : hasil tidak dikemas dan tidak diberi nama

LAMPIRAN 2

VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Yogyakarta, Agustus 2012

Lampiran :
Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth,
Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes.
Di tempat

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini ;
Nama : Shalikhatus Shofiyah
NIM : 07513241011
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan bapak/ ibu untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Di Kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta”.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Prapti Karomah, M.Pd
NIP. 19501120 197903 2 001

Pemohon



Shalikhatus Shofiyah
NIM. 07513241011

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI

“PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Peneliti : Shalikhatus Shofiyah
Ahli Materi : Enny Zuhni Khayati, M.Kes.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek isi.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan contoh yang disertakan		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 14 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 14 = 14$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Materi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√	
2.	Kejelasan judul video	√	
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran	√	
4.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	√	
5.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	√	
6.	Kejelasan isi materi	√	
7.	Urutan isi materi	√	
8.	Kejelasan contoh yang disertakan	√	
9.	Kecukupan contoh yang disertakan	√	
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan	√	
11.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	√	
12.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	√	
13.	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	√	
14.	Kejelasan informasi pada ilustrasi video	√	

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$7 \leq \text{Skor} \leq 14$	Materi video layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi video tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 2013



Emy Zuhri Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI

“PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Peneliti : Shalikhatus Shofiyah
Ahli Materi : Enny Zuhni Khayati, M.Kes.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek evaluasi.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penilaian unjuk kerja sudah sesuai indikator	✓	
2.	Penilaian unjuk kerja sudah objektif		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 5 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 5 = 5$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Evaluasi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penilaian unjuk kerja sudah sesuai indikator	√	
2.	Penilaian unjuk kerja sudah objektif	√	
3.	Penilaian unjuk kerja sudah diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	√	
4.	Kriteria pencapaian indikator jelas	√	
5.	Pembobotan setiap indikator jelas	√	

C. Kualitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Instrumen penelitian dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 2$	Instrumen penelitian dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,

2013



Emy Zuhri Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

Yogyakarta, Agustus 2012

Lampiran :
Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth,
Ibu Zahida Ideawati, Dra.
Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

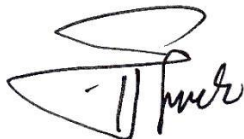
Nama : Shalikhatus Shofiyah
NIM : 07513241011
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan bapak/ ibu untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Di Kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta”.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Prapti Karomah, M.Pd
NIP. 19501120 197903 2 001

Pemohon



Shalikhatus Shofiyah
NIM. 07513241011

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI

“PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Peneliti : Shalikhatus Shofiyah
Ahli Materi : Zahida Ideawati, Dra.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek isi.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan contoh yang disertakan		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 14 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 14 = 14$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Materi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√	
2.	Kejelasan judul video	√	
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran	√	
4.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	√	
5.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	√	
6.	Kejelasan isi materi	√	
7.	Urutan isi materi	√	
8.	Kejelasan contoh yang disertakan	√	
9.	Kecukupan contoh yang disertakan	√	
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan	√	
11.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	√	
12.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	√	
13.	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	√	
14.	Kejelasan informasi pada ilustrasi video	√	

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$7 \leq \text{Skor} \leq 14$	Materi video layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi video tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ① Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,

2013



Zahra Idrawati, Dra

NIP. 19880505 198702 2001

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI

“PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Peneliti : Shalikhatus Shofiyah
Ahli Materi : Zahida Ideawati, Dra.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek evaluasi.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penilaian unjuk kerja sudah sesuai indikator	✓	
2.	Penilaian unjuk kerja sudah objektif		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 5 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 5 = 5$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Evaluasi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penilaian unjuk kerja sudah sesuai indikator	√	
2.	Penilaian unjuk kerja sudah objektif	√	
3.	Penilaian unjuk kerja sudah diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	√	
4.	Kriteria pencapaian indikator jelas	√	
5	Pembobotan setiap indikator jelas	√	

C. Kualitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Instrumen penelitian dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 2$	Instrumen penelitian dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ① Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,

2013



Zahra Ideawati, Dra

NIP. 19880505 198702 2001

Yogyakarta, Agustus 2012

Lampiran :
Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth,
Ibu Rochmah Nur Afiati, S.Pd.
Di tempat


Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini ;
Nama : Shalikhatus Shofiyah
NIM : 07513241011
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan bapak/ ibu untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Di Kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta”.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Prapti Karomah, M.Pd
NIP. 19501120 197903 2 001

Pemohon



Shalikhatus Shofiyah
NIM. 07513241011

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI

“PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Peneliti : Shalikhatus Shofiyah
Ahli Materi : Rochmah Nur Afiati, S.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek isi.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan contoh yang disertakan		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 14 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 14 = 14$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Materi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√	
2.	Kejelasan judul video	√	
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran	√	
4.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	√	
5.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	√	
6.	Kejelasan isi materi	√	
7.	Urutan isi materi	√	
8.	Kejelasan contoh yang disertakan	√	
9.	Kecukupan contoh yang disertakan	√	
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan	√	
11.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	√	
12.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	√	
13.	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	√	
14.	Kejelasan informasi pada ilustrasi video	√	

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$7 \leq \text{Skor} \leq 14$	Materi video dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 6$	Materi video tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ① Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Desember 2012



Rochmah Nur Afriati, S.Pd.

NIP. -

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI

“PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Peneliti : Shalikhatus Shofiyah
Ahli Materi : Rochmah Nur Afiati, S.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek evaluasi.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penilaian unjuk kerja sudah sesuai indikator	✓	
2.	Penilaian unjuk kerja sudah objektif		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 5 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 5 = 5$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Evaluasi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penilaian unjuk kerja sudah sesuai indikator	√	
2.	Penilaian unjuk kerja sudah objektif	√	
3.	Penilaian unjuk kerja sudah diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	√	
4.	Kriteria pencapaian indikator jelas	√	
5	Pembobotan setiap indikator jelas	√	

C. Kualitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Instrumen penelitian dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 2$	Instrumen penelitian dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ① Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Desember 2012



Rochmah Nur Aftati, S.Pd.

NIP. -

Yogyakarta, Agustus 2012

Lampiran :
Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth,
Bapak Noor Fitrihana, M.Eng.
Di tempat


Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini ;
Nama : Shalikhatus Shofiyah
NIM : 07513241011
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan bapak/ ibu untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Di Kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta”.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Prapti Karomah, M.Pd
NIP. 19501120 197903 2 001

Pemohon



Shalikhatus Shofiyah
NIM. 07513241011

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

“PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Peneliti : Shalikhatus Shofiyah
Ahli Media : Noor Fitrihana, M.Eng.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari aspek media.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan pemilihan warna teks	✓	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 17 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 17 = 17$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Media Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan pemilihan warna teks	√	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	√	
3.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	√	
4.	Ketepatan pengaturan jarak dan baris	√	
5.	Ketepatan bentuk gambar	√	
6.	Ketepatan ukuran gambar	√	
7.	Ketepatan warna gambar	√	
8.	Ketepatan pemilihan warna pada background	√	
9.	Keserasian warna tulisan dengan warna background	√	
10.	Ketepatan pemilihan musik pengiring	√	
11.	Komposisi tampilan setiap slide	√	
12.	Tampilan desain pembuka	√	
13.	Kemenarikan animasi setiap slide	√	
14.	Variasi transisi tiap slide	√	
15.	Ketepatan dan pengaturan animasi	√	
16.	Efisiensi penggunaan slide	√	
17.	Efisiensi teks	√	

C. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$9 \leq \text{Skor} \leq 17$	Media dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 8$	Media dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

- Perbaiki tata bahasa
- Perhatikan kecepatan

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
- ②. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Desember 2012



Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 20012 1 001

Yogyakarta, Agustus 2012

Lampiran :
Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth,
Ibu Fitri Rahmawati, M.P.
Di tempat


Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini ;
Nama : Shalikhatus Shofiyah
NIM : 07513241011
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan bapak/ ibu untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Di Kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta”.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Prapti Karomah, M.Pd
NIP. 19501120 197903 2 001

Pemohon



Shalikhatus Shofiyah
NIM. 07513241011

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

“PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Peneliti : Shalikhatus Shofiyah
Ahli Media : Fitri Rahmawati, M.P.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari aspek media.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan pemilihan warna teks	✓	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 17 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 17 = 17$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Media Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan pemilihan warna teks	√	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	√	
3.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	√	
4.	Ketepatan pengaturan jarak dan baris	√	
5.	Ketepatan bentuk gambar	√	
6.	Ketepatan ukuran gambar	√	
7.	Ketepatan warna gambar	√	
8.	Ketepatan pemilihan warna pada background	√	
9.	Keserasian warna tulisan dengan warna background	√	
10.	Ketepatan pemilihan musik pengiring	√	
11.	Komposisi tampilan setiap slide	√	
12.	Tampilan desain pembuka	√	
13.	Kemenarikan animasi setiap slide	√	
14.	Variasi transisi tiap slide	√	
15.	Ketepatan dan pengaturan animasi	√	
16.	Efisiensi penggunaan slide	√	
17.	Efisiensi teks	√	

C. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$9 \leq \text{Skor} \leq 17$	Media dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 8$	Media dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

Gambar dan tulisan Gisa di susutkan dan diperjelas
sesuai yang dikehendaki.

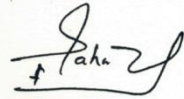
E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, November 2012



Fitri Rahmawati, M.Pd

NIP. 19751010 200112 2 002

Yogyakarta, Agustus 2012

Lampiran :
Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth,
Ibu Sugiyem, M.Pd.
Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini ;


Nama : Shalikhatus Shofiyah
NIM : 07513241011
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan bapak/ ibu untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Di Kelas XI SMK Karya Rini Yogyakarta”.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Prapti Karomah, M.Pd
NIP. 19501120 197903 2 001

Pemohon



Shalikhatus Shofiyah
NIM. 07513241011

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

“PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA”

Mata Pelajaran : Membuat Hiasan Pada Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana
Peneliti : Shalikhatus Shofiyah
Ahli Media : Sugiyem, M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari aspek media.
3. Jawaban bisa diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan pemilihan warna teks	✓	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 17 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 17 = 17$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Media Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan pemilihan warna teks	√	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	√	
3.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	√	
4.	Ketepatan pengaturan jarak dan baris		√
5.	Ketepatan bentuk gambar	√	
6.	Ketepatan ukuran gambar	√	
7.	Ketepatan warna gambar	√	
8.	Ketepatan pemilihan warna pada background	√	
9.	Keserasian warna tulisan dengan warna background	√	
10.	Ketepatan pemilihan musik pengiring	√	
11.	Komposisi tampilan setiap slide	√	
12.	Tampilan desain pembuka		√
13.	Kemenarikan animasi setiap slide	√	
14.	Variasi transisi tiap slide	√	
15.	Ketepatan dan pengaturan animasi	√	
16.	Efisiensi penggunaan slide	√	
17.	Efisiensi teks	√	

C. Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$9 \leq \text{Skor} \leq 17$	Media dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 8$	Media dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran


1. Pengaliran animasi pada saat tampilan contoh produk terlalu cepat. Jika mungkin di setting lagi lebih lambat.
2. Ada beberapa proses pembatasan warna yg gambarnya agak buram (tidak jelas). Bisa lebih difokuskan.

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak
(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 7 Desember 2012


Sugiyem, M.Pd
NIP. 19751029 200212 2002

LAMPIRAN 3

PERANGKAT PEMBELAJARAN

- **SILABUS**
- **RPP**
- **JOBSHEET**

SILABUS PEMBELAJARAN

NAMA SEKOLAH : SMK Karya Rini YHI KOWANI Depok Sleman
 BIDANG KEAHLIAN : Seni, Kerajinan, dan Pariwisata
 PROGRAM STUDI KEAHLIAN : Tata Busana
 KOMPETENSI KEAHLIAN : Busana Butik
 NO KODE : 103 KK. 08
 STANDAR KOMPETENSI : Membuat Hiasan Pada Busana (Embroidery)
 KELAS/ SEMESTER : XI TATA BUSANA/ 3-4
 ALOKASI WAKTU : 108 jam @45 menit (3 jam/ minggu)

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
8.1. Mengidentifikasi hiasan busana	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan (dengan tangan, dengan mesin) 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan macam-macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan dengan tangan, dengan mesin 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca referensi tentang berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan dengan tangan, dengan mesin dan mengkarakteristikkan 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Pengamatan Sikap (Observasi) Unjuk kerja 	6	6 (12)		<ul style="list-style-type: none"> Dasar Menghias Busana, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2010 Handout Menghias Busana Sulaman Putih, Direktorat Jenderal
	<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan secara terinci karakteristik jenis hiasan 	<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik berbagai jenis hiasan 	<ul style="list-style-type: none"> Secara berkelompok siswa mendiskusikan 					

			berbagai macam hiasan busana berdasarkan dengan tangan, dengan mesin dan mengkarakteristikkan <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi 					Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2010 <ul style="list-style-type: none"> • Tata Busana Jilid 3, Ernawati, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008 • Buku Teknik Membordir, Sakim, SH, dkk • Membordir, Dra. Emy Budiastuti, M.Pd, Program Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik UNY, 2000 • Teknik Border, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi desain hiasan sesuai dengan jenis macam hiasan dan karakteristik (ciri khas) ragam hias dengan memberikan sentuhan estetika 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam desain hiasan busana 	<ul style="list-style-type: none"> • Secara individual siswa praktek menentukan desain hiasan sesuai dengan jenis hiasan dan karakteristik ragam hias 					
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis-jenis alat yang sesuai untuk membuat hiasan dengan tangan, dengan mesin dan menjelaskan fungsinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam alat untuk menghias busana dengan tangan, dengan mesin 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan fungsi dan cara menggunakan alat untuk menghias busana/kain dengan tangan, dengan mesin 					

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis-jenis bahan yang sesuai dengan berbagai teknik pembuatan hiassan pada kain maupun busana • Membuat daftar peralatan dan bahan yang digunakan untuk menghias busana dengan tangan, dengan mesin 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis bahan untuk menghias busana dengan tangan, dengan mesin • Alat dan bahan untuk menghias busana dengan tangan, dengan mesin 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis-jenis bahan yang digunakan menyelesaikan hiasan busana dengan tangan, dengan mesin • Secara individual siswa membuat daftar peralatan dan bahan untuk menghias kain dengan tangan, dengan mesin 				<p>dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2005</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variasi Border, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2010 • Silvi Sutra Insani, SE, Teknik Sulam Pita, Trubus Agrarisaran, 2004 • Yossi Zulkarnaen, Sulam Payet, Puspa Swara, 2006
8.2. Membuat hiasan pada kain atau busana	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan letak hiasan pada kain atau busana sesuai dengan bidang yang akan dihias • Menentukan ragam hias sesuai dengan jenis dan macam hiasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Letak desain hiasan pada busana/ kain di ukur atau ditetapkan secara proporsional • Ragam hias ditentukan sesuai dengan jenis hiasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Secara individual siswa menentukan letak hiasan pada kain/ busana sesuai dengan letak bidang hiasan • Secara individual siswa memilih dan menentukan ragam hias sesuai 	12	39 (78)		

	(dengan tangan, dengan mesin) berdasar letak bidang yang akan di hias		dengan jenis bahan					
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih dan menentukan bahan yang sesuai digunakan untuk macam hiasan secara cermat dengan memperhatikan kombinasi warna yang menarik 	<ul style="list-style-type: none"> Bahan yang sesuai digunakan untuk jenis hiasan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menentukan bahan yang digunakan untuk menghias dengan tangan, dengan mesin 					
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat hiasan pada kain atau busana sesuai dengan teknik dan langkah kerja secara rapih an memiliki keindahan dengan menerapkan K3 	<ul style="list-style-type: none"> Teknik dan langkah kerja menghias busana/ kain dengan menggunakan tusuk dasar sulaman tangan, sulaman berwarna dan sulaman putih 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk menghias dengan tangan, dengan mesin Secara individual siswa praktek memindahkan desain pada busana/ kain dengan menggunakan 					
		<ul style="list-style-type: none"> Teknik dan langkah kerja 						

		menghias busana/ kain dengan menggunakan teknik dasar membordir, border engkol dan variasi border	alat bantu yang tepat <ul style="list-style-type: none"> • Secara individual siswa praktek membuat fragmen tusuk his (tusuk dasar sulaman) • Secara individual siswa praktek menghias busana/ kain dengan sulaman tangan • Secara individual siswa praktik menghias busana/ kain dengan mesin border 					
--	--	---	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMK Karya Rini Depok Sleman

Guru Mata Pelajaran

Suyatmin SE, M. MPar
NIP. -

Rochmah Nur Afiati, S. Pd.
NIP. -

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK KARYA RINI YHI KOWANI
Bidang Studi Keahlian	: Seni Kerajinan Dan Pariwisata
Program Studi Keahlian	: Tata Busana
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik
No. Kode	: 103.Kk.08
Kelas/ Semester	: XI/ Genap
Alokasi Waktu	: 3 Jam @45 Menit (4x Pertemuan)
Standar Kompetensi	: Membuat Hiasan Pada Busana (Embroidery)
Kompetensi Dasar	: Membuat Hiasan Pada Kain Atau Busana
Materi Pembelajaran	: Macam-Macam Tusuk Hias
Tema	: Membuat Macam-Macam Tusuk Hias
Indikator	:
	<ol style="list-style-type: none">1. Mengidentifikasi berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan2. Mengidentifikasi jenis alat dan bahan yang digunakan sesuai dengan fungsinya3. Mengidentifikasi macam-macam tusuk hias4. Mengidentifikasi ciri-ciri tusuk hias5. Menyiapkan tempat kerja sesuai dengan standar K36. Membuat tusuk hias sesuai dengan teknik dan langkah kerja pembuatan

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan
2. Siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan jenis alat dan bahan yang digunakan sesuai dengan fungsinya
3. Siswa dapat mengidentifikasi macam-macam tusuk hias
4. Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri tusuk hias
5. Siswa menyiapkan tempat kerja sesuai dengan standar K3
6. Siswa dapat membuat tusuk hias sesuai dengan teknik dan langkah kerja pembuatan

B. Materi Pembelajaran

1. Macam-macam hiasan berdasarkan teknik pembuatan
2. Alat dan bahan yang dibutuhkan selama menyulam
3. Macam-macam tusuk hias

C. Metode Pengajaran

1. Tanya jawab
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Penugasan

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Strategi pembelajaran		Metode	Waktu
1	Pendahuluan 1. Salam pembuka 2. Presensi, apersepsi 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Melakukan tes sebelum memulai pelajaran (pretest), kegiatan ini dilakukan selama 60	1. Menjawab 2. Merespon presensi 3. Mendengarkan penjelasan guru 4. Melakukan pretest	Ceramah dan tanya jawab	25 menit

	menit pada pertemuan awal mengajar dimulai			
2	<p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan materi tentang tusuk hias dengan menggunakan video 2. Elaborasi Memberi kesempatan siswa untuk berfikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas 3. Konfirmasi Peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan guru sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab dan membantu menyelesaikan masalah 	<p>Siswa menggali informasi dengan melihat dan mendengarkan video materi tusuk hias</p> <p>Siswa mengerjakan tugas dengan baik Siswa bertanya perihal materi yang belum dipahami</p> <p>Siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman belajarnya</p>	Ceramah dan tanya jawab	95 menit
3	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan 2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil 3. Melakukan tes setelah pelajaran selesai 			20 menit

	(posttest) , tes ini hanyadilakukan pada pertemuan terakhir selama 60 menit sebelum waktu mengajar selesai			
	4. Menutup pelajaran dengan salam			

E. Alat

1. Alat tulis
2. Bahan ajar
3. Komputer/ laptop
4. Proyektor
5. Speaker

F. Media

1. Video membuat tusuk hias
2. Joobsheet

G. Sumber Belajar

1. Snook, Barbara. (1983). Embroidery stitches (450 contoh sulaman). Penerjemah: R. Roesmini Soeria Atmadja. Jakarta: Bhratara Karya Aksara
2. Widjiningsih. (1983). Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga. Yogyakarta: UNY
3. Ernawati, dkk. (2008). Tata Busana untuk SMK Jilid 3. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

H. Penilaian

1. Teknik : tes
2. Bentuk instrumen : lembar unjuk kerja
3. Pedoman penilaian : terlampir
4. Soal/tugas : terlampir

Yogyakarta,

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Rochmah Nur Afiati, S.Pd
NIP. -

Shalikhatus Shofiyah
NIM. 07513421011

JOOB SHEET

Sekolah : SMK Karya Rini Yogyakarta
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Tata Busana
Kelas / Semester : II/ Genap
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana

A. Indikator Keberhasilan

1. Siswa dapat mengidentifikasi berbagai macam hiasan busana berdasarkan teknik pembuatan
2. Siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan jenis alat dan bahan yang digunakan sesuai dengan fungsinya
3. Siswa dapat mengidentifikasi macam-macam tusuk hias
4. Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri tusuk hias
5. Siswa menyiapkan tempat kerja sesuai dengan standar K3
6. Siswa dapat membuat tusuk hias sesuai dengan teknik dan langkah kerja pembuatan

B. Alat

Alat yang dipergunakan dalam mengerjakan kegiatan belajar ini adalah sebagai berikut :

1. Jarum sulam
2. Jarum pentul
3. Pembedangan
4. Gunting bordir
5. Gunting kain
6. Kertas Karbon
7. Pensil
8. Mata Nenek
9. Bidal

C. Bahan

1. Kain Blacu
2. Benang sulam

D. Kesehatan dan Keselamatan Kerja


1. Berdoa sebelum mengerjakan tugas.
2. Menggunakan pakaian kerja (celemek) dan rambut di ikat.
3. Jaga sikap duduk ketika menyulam.
4. Pastikan penerangan dalam ruangan cukup ketika melakukan kegiatan menyulam.
5. Tangan dan tempat kerja dalam keadaan bersih ketika akan memulai pekerjaan.
6. Tertib dalam menggunakan alat menyulam.
7. Membersihkan lingkungan tempat kerja setelah selesai bekerja.

E. Prosedur Kerja

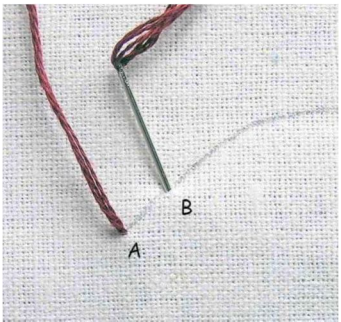
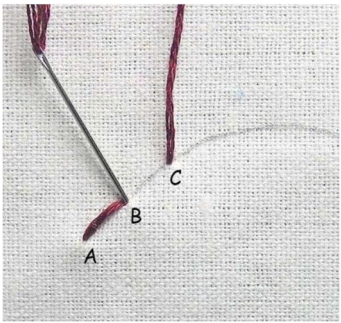
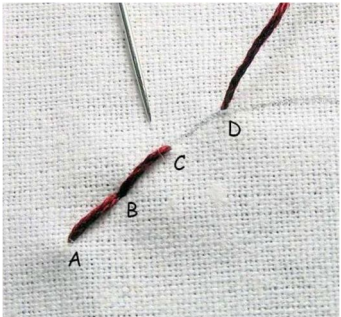
1. Siapkan alat menyulam dan tempat kerja
2. Menyiapkan bahan yang dibutuhkan
3. Menjiplak motif menggunakan karbon
4. Memasang pembedangan
 - a. Kendorkan pengunci pembedangan sampai kedua pembedangan terlepas.
 - b. Bagian dalam pembedangan berada dibawah kain.
 - c. Bagian luar pembedangan berada di atas kain.
 - d. Pasang pembedangan dan kunci pembedangan hingga kencang.
 - e. Tarik kain sedikit demi sedikit agar bagian dalam kain menjadi kaku.
5. Membuat macam-macam tusuk hias.

F. Membuat Macam-Macam Tusuk Hias

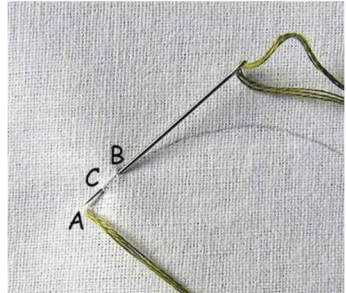
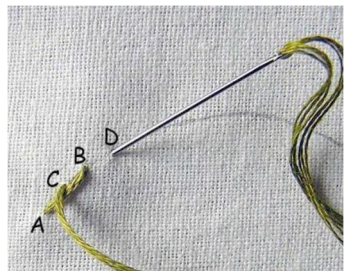
a. Membuat Tusuk Jelujur (*Running Stitch*)

Gambar	Keterangan
	<p>Tarik jarum dari titik A, lalu tusuk jarum di titik B.</p> <p>Tarik jarum dari titik C, lalu tusuk jarum di titik D</p> <p>Kerjakan seterusnya sesuai dengan keterangan sebelumnya</p>

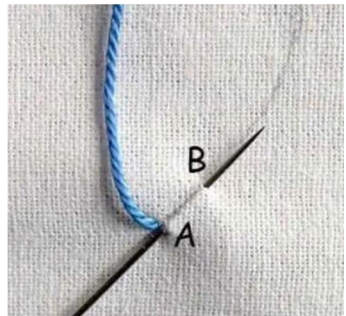
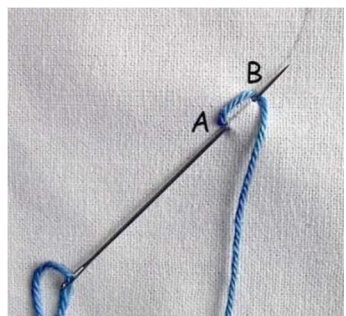
b. Membuat Tusuk Tikam Jejak (*Back Stitch*)

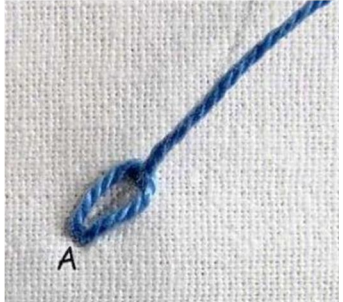
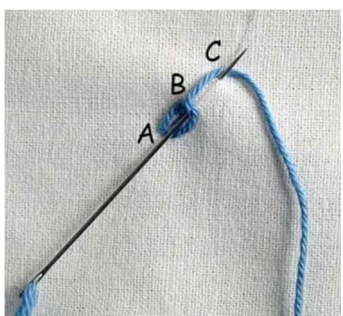
Gambar	Keterangan
	Tarik jarum dari titik A lalu tusukkan jarum di titik B
	Tusukkan jarum dari bawah dengan memberi jarak yaitu di titik C, lalu tusukkan jarum di titik B
	<p>Tusukkan kembali dari bawah dengan memberi jarak yaitudi titik D, lalu tusukkan jarum di titik C</p> <p>Lakukan seterusnya sesuai dengan keterangan sebelumnya</p>

c. Membuat Tusuk Tangkai (*Stem Stitch*)

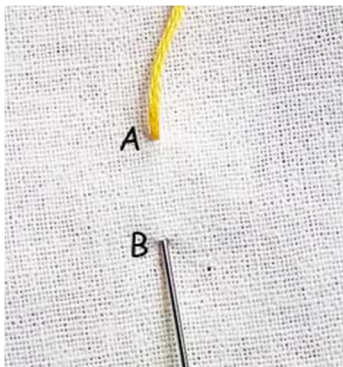
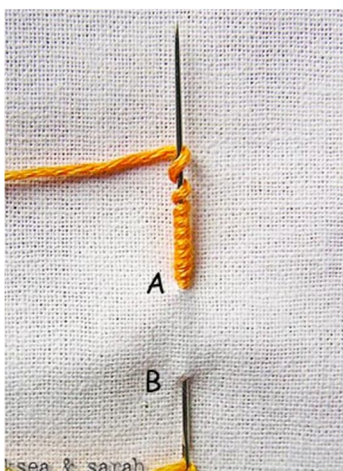
Gambar	Keterangan
	<p>Tarik jarum dari titik A lalu tusukkan jarum di titik B, keluarkan di titik C</p>
	<p>Tusukkan jarum dari titik D, lalu keluarkan di titik B</p>

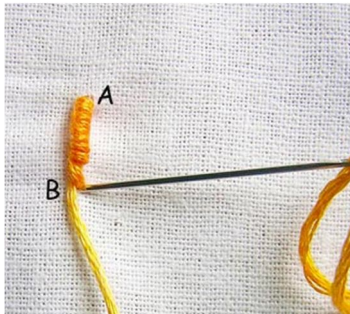
d. Membuat Tusuk Rantai (*Chain Stitch*)

Gambar	Keterangan
	<p>Tarik jarum dari titik A lalu tusukkan jarum di dekat titik A dan keluarkan di titik B, lingkarkan benang di bawah jarum, kemudian tarik jarum, beri sedikit kelonggaran sehingga terbentuk rantai pertama.</p>
	

	
	<p>Tusukkan kembali dekat titik B, dan keluarkan di titik C, lingkarkan benang di bawah jarum, lalu tarik benang dan beri sedikit kelonggaran sehingga terbentuk rantai berikutnya.</p> <p>Kerjakan seterusnya sesuai dengan keterangan sebelumnya sehingga terbentuk rantai yang berikutnya.</p>

e. Membuat Tusuk Benang Sari (*Bullion Knot*)

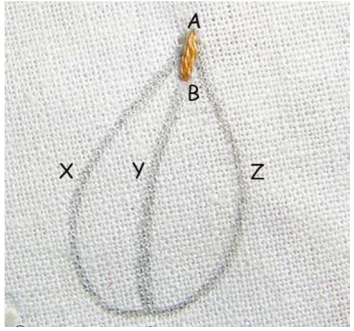
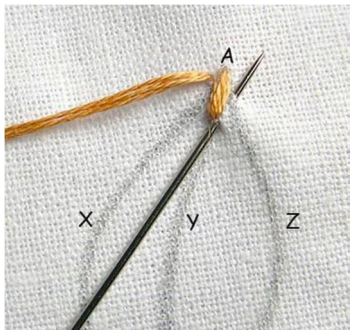

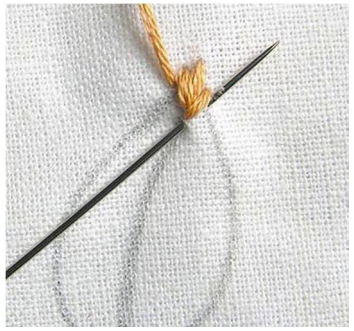
Gambar	Keterangan
	<p>Tarik jarum di titik A kemudian tusukkan di titik B, dan di keluarkan di titik A</p>
	<p>Tarik jarum dari titik A, tetapi hanya sebagian saja, kemudian lilitkan benang sesuai dengan keinginan.</p>

	<p>Tarik jarum sepenuhnya, lalu tusukkan jarum di titik B. Terbentuklah bullion knot</p>
---	--

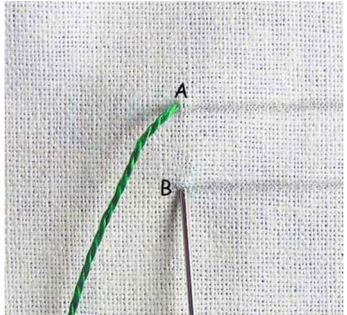
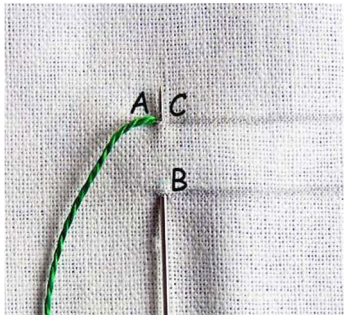
f. Membuat Tusuk Simpul Perancis (*French Knot*)

Gambar	Keterangan
	<p>Tarik jarum dari titik A.</p>
	<p>Kemudian lilitkan benang pada jarum sebanyak satu sampai dua kali.</p>
	<p>Kemudian tusukkan jarum dekat dengan titik A, tusuk jarum ke bawah.</p>

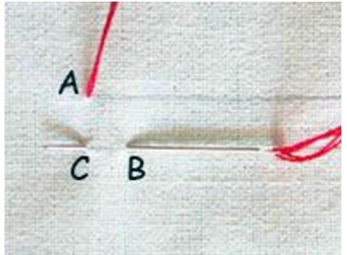
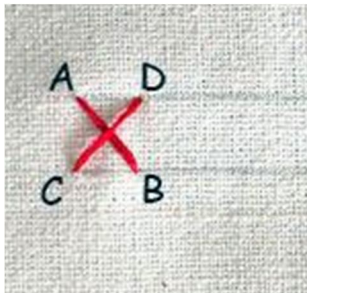
g. Membuat Tusuk Datar (*Fishbone Stitch*)

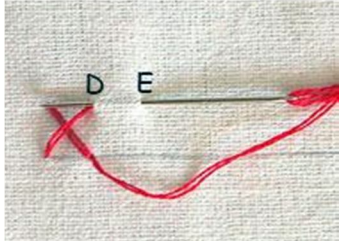
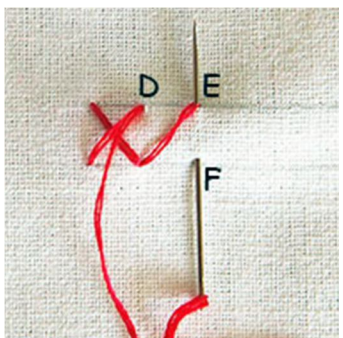


Gambar	Keterangan
	<p>Pola di bagi menjadi 3 garis yaitu garis X, Y dan Z.</p> <p>Tusukkan jarum dari bawah pada garis Y di titik A kemudian tusukkan jarum di titik B untuk membuat garis lurus dari benang.</p>
	<p>Kemudian keluarkan jarum dari bawah ke titik yang terdekat dengan titik A pada garis X.</p> <p>Lalu tusukkan jarum di titik terdekat di bawah titik B pada garis Y dan keluarkan di titik terdekat dengan titik A pada garis Z.</p>
	<p>Kemudian tusukkan kembali pada garis Y dan keluarkan di garis X, tusukkan kembali pada garis Y dan keluarkan di garis Z. Terbentuklah pola yang terhubung untuk membuat tusuk fishbone ini yaitu XY dan YZ.</p> <p>Kerjakan seterusnya sesuai dengan pola hingga memenuhi desain.</p>
	

h. Membuat Tusuk Pipih (*Satin Stitch*)

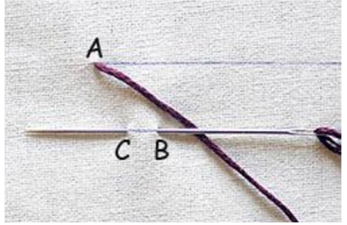
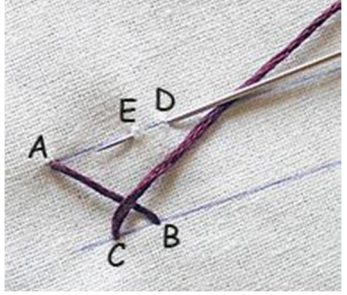
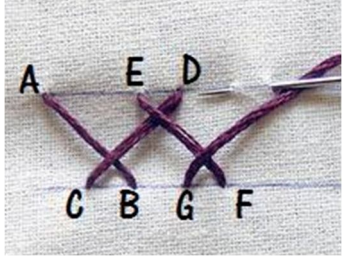
Gambar	Keterangan
	<p>Tarik jarum dari titik A, kemudian tusukkan jarum di titik B, lalu keluarkan jarum di titik C. kerjakan seterusnya hingga menutupi pola atau desain.</p>
	

i. Membuat Tusuk Silang (*Cross Stitch*)

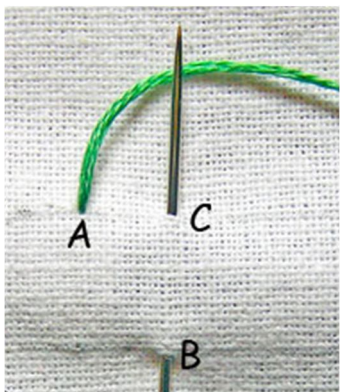
Gambar	Keterangan
<p>Cara ke - 1</p> 	<p>Tarik jarum dari titik A, kemudian tusukkan di titik B dan keluarkan di titik C.</p>
	<p>Tarik jarum dari titik C kemudian tusukkan di titik D.</p>

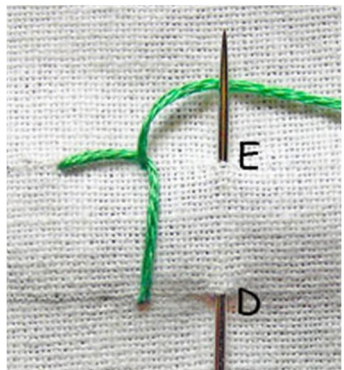
	<p>Keluarkan jarum dari titik B, kemudian tusukkan jarum di titik E dan keluarkan jarum di titik D.</p>
	<p>Tarik jarum dari titik D kemudian tusukkan jarum di titik F dan keluarkan jarum di titik E. kerjakan seterusnya sesuai pola hingga terbentuk tusuk silang selanjutnya.</p>
<p>Cara ke – 2</p>	
	<p>Buatlah terlebih dahulu tusuk dengan menyerong dengan satu arah.</p>
	<p>Kemudian dari arah sebaliknya</p>

j. Membuat Tusuk Flannel (*Herringbone Stitch*)

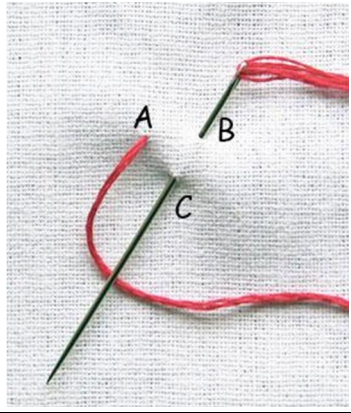

Gambar	Keterangan
	<p>Tarik jarum dari titik A, lalu tusukkan jarum di titik B dan keluarkan di titik C.</p>
	<p>Tarik jarum yang berada di titik C kemudian tusukkan di titik D dan keluarkan di titik E.</p>
	<p>Tarik jarum yang beradda di titik E kemudian tusukkan di titik F dan keluarkan di titik G. Kerjakan seterusnya sesuai dengan keterangan sebelumnya hingga terbentuk tusuk flannel selanjutnya.</p>

k. Membuat Tusuk Feston (*Blanket Stitch*)

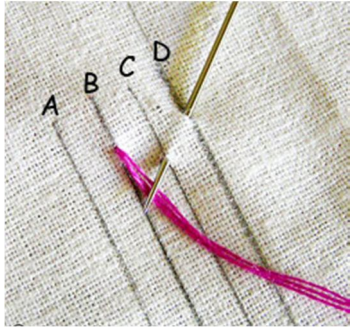
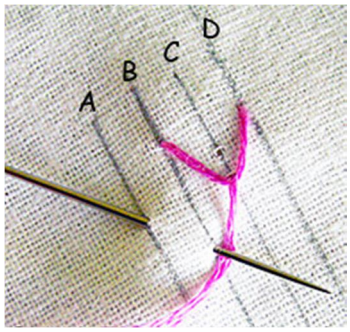

Gambar	Keterangan
	<p>Tarik jarum dari titik A, lalu tusukkan jarum di titik B lalu keluarkan jarum di titik C, tarik jarum hingga terbentuk tusuk pertama.</p>

	<p>Tusukkan kembali jarum di titik D, lalu keluarkan jarum di titik E, tarik jarum hingga terbentuk tusuk kedua.</p> <p>Kerjakan seterusnya sesuai dengan keterangan sebelumnya hingga terbentuk tusuk festoon selanjutnya.</p>
---	---

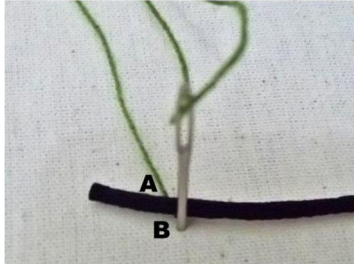
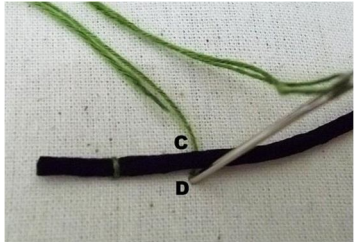
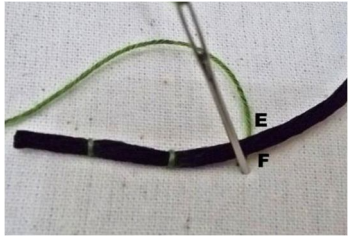
I. Membuat Tusuk Terbang (*Fly Stitch*)

Gambar	Keterangan
	<p>Dalam pengerjaannya mirip dengan cara membuat tusuk ranting.</p> <p>Tarik jarum dari titik A, keudian tusukkan jarum di titik B dan keluarkan jarum di titik C dengan menyerongkan jarum ke samping bawah. Dan jarum berada di atas benang.</p> <p>Kemudian jarum di tarik dan di tusukkan di bawahnya.</p> <p>Kerjakan seterusnya sesuai dengan keterangan dan desain yang di inginkan.</p>
	

m. Membuat Tusuk Duri Ikan (*Feather Stitch*)

Gambar	Keterangan
	<p>Tarik jarum dari titik B, kemudian tusukkan jarum di titik D, dan keluarkan jarum di titik C dengan cara menyerongkan jarum ke samping bawah. Dan jarum berada di atas benang</p>
	<p>Tarik jarum dari titik C, kemudian tusukkan jarum di titik B dan sejajar dengan titik C. Lalu keluarkan jarum di titik B dengan menyerongkan jarum ke samping bawah. Dan jarum berada di atas benang.</p>
	<p>Tarik jarum dari titik B, kemudian tusukkan jarum di titik D dan sejajar dengan titik B. Lalu keluarkan jarum di titik C dengan cara menyerongkan jarum ke samping bawah. Dan jarum berada di atas benang. Kerjakan seterusnya sesuai dengan pola atau desain yang di inginkan.</p>

n. Membuat Tusuk Melekatkan Benang (*Couching Stitch*)

Gambar	Keterangan
	<p>Letakkan benang atau benda yang akan dilekatkan dengan benang pada desain yang ada. Tarik jarum dari titik A, melewati benda kemudian tusukkan jarum di titik B.</p>
	<p>Beri jarak, kemudian tarik jarum di titik C dan tusukkan di titik D.</p>
	<p>Ulangi kembali dengan menarik jarum pada titik E dan menusukkannya di titik F. Ulangi seterusnya hingga desain terbentuk.</p>

LAMPIRAN 4

HASIL PENELITIAN

- **HASIL NILAI KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS**
- **HASIL STATISTIK DESKRIPTIF NILAI *PRETEST* KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS**
- **HASIL STATISTIK DESKRIPTIF NILAI *POSTTEST* KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS**
- **HASIL UJI NORMALITAS DATA PRE-TEST**
- **HASIL UJI NORMALITAS DATA POST-TEST**
- **HASIL UJI HOMOGENITAS**
- **HASIL UJI T**

Hasil Nilai Kompetensi Membuat Tusuk Hias

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Subyek 1	63,67	77,50
2	Subyek 2	67,50	76,70
3	Subyek 3	61,67	66,70
4	Subyek 4	70,00	80,00
5	Subyek 5	64,17	75,00
6	Subyek 6	66,67	74,20
7	Subyek 7	61,67	75,80
8	Subyek 8	70,00	82,50
9	Subyek 9	61,67	71,70
10	Subyek 10	64,17	66,70
11	Subyek 11	72,50	80,00
12	Subyek 12	63,67	75,00
13	Subyek 13	64,17	66,70
14	Subyek 14	61,67	69,10
15	Subyek 15	67,50	69,10
16	Subyek 16	64,17	85,80
17	Subyek 17	61,67	74,20
18	Subyek 18	63,67	69,20
19	Subyek 19	64,17	75,00
20	Subyek 20	66,67	75,00
21	Subyek 21	73,30	66,70
22	Subyek 22	61,67	69,10
23	Subyek 23	70,00	66,70
24	Subyek 24	61,67	80,00
25	Subyek 25	71,70	80,80
26	Subyek 26	72,50	83,80
27	Subyek 27	64,17	76,70

Hasil Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* Kompetensi Membuat Tusuk Hias

Statistics

Pretest

N	Valid	27
	Missing	0
	Mean	65.7800
	Std. Error of Mean	.74535
	Median	64.1700
	Mode	61.67
	Std. Deviation	3.87295
	Variance	15.000
	Skewness	.670
	Std. Error of Skewness	.448
	Kurtosis	-.887
	Std. Error of Kurtosis	.872
	Range	11.63
	Minimum	61.67
	Maximum	73.30
	Sum	1776.06

Pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 61.67	7	25.9	25.9	25.9
63.67	3	11.1	11.1	37.0
64.17	6	22.2	22.2	59.3
66.67	2	7.4	7.4	66.7
67.50	2	7.4	7.4	74.1
70.00	3	11.1	11.1	85.2
71.70	1	3.7	3.7	88.9
72.50	2	7.4	7.4	96.3
73.30	1	3.7	3.7	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Hasil Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kompetensi Membuat Tusuk Hias

Statistics

Posttest

N	Valid	27
	Missing	0
	Mean	74.4333
	Std. Error of Mean	1.10532
	Median	75.0000
	Mode	66.70
	Std. Deviation	5.74342
	Variance	32.987
	Skewness	.157
	Std. Error of Skewness	.448
	Kurtosis	-.957
	Std. Error of Kurtosis	.872
	Range	19.10
	Minimum	66.70
	Maximum	85.80
	Sum	2009.70

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	66.70	5	18.5	18.5	18.5
	69.10	3	11.1	11.1	29.6
	69.20	1	3.7	3.7	33.3
	71.70	1	3.7	3.7	37.0
	74.20	2	7.4	7.4	44.4
	75.00	4	14.8	14.8	59.3
	75.80	1	3.7	3.7	63.0
	76.70	2	7.4	7.4	70.4
	77.50	1	3.7	3.7	74.1
	80.00	3	11.1	11.1	85.2
	80.80	1	3.7	3.7	88.9
	82.50	1	3.7	3.7	92.6
	83.80	1	3.7	3.7	96.3
	85.80	1	3.7	3.7	100.0
	Total	27	100.0	100.0	

Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest
Normal Parameters ^{a,b}	N	27
	Mean	65.7800
	Std. Deviation	3.87295
Most Extreme Differences	Absolute	.254
	Positive	.254
	Negative	-.144
	Kolmogorov-Smirnov Z	1.319
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.062

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttest
Normal Parameters ^{a,b}	N	27
	Mean	74.4333
	Std. Deviation	5.74342
Most Extreme Differences	Absolute	.152
	Positive	.152
	Negative	-.113
	Kolmogorov-Smirnov Z	.791
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.559

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

nilai tes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.589	1	52	.064

ANOVA

nilai tes

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1010.882	1	1010.882	42.132	.000
Within Groups	1247.653	52	23.993		
Total	2258.536	53			

Hasil Uji T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	65.7800	27	3.87295	.74535
	posttest	74.4333	27	5.74342	1.10532

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	27	.283	.153

Paired Samples Test

		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest - posttest	-8.65333	5.94976	1.14503

Paired Samples Test

		Paired Differences				
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	-11.00698	-6.29969	-7.557	26	.000

LAMPIRAN 5

SURAT PENELITIAN



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/6964N/7/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Teknik UNY
Tanggal : 26 Juli 2012
Nomor : 2680/UN34.15/PL/2012
Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : SHALIKHATUS SHOFIYAH
Alamat : KARANGMALANG YK
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI TUSUK-TUSUK SULAMAN MATA PELAJARAN MEMBUAT HIASAN PADA BUSANA KELAS XI DI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA
Lokasi : KAB SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 27 Juli 2012 s/d 00 0000

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 27 Juli 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



D. Joko W. Santoro, M.Si
NIP. 195801881986031011

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c/q Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
4. Dekan Fak. Teknik UNY
5. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Nomor : 2680/UN34.15/PL/2012
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

26 Juli 2012

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
5. KEPALA SMK KARYA RINI YOGYAKARTA

Dalam rangka pelaksanaan Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI TUSUK-TUSUK SULAMAN MATA PELAJARAN MEMBUAT HIASAN PADA BUSANA KELAS XI DI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Shalikhatus Shofiyah	07513241011	Pend. Teknik Busana - S1	SMK KARYA RINI YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Prapti Karomah, M.Pd.
NIP : 19501120 197903 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 26 Juli 2012 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
Wakil Dekan I,



Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan

07513241011 No. 920



YAYASAN HARI IBU KOWANI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK KARYA RINI

PROGRAM KEAHLIAN : * AKOMODASI PERHOTELAN "A"
* TATA BUSANA "A"

ALAMAT : JL. LAKSDA ADISUCIPTO 86 TELP. 581171 YOGYAKARTA 55281

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NO: 95/SMK/KR/YHI/E'2013

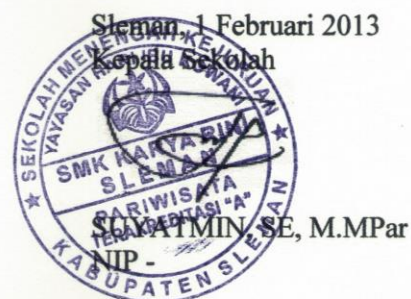
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMK Karya Rini Depok Sleman menerangkan bahwa :

Nama : **Shalikhatus Shofiyah**
NIM : 07513241011
Program / Tingkat : S1
Instansi / Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
Alamat Instansi / Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Jl/ Flamboyan CT, X / 15 Karangasem Baru

Telah melaksanakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas di SMK Karya Rini Depok Sleman pada tanggal 1 Agustus 2012 s.d 25 Oktober 2012 Dengan Judul :

**“ PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
PENCAPAIAN KOMPETENSI MEMBUAT TUSUK HIAS PADA SISWA TATA
BUSANA KELAS XI DI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA “**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website : www.bappeda.slemankab.go.id , E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2372 / 2012

TENTANG
IZIN PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 070/6964/V/6/2012 Tanggal : 27 Juli 2012 Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : SHALIKHATUS SHOFIYAH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 07513241011
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : UNY
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Jl. Falmboyan CT, X / 15 Karangasem Baru
No. Telp / HP : 085729620839
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul :
"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI TUSUK-TUSUK SULAMAN MATA PELAJARAN MEMBUAT HIASAN PADA BUSANA KELAS XI DI SMK KARYA RINI YOGYAKARTA "
Lokasi : SMK Karya Rini
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal : 27 Juli 2012 s/d 27 Oktober 2012

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Ijin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Bappeda.
5. Ijin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 30 Juli 2012

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, & Olahraga Kab. Sleman
4. Kepala Bid. Sosbud. Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Depok
6. Kepala SMK Karya Rini
7. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
8. Yang Bersangkutan

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Pembina, N/A
NIP.1960121989032003