

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN
PEMBUATAN GAMBAR PADA MATA PELAJARAN
MENGGAMBAR BUSANA SISWA KELAS XII
DI SMK NEGERI 3 MAGELANG**

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

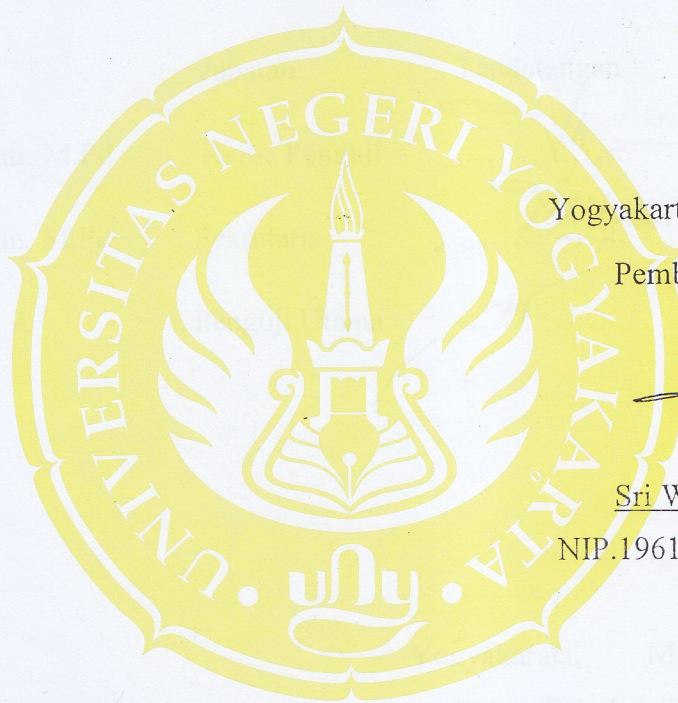


Disusun Oleh :
RISMA WAKHIDATUN SOLEKHAH
07513241009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul " Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang " ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 10 Februari 2012

Pembimbing Skripsi

Sri Widarwati, M.Pd.

NIP.19610622 198702 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir skripsi "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang" ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 24 Februari 2012.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Sri Widarwati, M.Pd	Ketua Penguji		29/3 2012
Kapti Asiatun, M.Pd	Sekretaris		29/3 - 2012
Triyanto, M.A	Penguji Utama		29/3 - 2012

Yogyakarta, Maret 2012

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KESLIAN

Yang bertanda tngan dibawah ini :

Nama : Risma Wakhidatun Solekhah

NIM : 07513241009

Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

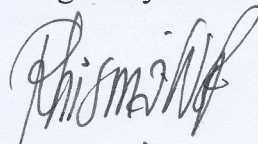
Prodi : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang.

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di Universitas Negeri Yogyakarta, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti kaidah penulisan karya tulis ilmiah yang benar.

Yogyakarta, Februari 2012

Yang Menyatakan



Risma Wakhidatun Solekhah

NIM. 07513241009

MOTTO

“Kesuksesan bukan berarti tidak melakukan kesalahan, tetapi tidak membuat kesalahan yang sama dua kali”

“Dengan ilmu hidup menjadi lebih mudah ,dengan seni hidup menjadi lebih indah dan dengan agama hidup menjadi lebih terarah dan bermakna ”

“Lakukanlah segala sesuatunya yang terbaik dalam setia langkahmu ”

“Ujian terberat dalam hidup adalah mengendalikan diri kita sendiri”

“Barang siapa bersungguh – sungguh niscaya akan sukses”

PERSEMBAHAN

*Kubersujud merapat bumi
dan mengucapkan syukur hanya kepadamu, ya Allah Swt
yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan dengan segala
kesempurnaan dan keagunganMu*

Seiring rasa syukurku kepadaMu, setulus hati kupersembahkan kepada mereka yang telah banyak berkorban untukku :

- Ibuku Muslikah dan Bapakku Muhrisun terima kasih atas segala do'a dan pengorbanannya. Tak sanggup aku membalas budi baik kalian. Ya Allah sayangilah kedua orangtuaku seperti mereka menyayangiku sejak kecil sampai sekarang.
- Adikku ” Tyo dan Ade” jadilah anak yang soleh, berbakti dan sukses dunia akherat. Jangan pernah putus asa.
- Sahabatku Mauidhotul hasanah yang telah memberikan bantuan, semangat serta dukungannya.
- Nur laili Inayah, Ratna Sari, Nur Ikomah, Ani Kurniati, Umi Nurul, Witri, Nurul Azizah, jalin semangat tinggi ikatan dan kebersamaan sampai kapan pun.
- Teman – teman busana S1 2007, terimakasih telah memberikan semangat serta tetap kompak selalu.
- Keluarga besar Kamboja 16 A yang telah memberikan inspirasi kepadaku
- Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN PEMBUATAN GAMBAR PADA MATA PELAJARAN MENGGAJAR BUSANA SISWA KELAS XII DI SMK NEGERI 3 MAGELANG

Oleh:

**Risma Wakhidatun Solekhah
07513241009**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar sebelum menerapkan model pembelajaran langsung siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang. 2) Mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar setelah menerapkan model pembelajaran langsung siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang. 3) Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang.

Metode penelitian ini termasuk jenis eksperimen, menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan September – November 2011 di SMK Negeri 3 Magelang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMK Negeri 3 Magelang sejumlah 120 siswa. Untuk menentukan jumlah sampel menggunakan acuan dari perhitungan Suharsimi Arikunto dengan mengambil 23,33% dari jumlah populasi dan diperoleh sampel 28 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan *probability sampling* berupa *proportionate random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, berupa tes pilihan ganda dan tes unjuk kerja. Instrumen yang telah disusun kemudian dicari validitasnya melalui rekomendasi ahli (*judgment expert*) yang dinyatakan layak digunakan sebagai penelitian, untuk tes pilihan ganda dilakukan uji validitas dengan *product moment* terdapat dua soal yang tidak valid. Uji reliabilitas untuk penilaian unjuk kerja menggunakan antar rater diperoleh $r = 0,859$, penilaian sikap dengan *Alpha Cronbach* pada taraf signifikansi 5% dengan hasil $r = 0,734$ dan untuk tes pilihan ganda menggunakan KR 20 diperoleh $r = 0,513$. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji t untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar sebelum menerapkan model pembelajaran langsung diperoleh sebesar 3,6% atau 1 siswa yang memenuhi KKM dan 96,4% atau 27 siswa belum memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 70, nilai terendah 46, rata-rata 56,11. 2) Pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar setelah menerapkan model pembelajaran langsung sebesar 100% seluruh siswanya sudah memenuhi nilai KKM dengan nilai tertinggi 90 nilai terendah 78 dan rata-rata 82,25. 3) Pengaruh penerapan model pembelajaran langsung ditunjukkan oleh hasil uji t sebesar $t = 21,960$ dengan $dk = 27$ dan $p = 0,000$, karena nilai $p < 0,05$ maka H_a diterima sehingga ada pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar sebesar 21,960% (22%) dipengaruhi oleh model pembelajaran langsung.

Kata kunci : Model Pembelajaran Langsung , Penyelesaian Pembuatan Gambar

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul ”Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang” dengan baik dan lancar untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusun menyadari bahwa keberhasilan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan dan saran yang diberikan, Ucapan terimakasih ditujukan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, MA., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch Bruri Triyono., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M. Eng., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
4. Kapti Asiatun, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana.
5. Sri Widarwati, M.Pd., selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan, bimbingan serta doanya.

7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu selama pelaksanaan dan penyusunan laporan proyek akhir.

Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati penyusun mohon saran dan kritik yang membangun guna tercapainya kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca Akhir kata atas segala perhatian yang telah diberikan, penyusun mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Maret 2012

Penyusun

Risma Wakhidatun Solekhah

NIM. 07513241009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Pembelajaran SMK	11
a. Pengertian Pembelajaran	11
b. Langkah-langkah Pembelajaran	12
2. Kompetensi Keahlian Tata Busana	17
a. Pengertian Kompetensi	17
b. Kompetensi Keahlian Tata Busana	24
c. Pengukuran Pencapaian Kompetensi.....	26
3. Kompetensi Menggambar Busana di SMK.....	27
a. Pengertian Menggambar Busana.....	27
b. Kompetensi Menggambar Busana.....	28
c. Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar	30
4. Model Pembelajaran Langsung (<i>DI</i>).....	36
a. Pengertian Model Pembelajaran	36
b. Model Pembelajaran Langsung (<i>DI</i>)	40
5. Penerapan Model Penerapan Pembelajaran Langsung pada Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar	51

B. Penelitian yang Relevan.....	53
C. Kerangka Berfikir	57
D. Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis.....	61
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian	63
C. Populasi dan Sampel.....	64
D. Variabel Penelitian	66
E. Teknik Pengumpulan Data.....	68
F. Instrumen Pengumpulan Data	69
G. Prosedur Penelitian	76
H. Pengujian Instrumen	78
1. Validitas Instrumen	78
2. Reliabilitas Instrumen	82
I. Teknik Analisis Data	86
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	93
1. Deskripsi Data Sebelum dan Sesudah Perlakuan	93
B. Uji Prasyarat Analisis	97
C. Uji hipotesis	99
D. Pembahasan.....	100
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	106
B. Implikasi	107
C. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa	22
Tabel 2. Kompetensi Kejuruan Bidang Keahlian Tata Busana	25
Tabel 3. Kompetensi Menggambar Busana.....	29
Tabel 4. Sintaks Pembelajaran Langsung.....	44
Tabel 5. Pelaksanaan Penelitian.....	63
Tabel 6. Jumlah Siswa Kelas XII Program Keahlian Tata Busana.....	64
Tabel 7. Perhitungan Jumlah Sampel tiap Kelas.....	66
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Kompetensi Menggambar Busana	71
Tabel 9. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	73
Tabel 10. Kisi-Kisi Lembar observasi Penilaian Sikap.....	74
Tabel 11. Kisi-Kisi Instrument Penilaian Unjuk Kerja	75
Tabel 12. Hasil Perhitungan Validitas Soal.....	80
Tabel 13. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian Unjuk Kerja	81
Tabel 14. Interpretasi Kriteria penilaian Hasil Validasi Ahli	81
Tabel 15. Kelayakan Lembar Penilaian Unjuk Kerja.....	81
Tabel 16. Kelayakan Lembar Penilaian sikap	82
Tabel 17. Tingkat keterandalan reliabilitas	85
Tabel 18. Hasil perhitungan reliabilitas instrument	86
Tabel 19. Rangkuman Hasil Uji t.....	92
Tabel 20. Distribusi frekuensi pada <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	94
Tabel 21. Kriteria nilai mata pelajaran produktif.....	94
Tabel 22. Statistik <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	96
Tabel 23. Rangkuman hasil uji normalitas	97
Tabel 24. Hasil uji Homogenitas.....	98
Tabel 25. Hasil Uji t	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur pelaksanaan penelitian.....	60
Gambar 2. Diagram nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembukaan UUD 1945, salah satu tujuan Nasional Bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut upaya yang perlu dilakukan salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Dwi Siswoyo, dkk., 2007: 20).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan pada jenjang menengah yang menyiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja dengan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai perlu membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing. Untuk itu kualitas kegiatan belajar mengajar semestinya juga harus ditingkatkan secara terus menerus untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan lulusan di SMK ialah proses pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Untuk itu diperlukan sistem pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran program produktif yang bermutu.

Selain hal tersebut kelengkapan fasilitas SMK juga harus ditingkatkan. Menurut Rachmat Syahni yang dikutip Muhtadin (2011: 3) pembelajaran di SMK sebesar 70% diisi dengan praktik dan hanya 30% teori, dikarenakan lulusan SMK dituntut memiliki keahlian tertentu. Dan peningkatan fasilitas praktik mutlak diperlukan karena mempengaruhi kemampuan lulusan SMK.

Proses pembelajaran merupakan upaya pembentukan kompetensi siswa sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dunia industri. Tujuan utama diselenggarakannya proses belajar adalah demi tercapainya tujuan pembelajaran yang menuntut guru dalam merancang model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bidang kajian dan karakteristik siswa supaya mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Menggambar Busana terkait proses belajar mengajar yang berlangsung, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan model *konvensional* pada mata pelajaran Menggambar Busana khususnya pada materi penyelesaian pembuatan gambar secara kering. Metode guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa dalam proses belajar mengajar terlihat pasif, dalam arti siswa cenderung hanya sebagai pendengar ceramah guru.

Penyelesaian pembuatan gambar secara kering merupakan materi pada mata pelajaran menggambar busana yang diajarkan di SMK Negeri 3 Magelang serta menjadi satu-satunya teknik penyelesaian dalam pembuatan gambar pada mata pelajaran menggambar busana, karena beberapa alasan

dalam pemilihan alat dan bahannya yang mudah. Kelebihan dari penyelesaian pembuatan gambar secara kering ini antara lain : alat dan bahan mudah dicari, lebih murah, dan lebih mudah penggunaannya dalam teknik pewarnaannya terutama dengan pensil warna yang dapat dikontrol dalam menggoreskan pensil warna.

Dalam proses belajar mengajar guru menggunakan modul sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses belajar dimana isi materi dalam modul masih belum membantu dalam belajar penyelesaian pembuatan gambar, karena materi dan langkah kerja yang disajikan belum dijelaskan secara detail sehingga kurang mendukung proses belajar. Hal ini terlihat pada saat mengerjakan tugas, siswa masih merasa kesulitan pada teknik penyelesaian gambar busana. Dalam kompetensi penyelesaian gambar busana, pengetahuan awal mengenai teknik pewarnaan belum dijelaskan dalam modul tersebut.

Siswa juga mempunyai modul seperti yang dimiliki oleh guru dan mengerjakan tugas yang diberikan sesuai informasi yang dijelaskan oleh guru sama seperti di modul. Keterbatasan informasi yang terdapat di dalam modul menyebabkan siswa ragu-ragu untuk mengerjakan penyelesaian pembuatan gambar tanpa adanya bimbingan dari guru. Hal tersebut membuat siswa kurang mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan memilih melakukan aktivitas lain diluar pembelajaran, misalnya ngobrol dengan temannya. Sehingga waktu yang sudah diberikan kepada siswa untuk mengerjakan tugas belum dimanfaatkan secara maksimal.

Kompetensi siswa juga masih tergolong rendah, hal tersebut terlihat dari hasil menggambar siswa yang sekedar memberi warna pada desain gambar busana, pengetahuan tentang faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam penyelesaian pembuatan gambar juga masih kurang atau belum dijelaskan pada awal pembelajaran. Karena alasan itulah sebagian besar siswa belum dapat mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70. Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti diketahui bahwa baru sekitar 69 % yang tuntas (kompeten) dan 31% siswa harus mengikuti perbaikan nilai atau remedial.

Siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi, terutama untuk materi yang diikuti 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 strategi atau model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan.

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 model pembelajaran sehingga pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan

tujuan kurikulum merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran, lebih menarik perhatian siswa, tidak membosankan, dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Pada model ini termasuk di dalamnya metode ceramah, demonstrasi dan praktek serta latihan. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung guru juga memerlukan media yang tepat guna menunjang terjadinya proses belajar mengajar.

Kelebihan dari model pembelajaran langsung yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2008:190) diantaranya : 1) Guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa, sehingga mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan. 2) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang terstruktur. 3) Melalui model pembelajaran langsung siswa dapat mendengar melalui penuturan (ceramah) tentang suatu materi pelajaran, sekaligus melihat atau mengobservasi pelajaran (demonstrasi) dan menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan di bawah bimbingan guru.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar pada mata pelajaran Menggambar Busana di SMK Negeri 3 Magelang. Dengan adanya penerapan model pembelajaran langsung dimana penyampaian materinya sesuai sintak dan penggunaan media yang tepat 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 penjelasan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi adanya permasalahan diantaranya adalah :

1. Guru dalam memberikan materi di kelas menggunakan metode ceramah belum sepenuhnya membuat siswa memahami informasi dan langkah-langkah penyelesaian pembuatan gambar dengan benar.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran penyelesaian pembuatan gambar, sehingga siswa kurang mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
3. Materi yang tersedia dalam modul mata pelajaran menggambar busana khususnya pada kompetensi penyelesaian pembuatan gambar busana masih kurang lengkap penjelasannya baik isi materi dan langkah kerja.

4. Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran berbeda-beda, sehingga diperlukan suatu strategi atau model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Siswa lebih cenderung pasif, dan melakukan aktivitas lain diluar kegiatan pembelajaran.
6. Pencapaian kompetensi siswa yang diketahui 69% siswa dinyatakan tuntas/lulus masih bisa ditingkatkan lagi sesuai dengan criteria uji kompetensi keahlian praktek yaitu 75% siswa telah mencapai ketuntasan belajar.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai identifikasi masalah yang dikemukakan, peneliti akan memfokuskan pada suatu permasalahan. Permasalahan difokuskan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar pada mengajar mata pelajaran menggambar busana. Pemilihan model pembelajaran langsung ini dikarenakan selain siswa dapat mendengar melalui penuturan (ceramah) tentang suatu materi pelajaran, siswa juga dapat melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi) dan menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan di bawah bimbingan dan arahan guru. Materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada penyelesaian gambar busana secara kering.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa sebelum menerapkan model pembelajaran langsung di SMK Negeri 3 Magelang ?
2. Bagaimana pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa setelah menerapkan model pembelajaran langsung di SMK Negeri 3 Magelang ?
3. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan antara lain :

1. Mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar sebelum menerapkan model pembelajaran langsung di SMK Negeri 3 Magelang.
2. Mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar setelah menerapkan model pembelajaran langsung di SMK Negeri 3 Magelang.

3. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi Menggambar Busana pada siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi Siswa
 - a. Membantu meningkatkan ketangkasan dan keterampilan siswa dalam menggambar busana
 - b. Membantu pembelajaran siswa untuk meningkatkan kompetensi menggambar busana.
 - c. Memberikan motivasi untuk selalu meningkatkan keterampilan diri baik dalam maupun di luar kelas.
2. Bagi Guru
 - a. Membantu guru dalam pemilihan model pembelajaran dengan metode yang tepat pada proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai masukan bagi guru untuk meningkatkan kualitas dan profesionalismenya dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai pedoman untuk mengambil keputusan terkait pemilihan metode yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Membantu perbaikan mutu sekolah melalui peningkatan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
- b. Menambah pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran dengan pemilihan metode yang tepat.
- c. Menambah pengetahuan dan wawasan penggunaan media yang tepat.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran SMK

a. Pengertian Pembelajaran

Di dunia pendidikan banyak tentang teori-teori tentang pembelajaran. Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakannya dalam belajar atau membelajarkan orang lain dalam tingkah laku melalui proses pembelajaran. Menurut Warsita (2008:85) Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Menurut Oemar Hamalik yang dikutip oleh Endah Widiyanti S (2010: 10) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Pengertian lain tentang pembelajaran menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Awaliyah Nur K, (2009: 8) pembelajaran merupakan proses interaksi belajar mengajar antara siswa dan guru yang diarahkan kepada tujuan supaya siswa dapat mencapai kompetensi sesuai yang diharapkan.

Dari beberapa pendapat tentang pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang terencana, melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang didukung

oleh materi, alat, media, dan evaluasi untuk memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Adapun kriteria materi pembelajaran yang tepat untuk disajikan dalam kegiatan pembelajaran menurut Winkel (2004), yaitu :

- 1) Materi/bahan pengajaran harus relevan terhadap tujuan instruksional yang harus dicapai.
- 2) Materi/bahan pengajaran harus sesuai dengan taraf kesulitan dan kemampuan siswa dalam menerima dan mengelola bahan itu.
- 3) Materi/bahan pengajaran dapat menunjang motivasi siswa, antara lain karena relevan dengan pengalaman hidup sehari-hari siswa.
- 4) Materi/bahan pengajaran membantu mengaktifkan pikiran dan kegiatan siswa.
- 5) Materi/bahan pengajaran harus sesuai dengan prosedur pengajaran yang ditentukan.
- 6) Materi/bahan pengajaran harus sesuai dengan media pelajaran yang disediakan.

Tujuan diadakannya pembelajaran adalah untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang harus secara keseluruhan sebagai suatu hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang dapat dihasilkan dalam pembelajaran menggambar busana adalah berupa pengetahuan intelektual, keterampilan maupun sikap ilmiah.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi

siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik. Belajar dapat saja terjadi tanpa adanya suatu pembelajaran, namun hasil belajar akan tampak jelas dari suatu aktivitas pembelajaran. pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Walaupun kita tidak dapat melihat proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri setiap orang, tetapi dapat dilihat apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Sebelum kita mengetahui bagaimana langkah atau tahap pembelajaran, agar proses pembelajaran berhasil maka perlu menganalisis komponen yang membentuk sistem proses pembelajaran. Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen – komponen tersebut menurut Wina Sanjaya (2006:56-59) adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi.

- 1) Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Mau dibawa ke mana siswa, apa yang harus dimiliki oleh siswa, semuanya tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Berkaitan dengan penelitian ini tujuan pembelajaran untuk materi penyelesaian pembuatan gambar secara kering adalah: (a) siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan untuk menggambar, (b) siswa dapat

mengidentifikasi langkah penyelesaian gambar secara kering, (c) siswa dapat menyelesaikan gambar busana dengan teknik kering.

- 2) Isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. Dalam konteks tertentu, materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran. Artinya, sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar. Berkaitan dengan penelitian ini isi materi yang akan disampaikan adalah materi penyelesaian gambar secara kering yang terdiri dari materi tentang alat dan bahan yang digunakan, hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar dan langkah-langkah teknik penyelesaian gambar secara kering.
- 3) Strategi atau metode adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Berkaitan dengan penelitian ini model pembelajaran yang digunakan dalam mata diklat manggambar busana adalah model pembelajaran langsung dimana fase atau *sintaks*

penyampaian materi menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan latihan.

- 4) Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat. Berkaitan dengan penelitian ini media yang digunakan berupa media *handout* dan *jobsheet*. Penggunaan media ini merupakan salah satu tindakan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih mudah dipahami siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyelesaian gambar secara kering.
- 5) Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran. Berkaitan dengan penelitian ini evaluasi hasil belajar dinilai dari aspek *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Aspek *kognitif* diukur dengan menggunakan tes, aspek

afektif dengan menilai sikap siswa, dan *aspek psikomotor* melalui tes unjuk kerja.

Dari uraian di atas mengenai komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari tujuan, isi/materi pelajaran, strategi/metode pembelajaran, alat dan sumber serta evaluasi yang tidak dapat disampaikan secara terpisah-pisah atau sendiri-sendiri melainkan berututan dari tahap satu ke tahap yang lain secara berkesinambungan.

Nasution (2008) menyatakan terdapat tiga fase atau tahapan yang terdapat dalam proses belajar meliputi : 1) Informasi, berupa penyampaian pengetahuan yang bersifat memperhalus, memperdalam maupun yang berhubungan dengan pengetahuan sebelumnya. 2) Transformasi, proses informasi yang ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih abstrak. Dalam hal ini peran guru atau pendidik sangat diperlukan. 3) Evaluasi, berupa penilaian untuk mengetahui apakah pengetahuan dan transformasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah atau tahapan pembelajaran meliputi tiga tahapan, tahap awal merupakan tahapan persiapan saat memulai pelajaran untuk mengungkapkan kembali pelajaran dan menumbuhkan kondisi belajar. Tahap inti atau pokok yaitu pemberian materi pembelajaran dan tahap evaluasi berupa tes atau tindak lanjut. Semua proses dilaksanakan dengan mengacu pada tujuan pembelajaran supaya kompetensi dapat tercapai dan menghasilkan siswa yang berkualitas.

Dalam penelitian ini langkah atau tahapan model pembelajaran langsung dalam proses belajar mengajar mata pelajaran menggambar busana pada kompetensi dasar penyelesaian pembuatan gambar melalui tiga tahap, yaitu :

1. Perencanaan, menyusun rencana atau rancangan pembelajaran yang di dalamnya terdapat tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan pembelajaran tersebut.
2. Tahap pelaksanaan yang merupakan tindakan atau pelaksanaan dari rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran langsung yang akan diterapkan.
3. Tahap evaluasi yang merupakan refleksi, mengkaji secara menyeluruh terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dari data yang telah terkumpul. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tes pengetahuan dan tes unjuk kerja.

2. Kompetensi Keahlian Tata Busana

a. Pengertian Kompetensi

Kompetensi secara umum didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai sebagai kinerja yang berpengaruh terhadap peran, perbuatan, prestasi, serta pekerjaan seseorang. Kompetensi dapat diukur dengan standar umum serta dapat ditingkatkan melalui pendidikan dan pelatihan. Menurut Spencer dan Spencer yang dikutip Ella Yulaelawati (2008: 13) kompetensi merupakan karakteristik mendasar

seseorang yang berhubungan timbal balik dengan suatu kriteria efektif atau kecakapan terbaik seseorang dalam pekerjaan atau keadaan. Kompetensi merupakan perpaduan dari keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak.

Finch dan Crunkilton dalam Mulyasa (2006: 38-39) kompetensi merupakan penguasaan terhadap tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang kompetensi mencakup tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi yang dimiliki siswa untuk melaksanakan tugas pembelajaran sesuai dengan kegiatan tertentu.

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa kompetensi mencakup tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi yang harus dimiliki oleh siswa untuk dapat melaksanakan tugas-tugas pembelajaran sesuai dengan jenis pekerjaan tertentu. Dengan demikian terdapat hubungan antara tugas yang dipelajari siswa di sekolah dengan kemampuan yang diperlukan oleh dunia kerja.

Sedangkan menurut Jhanson yang dikutip Endah Widiyanti (2011) kompetensi sebagai perbuatan (*performance*) yang rasional secara memuaskan memenuhi tujuan dalam kondisi yang diinginkan. Dikatakan *performance* yang rasional karena oarang melakukannya harus mempunyai tujuan dan arah dan mengetahui apa serta mengapa seseorang harus berbuat demikian. Untuk dapat melakukan suatu kompetensi, seseorang memerlukan pengetahuan yang khusus, keterampilan dan sikap.

Sedangkan Mulyasa (2006) menyatakan bahwa kompetensi sebagai pengetahuan, keterampilan, kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia mampu melakukan perilaku *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* dengan baik. Dengan kata lain kompetensi merupakan kemampuan seseorang untuk mengamalkan pengetahuan yang dimilikinya pada kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi merupakan kemampuan seseorang yang terkait pada pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sehingga kemampuan tersebut dapat diukur dan diamati.

Proses belajar tampak melalui perilaku siswa dalam mempelajari bahan belajar. Perilaku belajar tersebut merupakan respon siswa terhadap tindakan mengajar atau tindakan pembelajaran dari guru. Perilaku belajar berhubungan dengan desain instruksional guru, karena di dalam desain instruksional guru membuat tujuan khusus atau sasaran belajar.

Siswa yang belajar berarti menggunakan kemampuan *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*. Ada beberapa ahli yang mempelajari ranah-ranah tersebut dengan hasil penggolongan kemampuan-kemampuan pada ranah kognitif. Afektif dan psikomotorik secara hierarkis. Para ahli yang mendalami ranah-ranah tersebut adalah Bloom, Krathwohl dan Simpson dalam Aunurrahman (2009: 49-54) masing-masing dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Ranah *Kognitif*, terdiri dari enam jenis perilaku :

- a) Pengetahuan, 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, mencakup kemampuan menangkap inti dari materi dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode/informasi yang telah diketahui untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintetis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

Keenam jenis perilaku di atas bersifat hierarkis, artinya perilaku tersebut menggambarkan tingkatan kemampuan yang dimiliki seseorang. Perilaku terendah sebaiknya dimiliki terlebih dahulu sebelum mempelajari atau memiliki perilaku yang lebih tinggi. Proses ini merupakan suatu proses yang dinamis, dimana siswa melalui keaktifannya akan dapat secara terus menerus mengembangkan kemampuannya untuk mencapai tingkatan-tingkatan kemampuan yang lebih tinggi melalui proses belajar yang dilakukan.

2) Ranah *Afektif*

- a) Penerimaan, mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal-hal yang bersifat baru.
- b) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c) Penilaian dan penentuan sikap, mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
- d) Organisasi, mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pandang hidup
- e) Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

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 peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa. Penerapan

nilai-nilai karakter bangsa dipilih sesuai dengan mata pelajaran. Berdasarkan Pusat Kurikulum Balitbang Kemendiknas nilai dan deskripsi nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa mencakup.

Tabel 1. 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, sosial, 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 member 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, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Penilaian terhadap siswa mengacu pada aspek-aspek yang ada didalam tabel di atas. Dalam setiap mata pelajaran/mata diklat menggunakan

beberapa aspek saja dan tidak semua aspek digunakan dalam penilaian sikap.

3) Ranah *Psikomotorik*

- a) Persepsi, mencakup memilih-milahkan (mendeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu.
- b) Kesiapan, mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan.
- c) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerakan yang dilakukan dengan meniru.
- d) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- e) Gerakan kompleks, mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat.
- f) Penyesuaian pola gerakan, mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- g) Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

Ranah *psikomotorik* yang diharapkan pada mata pelajaran Menggambar Busana siswa mampu menggambar dan menyelesaikan pembuatan gambar busana secara kering. Penilaian untuk *psikomotorik*

siswa dapat dilihat dari hasil produk kerja dengan menggunakan acuan kriteria atau penilaian unjuk kerja.

Siswa yang telah memiliki kompetensi mengandung arti bahwa siswa telah memahami, memaknai, dan memanfaatkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Dengan kata lain, siswa telah bisa melakukan (*psikomotorik*) sesuatu berdasarkan ilmu yang telah dimilikinya yang pada tahap selanjutnya menjadi kecakapan hidup. Siswa yang telah memiliki kompetensi diharapkan bisa hidup mandiri kelak tanpa bergantung pada orang lain.

b. Kompetensi Keahlian Tata Busana

Kompetensi lulusan SMK terdiri dari kompetensi umum dan kompetensi kejuruan. Masing-masing kompetensi mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Untuk kompetensi Kejuruan mengacu kepada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

Sekolah menengah Kejuruan (SMK) terbagi dalam beberapa bidang keahlian, salah satunya adalah bidang keahlian tata busana. Setiap bidang keahlian mempunyai tujuan menyiapkan siswanya untuk bekerja dalam bidang tertentu. Secara khusus tujuan program keahlian tata busana adalah membekali siswanya dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten.

Tabel 2. Kompetensi Kejuruan Bidang Keahlian Tata Busana

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Menggambar Busana (<i>Fashion Drawing</i>)	1.1 Memahami bentuk-bentuk bagian busana 1.2 Mendeskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia 1.3 Menerapkan teknik pembuatan desain busana 1.4 Penyelesaian pembuatan gambar
2. Membuat Pola (<i>Pattern Making</i>)	2.1 Menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola (teknik konstruksi dan draping)
3. Membuat Busana Wanita	3.1 Mengelompokkan macam-macam busana wanita 3.2 Memotong bahan 3.3 Menjahit busana wanita 3.4 Menyelesaikan busana wanita dengan jahitan tangan 3.5 Menghitung harga jual 3.6 Melakukan pengepresan
4. Membuat Busana Pria	4.1 Mengelompokkan macam-macam busana wanita 4.2 Memotong bahan 4.3 Menjahit busana pria 4.4 Menyelesaian busana pria dengan jahitan tangan 4.5 Menghitung harga jual 4.6 Melakukan pengepresan
5. Membuat Busana Anak	5.1 Mengelompokkan macam-macam busana anak 5.2 Memotong bahan 5.3 Menjahit busana anak 5.4 Menyelesaian busana anak dengan jahitan tangan 5.5 Menghitung harga jual 5.6 Melakukan pengepresan
6. Membuat Busana Bayi	6.1 Mengelompokkan macam-macam busana bayi 6.2 Memotong bahan 6.3 Menyelesaikan busana bayi dengan jahitan tangan 6.4 Menghitung harga jual 6.5 Melakukan pengepresan
7. Memilih Bahan Baku Busana	7.1 Mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis 7.2 Mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil 7.3 Menentukan bahan pelengkap
8. Membuat Hiasan Pada Busana (<i>Embroidery</i>)	8.1 Mengidentifikasi hiasan busana 8.2 Membuat hiasan pada kain atau busana
9. Mengawasi Mutu Busana	9.1 Memeriksa kualitas bahan utama 9.2 Memeriksa kualitas bahan pelengkap 9.3 Memeriksa mutu pola 9.4 Memeriksa mutu potong 9.5 Memeriksa hasil jahitan

Sumber: Silabus Spektrum Program Studi Keahlian Tata Busana SMK N 3 Magelang 2010

c. Pengukuran Pencapaian kompetensi

Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan suatu kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam program pendidikan, selalu digunakan indikator-indikator yang menyatakan mutu pendidikan dan dikembangkan dari suatu konsep yang operasional. Selain konsep, acuan yang baku sangat dibutuhkan untuk menetapkan kriteria keberhasilan suatu program untuk memantau mutu pendidikan yaitu standar kompetensi termasuk di dalamnya standar kompetensi keahlian yang harus dicapai siswa SMK Program Keahlian Tata Busana.

Menurut Putrohadi (2009) pencapaian kompetensi adalah pengetahuan, pengertian dan keterampilan yang dikuasai sebagai hasil pengalaman pendidikan khusus. Pengetahuan dapat diartikan sebagai bagian tertentu dari informasi, kemudian pengertian mempunyai implikasi kemampuan mengekspresikan pengetahuan ini ke berbagai cara melihat hubungan dengan pengetahuan lain dan dapat mengimplikasinya ke situasi baru. Sedangkan keterampilan diartikan mengetahui bagaimana mengerjakan sesuatu.

Pembelajaran mata pelajaran Menggambar Busana bersifat teori dan praktek. Pembelajaran praktek merupakan pembelajaran yang mempunyai jam lebih banyak daripada pembelajaran teori. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), (<http://bsnp-indonesia>, diakses tanggal 6

Agustus 2011. Kriteria untuk uji kompetensi keahlian praktek dikatakan baik yaitu apabila adanya keberhasilan mencapai kriteria tertentu, yaitu :

- 1) Adanya ketercapaian ketuntasan belajar siswa pada setiap mata pelajaran yang ditempuhnya yang ditunjukkan oleh lebih 75% siswa telah mencapai ketuntasan belajar siswa pada setiap mata pelajaran yang ditempuh.
- 2) Adanya ketercapaian standar kompetensi oleh siswa dari program produktif kejuruan mencapai nilai 7.0 / 70.00 yang dicapai oleh lebih dari 75% siswa.

Pelaksanaan penilaian pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar pada mata pelajaran menggambar busana dalam penelitian ini melalui penilaian unjuk kerja untuk praktek dan tes pengetahuan pilihan ganda serta penilaian sikap dengan batas skor 70 setiap aspek yang akan dinilai sebagai batas minimal penilaian.

3. Kompetensi Menggambar Busana di SMK

a. Pengertian Menggambar Busana

Perancang busana memang hampir tidak pernah mempunyai waktu cukup untuk membuat detil-detil ilustrasi, tetapi perlu bisa menggambarkan bentuk mode (*fashion*) dan rancangan-rancangan yang masuk akal, tepat dan cepat. Seperti dikemukakan oleh Goet Poespo (2003: 1) Menggambar adalah ilmu yang mutlak diperlukan untuk mengungkapkan mode (*fashion*), karena

dalam hal ini gambar adalah cara pengungkapan ide/gagasan yang paling efektif.

Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan yang dikutip oleh Nur Lutfiana (2007: 18) menggambar busana (*fashion drawing*) adalah menggambar sketsa model dengan ide-ide dan menerapkannya pada kertas gambar. Sri Widarwati (1993: 2) mengemukakan desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda dan dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) desain diartikan sebagai suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu, berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah kegiatan menggambar atau mendesain sketsa model dengan mengungkapkan ide-ide dalam kertas gambar yang akan menghasilkan suatu gambar rancangan benda atau objek baru yang tersusun dari unsur-unsur garis, bentuk, warna dan tekstur.

b. Kompetensi Menggambar Busana

Menggambar busana merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang harus ditempuh oleh seluruh siswa bidang studi tata busana kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang. Sifat kegiatan pembelajaran dalam Mata Diklat Menggambar busana adalah teori dan praktek. Kompetensi Menggambar Busana pada silabus Busana Butik kelas XII SMK Negeri 3 Magelang sebagai berikut :

Tabel 3.Kompetensi Menggambar Busana

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN
1) Memahami bentuk bagian-bagian busana	<ul style="list-style-type: none"> Unsur dan prinsip desain dipahami dalam pembuatan desain busana Bagian-bagian busana dipahami dalam pembuatan desain busana 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan unsur dan prinsip desain busana Mengidentifikasi unsur dan prinsip desain busana Menerangkan bagian-bagian busana Memahami dan menerapkan bagian-bagian busana Mendemonstrasikan menggambar/mengutip desain bagian-bagian busana
2) Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia dipahami dalam pembuatan desain busana Bagian tubuh diterapkan dalam menggambar busana Rangka dan sikap diterapkan untuk membuat gaya pada proporsi tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> Memperlihatkan kecermatan dan ketelitian dalam menggambar Menyebutkan macam-macam proporsi tubuh manusia Mendemonstrasikan menggambar/mengutip proporsi tubuh manusia : proporsi wanita dewasa dan anak Mendemonstrasikan menggambar bagian-bagian tubuh
3) Menerapkan teknik pembuatan desain busana	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai macam busana dipahami dalam pembuatan desain busana busana Jenis busana diidentifikasi menurut jenis kelamin, usia dan warna kulit Pembuatan desain busana diidentifikasi berdasarkan bentuk tubuh sehingga menciptakan busana yang serasi Macam-macam busana diidentifikasi berdasarkan kesempatan 	<ul style="list-style-type: none"> Menerangkan berbagai macam busana Menerangkan jenis busana menurut jenis kelamin, usia dan warna kulit Mengidentifikasi jenis busana menurut usia dan warna kulit Memperlihatkan kecermatan dan ketelitian dalam menggambar Menerangkan cara menggambar busana pada proporsi sesuai dengan bentuk tubuh dan kesempatan Mendemonstrasikan menggambar/mengutip gambar busana dengan berbagai kesempatan
4) Penyelesaian pembuatan gambar	<ul style="list-style-type: none"> Tempat kerja untuk menggambar busana disiapkan sesuai dengan kriteria prosedur kerja di industri Peralatan untuk menggambar busana disiapkan sesuai kebutuhan Responsip dan teliti dalam menyiapkan alat gambar Menunjukkan kecermatan, ketelitian dan kerapian dalam penyelesaian gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi tentang alat dan bahan menggambar gambar Memilih alat gambar dengan tepat sesuai kebutuhan Menerangkan dasar-dasar teknik penyelesaian gambar secara kering Menyelesaikan gambar secara kering pada busana sesuai kesempatan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah didapatkan oleh peneliti, yaitu pencapaian kompetensi siswa pada penyelesaian pembuatan gambar yang masih rendah tampak pada teknik pewarnaan siswa yang hanya sekedar memberi warna tanpa memperhatikan teknik yang benar.

Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti membatasi pada kompetensi dasar penyelesaian pembuatan gambar sebagai materi yang dipilih dengan menerapkan model pembelajaran langsung dalam

penyampaian materinya kemudian diamati terdapat pengaruhnya terhadap pencapaian kompetensi siswa setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut.

c. Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Busana Secara Kering

Upaya penyelesaian tekstur atau motif bahan bisa dilakukan dengan cara yang akurat untuk menggambarkan busana yang nyata mungkin. Menurut Goet Poespo (2000:5) tahapan dalam menggambar busana secara berurutan adalah merencanakan halaman gambar, merencanakan proporsi atau pose, membuat sketsa busana dan yang terakhir menyelesaikan gambar busana itu sendiri misalnya dengan teknik pewarnaan. Penyelesaian gambar merupakan salah satu teknik penyempurnaan desain, sehingga desain tersebut terlihat lebih menarik (<http://www.anaarisanti/pewarnaan-dan-penyelesaian-gambar-9.html>).

Penyelesaian gambar adalah cara menyelesaikan desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat, seperti :

- 1) Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai
- 2) Hiasan pada pakaian yang dijahitkan seperti kancing, renda dan bis.
- 3) Teknik penyelesaian desain busana itu, misalnya lipit jarum, kantong yang ditempelkan, dan kantong dalam. (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 :123)

Penyelesaian secara kering adalah teknik penyelesaian tanpa menggunakan air. Kelompok alat yang digunakan adalah pensil biasa, pensil sket, pensil warna atau *aquarel*, *crayon* atau pastel, spidol, *marvy*, konte, pena, spidol emas dan marker. Dalam menyelesaikan gambar busana kering harus memperhatikan beberapa ketentuan

sebagai pedoman pada waktu bekerja. Ketentuan itu adalah sebagai berikut :

- 1) Arah pemakaian pensil/alat gambar disesuaikan dengan arah benang.
- 2) Perlu adanya bagian yang tebal dan tipis, supaya gambar busana kelihatan hidup karena tertimpa cahaya. Apabila busana terkena cahaya maka akan terlihat terang. Sebaliknya apabila busana tidak terkena cahaya secara langsung maka akan lebih gelap. Perhatikan untuk lekuk tubuh:
 - a) Pada bagian yang menonjol bisa diwarnai lebih terang.
 - b) Untuk bagian yang cekung diwarnai lebih gelap.
 - c) Dan bagian yang datar di buat warna yang sebenarnya.
- 3) Tebal tipisnya garis yang dibuat, tergantung pada cara menekan alat gambar diatas kertas, bila ingin garis yang tebal alat gambar ditekan, dan bila ingin garis yang halus alat gambar tidak ditekan.
- 4) Letak kertas gambar pada waktu menyelesaikan gambar, dapat diputar arahnya, ini tergantung pada si penggambar.
- 5) Perlu diperhatikan apabila disain dibuat dengan kombinasi warna, maka warna-warna yang muda diselesaikan terlebih dahulu.

Teknik penyelesaian gambar secara kering menurut Sri Widarwati (2000 : 73) terdiri dari :

1) Teknik penyelesaian kulit

a) Pewarnaan Wajah

Untuk pewarnaan wajah gunakan pensil warna kulit dengan cara menggoreskan dari arah outline wajah membaur ke tengah dengan gerakan searah. Kemudian tambahkan dengan warna merah muda yang lebih ditekankan pada perona pipi. Setelah permukaan wajah diwarnai, dilanjutkan dengan memberi warna pada bagian wajah seperti alis, mata, hidung dan bibir.

b) Pewarnaan kulit

Dimulai dari memberi warna leher, badan, tangan dan kaki / bagian tubuh yang terlihat langsung dari luar atau bagian tubuh yang tidak tertutup busana, dengan cara menggoreskan pensil warna mulai dari outline membaur ke tengah dan garis outline boleh ditebalkan.

2) Teknik penyelesaian rambut

Rambut diselesaikan dengan cara menggoreskan pensil berwarna coklat muda diulang dengan warna tua sesuai arah rambut yaitu dari ujung sampai pangkal rambut.

3) Teknik penyelesaian tekstur

Penyelesaian tekstur yang dimaksud adalah penyelesaian bagian busana yang telah dirancang. Pada dasarnya dalam menyelesaikan

bagian busananya sama seperti menyelesaikan bagian kulit, yaitu dimulai dari garis outline kemudia membaaur ke tengah dengan memperhatikan arah cahayanya. Warna pensil dipilih sesuai dengan keinginan.

Sedangkan untuk menyelesaikan/mewarnai bagian-bagian tubuh ada dua macam cara :

- 1) Secara asli, bisa disebut dengan cara natural atau memperlihatkan warna sesungguhnya.
 - a) Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna pale orange/ yellow orche.
 - b) Sedangkan untuk rambut dapat dipakai warna yang mengarah kehitam, abu-abu diulang dengan warna hitam, biru hitam dengan hitam dan coklat muda diulang dengan coklat tua
 - c) Untuk bibir dipakai warna merah.
- 2) Cara tidak asli tidak natural.

Cara yang dipakai disini adalah dengan memakai satu warna untuk keseluruhan, misalnya untuk pakaian memakai warna merah maka untuk rambut, kulit, bibir, dan kuku dipakai juga warna merah. Perbedaan terletak hanya dengan *value* yang berbeda. Bagian yang tertimpa cahaya dibuat lebih terang. Untuk kombinasi yang lain dipadukan dengan warna lain.

Dalam penyelesaian pembuatan gambar dengan teknik pewarnaan kering terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan, yaitu :

1) Proporsi tubuh/Pose

Dalam pembuatan gambar busana proporsi tubuh mempunyai pengaruh yang sangat penting. Penggunaan proporsi tubuh/pose disesuaikan dengan busana dan kesempatan pemakaian dari busana tersebut.

2) Tekstur bahan

Tekstur kain adalah sifat permukaan kain tebal, tipis, kasar, halus dan licin. Untuk pewarnaan gambar busana harus memperhatikan jenis tekstur apa yang digunakan karena masing-masing tekstur bahan berbeda. Bahan halus berbeda pewarnaannya dengan bahan yang kasar. Demikian juga yang tebal akan berbeda dengan bahan yang tipis.

3) Motif kain

Motif kain adalah hiasan yang terdapat pada kain seperti garis, kotak, bunga, binatang dan sebagainya. Untuk membuat motif pada busana harus memperhatikan bentuk dan besar motif. Bentuk motif bergaris tidak selalu digambar lurus, tetapi juga memperhatikan lekukan tubuh dan lekukan busana. Pada bagian yang patah motif dibuat patah, sehingga motif kelihatan tidak kaku. Untuk membuat motif pada rancangan busana juga perlu adanya perbandingan

supaya besarnya motif yang ada pada rancangan sesuai dengan besarnya motif aslinya.

4) Lekuk tubuh

Pada tubuh terdapat lekukan yang menonjol, datar dan cekung. Pada bagian-bagian tubuh yang menonjol dalam pewarnaan gambar busana dibuat lebih terang. Untuk bagian cekung diberi warna lebih gelap. Sedangkan bagian yang datar diberi warna yang sebenarnya, sehingga gambar terlihat berdimensi.

5) Jatuhnya bahan

Jatuhnya busana dikelompokkan menjadi dua, yaitu bahan yang melangsai dan kaku. Dalam pewarnaan gambar busana untuk bahan melangsai harus banyak membuat gradasi warna, karena terdapat banyak gelombang. Berbeda dengan bahan yang kaku sedikit terdapat gelombang.

6) Cahaya

Setiap benda yang terkena cahaya pasti terlihat terang, sedangkan yang tidak terkena cahaya akan terlihat gelap. Demikian juga dalam pewarnaan gambar busana. Pencahayaan yang digunakan dalam pewarnaan gambar busana tergantung keinginan dari masing-masing perancang.

Berdasarkan uraian diatas penyelesaian pembuatan gambar secara kering adalah cara menyelesaikan desain busana tanpa menggunakan air. Pewarnaan bisa menggunakan pensil warna, *krayon*, *konte*, *spidol*, *marker*

dan lainnya. Penyelesaian pembuatan gambar meliputi pewarnaan kulit, pewarnaan rambut dan pewarnaan busana dengan pola, motif tekstur, warna hiasan, detail supaya desain tersebut dapat dilihat dan dibaca oleh orang lain.

4. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dikembangkan dari adanya perbedaan karakteristik siswa yang bervariasi. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, cara belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran tidak terpaku hanya pada model tertentu.

Soekamto, dkk (dalam Trianto, 2009: 22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar. Seperti yang dikemukakan Arends (1997) bahwa istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-

perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joice,2007:4). Model pembelajaran mengarahkan dalam mendesain pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Selanjutnya menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2009 : 25) menyatakan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik dan memberi petunjuk kepada guru atau pengajar di kelas dalam setting pengajaran atau setting yang lainnya.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rencana/pola yang sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Keberhasilan mengajar guru terletak pada terjadi tidaknya peningkatan hasil belajar siswa. Karena melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat guru dapat menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.

Istilah model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat cirri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode dan prosedur. Menurut Trianto (2009: 23) cirri-ciri model pembelajaran antara lain:

- 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai)
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Selain ciri –ciri pada suatu model pembelajaran suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut :

- 1) Sahih (valid), aspek validitas dikaitkan dengan dua hal, yaitu :
 - a) Apakah model yang dikembangkan berdasarkan pad rasional teoritis yang kuat
 - b) Apakah terdapat konsistensi internal
- 2) Praktis, aspek keparaktisan hanya dapat dipenuhi jika:
 - a) Para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan
 - b) Kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan
- 3) Efektif, berkaitan dengan aspek efektifitas ini, Nieveen memberikan parameter sebagai berikut :
 - a) Ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif
 - b) Secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan

Arends dalam Trianto (2009: 25), menyeleksi enam model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar, yaitu: presentasi, pembelajaran langsung, pembelajaran konsep, pembelajaran *kooperatif*, pembelajaran berdasarkan masalah dan diskusi kelas. Arends dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada

satu model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik apabila telah diuji cobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu. Oleh karena itu, dari beberapa model pembelajaran yang ada perlu kiranya diseleksi model pembelajaran mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu.

Dalam mengajar suatu pokok bahasan (materi) tentunya harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memilih pertimbangan-pertimbangan. Misalnya materi pembelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa dan sarana prasarana yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Trianto, 2009: 26)

Pada penelitian ini model pembelajaran yang akan diterapkan pada mata pelajaran menggambar busana pada kompetensi penyelesaian pembuatan gambar busana adalah model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) ini dipilih untuk dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah sehingga kompetensi siswa dapat tercapai dengan maksimal.

b. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran dimana kegiatannya terfokus pada aktivitas-aktivitas akademik. Sehingga di dalam implementasi kegiatan pembelajaran guru melakukan kontrol yang ketat terhadap kemajuan belajar siswa, pendayagunaan waktu serta iklim kelas yang dikontrol secara ketat. Pemberian arahan dan kontrol secara ketat di dalam pengembangan model pembelajaran langsung, terutama ketika dilakukan guru dalam menjelaskan tentang tugas-tugas belajar dan menjelaskan materi pelajaran.

Pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal (Wina Sanjaya, 2008: 179).

Pernyataan di atas sesuai yang dikemukakan oleh Asep Jihad dan Abdul Haris (2009: 27) bahwa model pembelajaran langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa berkenaan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Pembelajaran langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang cukup rinci terutama pada analisis tugas. Pembelajaran langsung berpusat pada guru, tetapi tetap harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa, sehingga lingkungannya diciptakan dengan berorientasi pada tugas-tugas yang diberikan kepada siswa.

Menurut Arends dalam Trianto, M.Pd (2009: 41), model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) ditujukan pula untuk memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung adalah suatu pola pembelajaran atau suatu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan secara bertahap, selangkah demi selangkah.

Dalam pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, *tape recorder*, gambar, peragaan dan sebagainya. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip atau generalisasi).

Joice, Weil dan Calhoun (2000) menyatakan tujuan dari pembelajaran langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu

belajar siswa. Dampak pengajarannya adalah tercapainya ketuntasan muatan akademik dan keterampilan, meningkatnya motivasi belajar siswa serta meningkatnya kemampuan siswa.

Kardi dan Nur dalam Trianto (2009: 41-42) menyatakan bahwa, ciri-ciri model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar
- 2) Sintaks/pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang diperlukan agar kegiatan tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Selain itu juga, dalam pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) harus memenuhi suatu persyaratan, antara lain ada alat yang akan didemonstrasikan serta harus mengikuti tingkah laku mengajar (sintaks) Kardi dan Nur dalam Trianto (2009: 42).

1) Karakteristik Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Salah satu karakteristik dari suatu model pembelajaran langsung adalah adanya sintaks/tahapan pembelajaran. Selain harus memperhatikan sintaks, guru yang akan menggunakan model pembelajaran langsung juga harus memperhatikan variabel-variabel lingkungan lain, seperti fokus akademik, arahan, dan kontrol guru, harapan yang tinggi untuk kemajuan siswa, waktu dan dampak netral dari pembelajaran.

fokus akademik diartikan sebagai prioritas pemilihan tugas-tugas yang harus dilakukan siswa selama pembelajaran dan aktivitas akademik harus ditekankan. Pengarahan dan kontrol guru terjadi ketika guru memilih tugas-tugas siswa dan melaksanakan pembelajaran, berperan

sebagai sumber belajar selama pembelajaran dan meminimalisasikan kegiatan non akademik di antara siswa. Kegiatan pembelajaran diarahkan pada pencapaian tujuan sehingga guru memiliki harapan yang tinggi terhadap tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh siswa. Dengan demikian, pembelajaran langsung sangat mengoptimalkan penggunaan waktu, (<http://ekagurunesama.model-pengajaran-langsung-direct.html>) diakses pada 13 April 2011.

2) Sintaks atau Pola Keseluruhan dan Alur Kegiatan Pembelajaran

Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks dari bermacam-macam model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan guru atau peserta didik

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) menurut Kardi dalam Trianto (2009: 43), dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan. Fase-fase tersebut dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Sintak Model Pembelajaran Langsung

FASE	PERAN GURU
1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan, pentingnya pelajaran, memotivasi siswa dan mempersiapkan siswa
2. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3. Membimbing pelatihan	Guru memberikan latihan terbimbing
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik
5. Memberikan latihan dan penerapan konsep	Mempersiapkan latihan untuk siswa dengan menerapkan konsep yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari

Pada fase persiapan, guru memotivasi siswa agar siap menerima presentasi materi pelajaran yang dilakukan melalui demonstrasi tentang keterampilan tertentu. Pembelajaran diakhiri dengan pemberian kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan pelatihan dan pemberian umpan balik terhadap keberhasilan siswa. Pada fase pelatihan dan pemberian umpan balik tersebut, guru perlu selalu mencoba memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari ke dalam situasi kehidupan nyata Trianto (2009: 44).

Menurut Bruce dan Weil (1996) sintaks dari model pembelajaran langsung dimulai dari orientasi, presentasi, latihan terstruktur, latihan terbimbing dan latihan mandiri.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain

(2006: 103) langkah atau fase dalam pembelajaran langsung meliputi :

1) Persiapan

- a. Menyediakan peralatan yang diperlukan
- b. Menciptakan kondisi anak untuk belajar

2) Pelaksanaan

- a. Memberikan pengertian/ penjelasan sebelum latihan dimulai (metode ceramah)
- b. Demonstrasi proses / prosedur oleh guru dan siswa mengamati apa yang didemonstrasikan oleh guru
- c. Siswa diberi kesempatan mengadakan latihan (metode latihan)
- d. Siswa membuat kesimpulan dari latihan yang dia lakukan

3) Evaluasi / Tindak lanjut

Dari beberapa pendapat di atas dalam penelitian ini mengambil salah satu fase/sintaks untuk menerapkan dan melaksanakan model pembelajaran langsung dengan menggunakan sintaks yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain , yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

3) Pelaksanaan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Intruction*)

Sebagaimana halnya setiap mengajar, pelaksanaan yang baik model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) memerlukan tindakan dan keputusan yang jelas dari guru selama berlangsungnya perencanaan, melaksanakan pembelajaran dan waktu menilai hasilnya. Beberapa diantara tindakan-tindakan tersebut dapat dijumpai pada model-model pembelajaran yang lain, langkah-langkah atau tindakan-tindakan tertentu merupakan ciri khusus pembelajaran langsung. Ciri utama yang terlihat dalam melaksanakan suatu model pembelajaran langsung yang dikemukakan oleh Trianto (2009:46-47) adalah sebagai berikut:

a) Tugas-tugas perencanaan

(1) Merumuskan Tujuan

Untuk merumuskan tujuan pembelajaran dapat digunakan model Mager bahwa tujuan pembelajaran khusus harus sangat spesifik. Tujuan yang tertulis dalam format Mager dikenal sebagai tujuan perilaku. Tujuan yang baik perlu berorientasi pada peserta didik dan spesifik, mengandung uraian yang jelas tentang situasi penilaian (kondisi evaluasi), dan mengandung tingkat ketercapaian kinerja yang diharapkan (kriteria keberhasilan).

(2) Memilih Isi

Kebanyakan guru pemula meskipun telah beberapa tahun mengajar, belum tentu akan menguasai sepenuhnya materi pelajaran yang diajarkan. Bagi mereka yang masih dalam proses menguasai sepenuhnya materi ajar, disarankan agar memilih materi ajar dengan mengacu pada GBPP kurikulum yang berlaku dan buku ajar tertentu.

(3) Melakukan Analisis

Analisis tugas ialah alat yang digunakan oleh guru untuk mengidentifikasi dengan presisi yang tinggi dari suatu keterampilan atau butir pengetahuan yang terstruktur dengan baik yang akan diajarkan oleh guru. Ide yang melatarbelakangi analisis tugas ialah informasi dan keterampilan yang kompleks tidak dapat dipelajari semuanya dalam kurun waktu tertentu.

Untuk mengembangkan pemahaman yang mudah dan pada akhirnya penguasaan, keterampilan dan pengertian kompleks itu lebih dahulu harus dibagi menjadi komponen bagian, sehingga dapat diajarkan berurutan secara logis dan tahap demi tahap.

(4) Merencanakan Waktu dan Ruang

Pada pembelajaran langsung, merencanakan dan mengelola waktu merupakan kegiatan yang sangat penting. Ada dua hal yang perlu diperhatikan oleh guru, yaitu (a) memastikan bahwa waktu yang disediakan sepadan dengan bakat dan kemampuan peserta didik dan (b) memotivasi peserta didik agar mereka tetap melakukan tugas-tugasnya dengan perhatian yang optimal. Mengenal dengan baik siswa-siswa yang akan diajar, sangat bermanfaat untuk menentukan dan mengelola ruang untuk pembelajaran langsung juga sama pentingnya.

b) Langkah-langkah model pembelajaran langsung (*direct Instruction*)

Langkah-langkah model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada dasarnya mengikuti pola-pola pembelajaran secara umum. Menurut Kardi dan Nur dalam Trianto, M.Pd (2009: 47-52) langkah-langkah pembelajaran langsung meliputi tahapan sebagai berikut (1) Menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa (2) Menyampaikan tujuan, (3) Menyiapkan siswa, (4) Presentasi dan demonstrasi, (5) Mencapai kejelasan, (6) Melakukan demonstrasi, (7) Mencapai pemahaman dan penguasaan, (8) Berlatih, (9)

memberikan latihan terbimbing, (10) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, (11) memberikan kesempatan latihan mandiri.

c) Lingkungan Belajar dan Sistem Pengelolaan

Pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang sangat hati-hati di pihak guru. Supaya efektif, pembelajarn langsung mensyaratkan tiap keterampilan atau isi didefinisikan secara seksama dan demonstrasi serta jadwal pelaksanaan direncanakan dan dilaksanakan secara seksama.

4) Kelebihan dan Keterbatasan Model Pembelajaran Langsung

a) Kelebihan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

Kelebihan model pembelajaran langsung menurut Wina Sanjaya (2009: 190-191) antara lain sebagai berikut :

- 1) Guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa, sehingga mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
- 2) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang terstruktur.
- 3) Melalui model pembelajaran langsung siswa dapat mendengar melalui penuturan (ceramah) tentang suatu materi pelajaran sekaligus melihat atau mengobservasi pelajaran (demonstrasi) dan menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan di bawah bimbingan guru.

- 4) Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.
- 5) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.

b) Keterbatasan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

Kelemahan model pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2009 : 191) antara lain sebagai berikut :

- 1) Model pembelajaran ini hanya mungkin dapat dilaksanakan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik.
- 2) Keberhasilan model pembelajaran ini tergantung pada gaya komunikasi guru, komunikator yang buruk cenderung akan menghasilkan pembelajaran yang buruk.
- 3) Jika model pembelajaran ini tidak melibatkan banyak siswa, maka siswa akan kehilangan perhatian dan hanya mengingat sedikit materi yang disampaikan.
- 4) Dalam model pembelajaran langsung sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar atau ketertarikan siswa
- 5) Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi atau model pembelajaran langsung

tergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, maka siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya dan pembelajaran mereka akan terhambat.

5) Kondisi yang Tepat dalam Menerapkan Model Pembelajaran Langsung

Beberapa situasi yang memungkinkan model pembelajaran langsung cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran :

- 1) Ketika guru ingin mengenalkan suatu bidang pembelajaran yang baru dan memberikan garis besar pelajaran dengan mendefinisikan konsep-konsep kunci dan menunjukkan keterkaitan di antara konsep-konsep tersebut.
- 2) Ketika guru ingin mengajarkan siswa suatu keterampilan atau prosedur yang memiliki struktur yang jelas dan pasti.
- 3) Ketika guru ingin memastikan bahwa siswa telah menguasai keterampilan- keterampilan dasar yang diperlukan dalam kegiatan- kegiatan yang berpusat pada siswa, misalnya penyelesaian masalah (*problem solving*)
- 4) Ketika subjek pembelajaran yang akan diajarkan cocok untuk dipresentasikan dengan pola penjelasan, pemodelan, pertanyaan dan penerapan.
- 5) Ketika guru harus menunjukkan teknik atau prosedur-prosedur tertentu sebelum siswa melakukan suatu kegiatan praktik.

- 6) pada siswa atau ketika guru tidak memiliki waktu untuk melakukan pendekatan yang berpusat pada siswa.

(<http://akhmadsudrajad.wordpress.com/2011/01/27/modelpembelajaran-langsung/>).

5. Penerapan Model Pembelajaran Langsung pada Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar Busana Secara Kering

Dalam penelitian ini penerapan model pembelajaran langsung pada kompetensi penyelesaian pembuatan gambar sesuai fase/sintaks yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, meliputi :

a. Persiapan

- 1) Menyiapkan peralatan yang diperlukan

Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan, antara lain : RPP, slide presentasi, handout, jobsheet, contoh gambar.

- 2) Menciptakan kondisi siswa

Tahapan ini dilakukan untuk memusatkan perhatian siswa pada pokok bahasan yang akan dipelajari dan mengingatkan kembali hasil belajar yang telah dimilikinya yang relevan dengan pokok bahasan/pembicaraan yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Pelaksanaan

- 1) Memberikan pengertian/penjelasan sebelum latihan dimulai.

Pada tahapan ini, guru memberikan penjelasan mengenai teori penyelesaian pembuatan gambar dengan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media slide presentasi dan siswa dibagikan handout untuk selanjutnya dipelajari.

- 2) Demonstrasi proses/prosedur oleh guru dan siswa mengamati apa yang didemonstrasikan oleh guru dengan seksama

Tahapan ini dilakukan guru untuk mendemonstrasikan keterampilan secara tahap demi tahap/ selangkah demi selangkah dalam menyelesaikan pembuatan gambar.

- 3) siswa diberi kesempatan mengadakan latihan / berlatih secara mandiri dengan bimbingan dari guru.

Peserta didik diberikan tugas untuk latihan menyelesaikan pembuatan gambar dengan batas waktu yang telah ditentukan dengan media jobsheet, sedangkan guru membantu kesulitan yang dihadapi peserta didik selama proses latihan berlangsung.

- 4) siswa membuat kesimpulan dari latihan yang telah dilakukan

Menanyakan kepada siswa mengenai proses pembelajaran dan materi yang diajarkan dapat dipahami siswa dengan jelas atau belum. Apabila ada siswa yang belum jelas sebaiknya guru sedikit mengulang penjelasan supaya siswa lebih jelas dengan materi yang sedang diberikan.

c. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini berupa tes yang terdiri dari tes pengetahuan berupa soal pilihan ganda dan unjuk kerja yang diberikan untuk *pretest* dan *posttest*. Dengan menerapkan model pembelajaran langsung, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam penyelesaian pembuatan gambar secara kering.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Tesis I Gusti Lanang Agung Parwata (2008), Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media VCD Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Atletik FOK Undiksha Singaraja

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa dengan penerapan model pembelajaran langsung (*Direct instruction/DI*) berbantuan *Video Compact Disc* (VCD) pada pembelajaran atletik I. Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester I kelas C jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Keolahragaan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja tahun akademik 2006/2007 yang berjumlah 44 orang, sedangkan obyeknya adalah aktivitas, hasil belajar, dan respon mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran langsung berbantuan VCD.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas belajar mahasiswa tergolong cukup aktif dengan skor rata-rata sebesar 8,4 dan

hasil belajar mahasiswa dengan persentase yang memperoleh nilai B ke atas sebesar 27% (12 orang). Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I, di mana aktivitas mahasiswa tergolong aktif dengan skor rata-rata sebesar 9,9 dan hasil belajar mahasiswa dengan persentase yang memperoleh nilai B ke atas sebesar 47% (21 orang). Sedangkan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus III juga meningkat dibandingkan dengan siklus I dan siklus II.

Aktivitas belajar mahasiswa tergolong aktif dengan skor rata-rata sebesar 10,4 dan hasil belajar mahasiswa dengan persentase yang memperoleh nilai B ke atas sebesar 77% (34 orang), serta respon mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran langsung berbantuan VCD tergolong sangat positif. Jadi sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung berbantuan VCD dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan atletik I. Mahasiswa memberikan respon yang positif terhadap penerapan model pembelajaran langsung berbantuan VCD. Berdasarkan simpulan di atas maka kepada dosen yang mengajar di jurusan Penjaskesrek khususnya yang mengajar matakuliah praktek disarankan untuk menerapkan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction/DI*) berbantuan *video cassette disk* (VCD).

2. Tesis Imam Arum Tri Rahayu (2010), Pengembangan Modul Pembelajaran Bermultimedia pada Kompetensi Membuat Pola Busana dengan Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*) di SMK Negeri 6 Surabaya.

Pengembangan produk modul pembelajaran bermultimedia ini melalui lima tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain pembelajaran, pengembangan produk, uji coba dan produk terakhir. Tahap analisis kebutuhan berdasarkan kebutuhan siswa kelas X Busana SMK Negeri 6 Surabaya. Tahap desain pembelajaran meliputi pembuatan silabus pembelajaran, RPP, memilih dan mengembangkan materi. Tahap produksi / pengembangan media meliputi pembuatan modul siswa, CD interaktif (penunjang modul siswa), modul guru, CD Powerpoint (penunjang modul guru) dan kit. Tahap evaluasi meliputi validasi para ahli dan uji coba produk. Subjek uji coba adalah 3 guru dan 39 siswa yang terdiri dari 4 siswa untuk uji coba berupa lembar validasi untuk ahli media, ahli bahasa, ahli penyajian, ahli grafika, ahli instruksional dan ahli media. Serta lembar kuesioner untuk respon guru dan siswa. Analisis data menggunakan teknik deskriptif.

Hasil penelitian ini berupa: (1) produk modul pembelajaran bermultimedia membuat pola busana yang terdiri atas modul siswa, modul guru, CD interaktif, CD Powerpoint dan kit. (2) kualitas produk modul pembelajaran bermultimedia membuat pola busana dengan teknik konstruksi ini ditinjau dari aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian,

aspek grafika aspek instruksional, aspek media, respon guru dan siswa secara keseluruhan dinilai ” sangat baik”. (3) produk modul pembelajaran bermultimedia dinyatakan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada kompetensi membuat pola busana berdasarkan penilaian unjuk kerja yang menunjukkan ” tuntas”.

3. Syamsuddin Hiro, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unidayan Bau-Bau. Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran Konvensional pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan pada Manusia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bau-Bau

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPA biologi siswayang diajar dengan model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan sistem pencernaan manusia, hal ini ditunjukkan dengan model pembelajaran langsung diperoleh rata-rata (\bar{X}) = 7,5 dan model pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata (\bar{X}) = 6,8. Dan dibuktikan dengan uji-t yaitu $t_{hitung} (2,60) > t_{tabel} (2,00)$, ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA-Biologi siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar IPA-Biologi siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional atau dengan kata lain bahwa model pembelajaran langsung lebih efektif digunakan untuk mengajarkan materi

IPA-Biologi pokok bahasan sistem pencernaan pada manusia kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Bau-Bau tahun ajaran 2005 / 2006.

C. Kerangka berfikir

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang terencana melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang didukung oleh materi, metode, media dan evaluasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu guru harus memperhatikan materi yang akan diajarkan dengan media apa yang akan digunakan. Pemilihan materi yang akan disajikan disesuaikan dengan silabus pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan upaya pembentukan kompetensi siswa sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dunia industri. Di dalam proses belajar mengajar tercakup komponen, pendekatan dan metode pembelajaran yang dikembangkan pada proses tersebut. Tujuan utama diselenggarakannya proses belajar adalah demi tercapainya tujuan pembelajaran yang menuntut guru dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bidang kajian dan karakteristik peserta didik supaya mencapai hasil yang optimal.

Upaya meningkatkan hasil/prestasi belajar siswa merupakan salah satu tugas dan tanggungjawab seorang guru atau tenaga pendidik yang profesional. Dalam pembelajaran di kelas telah banyak pendekatan-pendekatan yang dilakukan oleh guru yang sampai saat ini belum mendapatkan hasil yang memuaskan, yang ditunjukkan dengan hasil-hasil ujian siswa baik ujian

nasional maupun ujian sekolah serta keterampilan individu siswa itu sendiri. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pengajaran seorang guru adalah memperbaiki pola pembelajaran dengan menerapkan pendekatan atau model belajar yang dinilai efektif dan efisien oleh guru untuk diterapkan di kelas.

Keberhasilan dari proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain faktor dari dalam siswa maupun faktor dari luar siswa. Faktor dari luar antara lain metode pembelajaran dan materi pembelajaran. Agar pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan kemampuan bagi siswa untuk mengetahui mengenai konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih jelas lagi, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang menarik. Dengan berbagai variasi metode pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan, tentunya dapat memberikan keleluasaan bagi guru untuk menggunakan metode mengajar yang akan digunakan. Seorang guru harus pandai memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk memahami materi penyelesaian pembuatan gambar pada mata pelajaran Menggambar Busana.

Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting. Penggunaan model pembelajaran memungkinkan guru dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Setiap model memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa pada ruang fisik atau pada sistem sosial kelas. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran langsung.

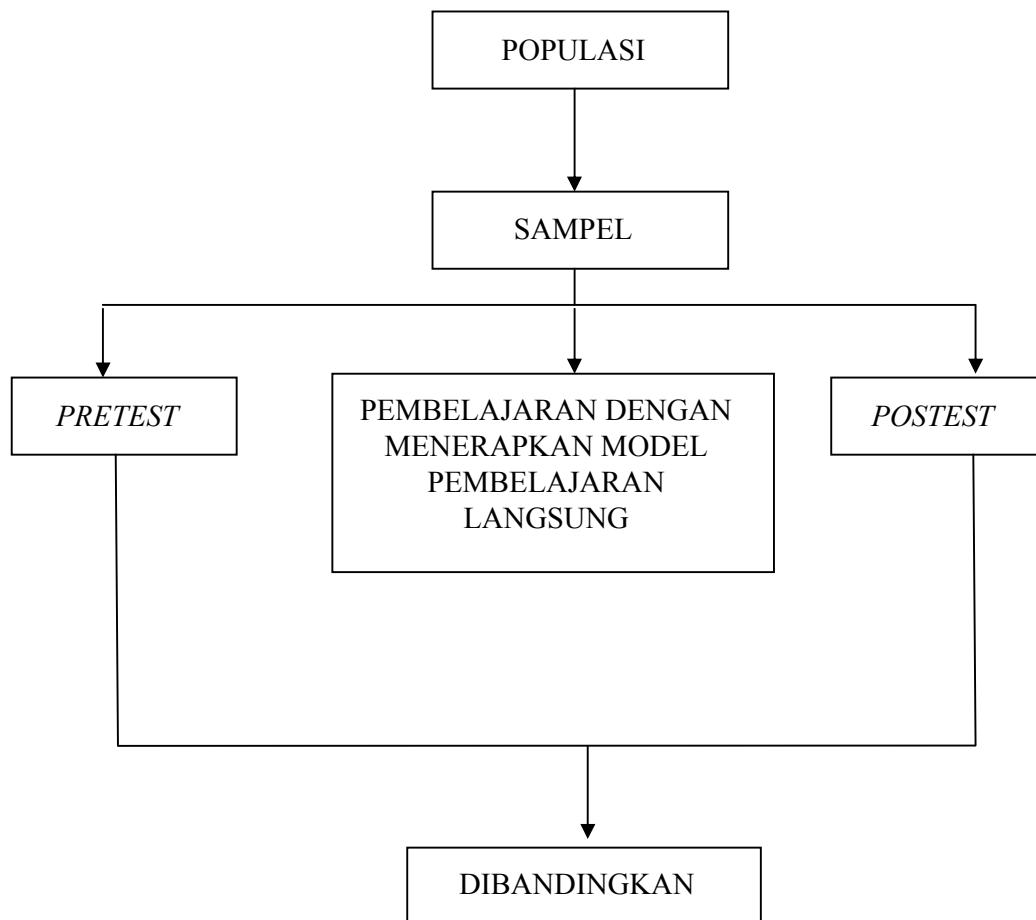
Dalam model pembelajaran langsung, penyajian materi dilakukan sesuai dengan urutan logis dan dilaksanakan selangkah demi selangkah artinya sebelum siswa mempelajari informasi dan keterampilan lanjutan, siswa terlebih dahulu harus menguasai informasi dan keterampilan dasar atau dengan kata lain sebuah keterampilan baru yang dapat disampaikan jika keterampilan sebelumnya telah dikuasai.

Kompetensi dalam penyelesaian pembuatan gambar yang harus dicapai siswa adalah dapat menyelesaikan gambar dengan teknik pewarnaan secara kering, mengetahui teknik penyelesaian gambar dan mengetahui alat dan bahan yang digunakan dalam penyelesaian pembuatan gambar. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam kompetensi ini 70. Keberhasilan belajar dengan menggunakan model pembelajaran mampu menciptakan keefektifan proses pembelajaran. keberhasilan yang dicapai memberikan kepuasan bagi siswa maupun guru / tenaga pengajar.

Model pembelajaran langsung dibutuhkan di dalam proses belajar keterampilan penyelesaian pembuatan gambar dimana proses pembelajaran ini memerlukan gaya mengajar guru yang komunikatif dan penggunaan media yang tepat akan menentukan pencapaian kompetensi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penggunaan model pembelajaran langsung dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk materi teori dan praktek karena proses belajarnya selangkah demi selangkah, sehingga dapat diikuti dan dimengerti oleh siswa sehingga penyampaian materi keterampilan dapat dipahami oleh siswa. Penyampaian materi kepada siswa

yang dilakukan dengan baik, maka kompetensi siswa pun akan semakin baik pula. Dalam penelitian ini peneliti juga mencari apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa kelas XII yang menerapkan model pembelajaran langsung dengan kelas yang tidak menerapkan di SMK N 3 Magelang. Adapun alur penelitian dapat disajikan dalam diagram di bawah ini :



Gambar 1. Alur pelaksanaan penelitian

D. Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis**1. Pertanyaan Penelitian**

- a. Bagaimana pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa sebelum menerapkan model pembelajaran di SMK Negeri 3 Magelang?
- b. Bagaimana pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa kelas eksperimen setelah menerapkan model pembelajaran langsung di SMK Negeri 3 Magelang ?

2. Hipotesis

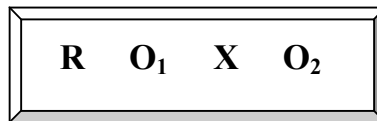
- a. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian ini termasuk jenis eksperimen menggunakan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Keterangan

O₁ : Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Nilai *Posttest* (Setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan (Penerapan model pembelajaran langsung)

O₂ – O₁ : Pengaruh perlakuan terhadap pencapaian kompetensi siswa

Langkah-langkah penelitian dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut :

- Menentukan sampel dari populasi secara random
- Diberikan *pretest* berupa tes (pengetahuan dan unjuk kerja) serta penilaian sikap untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pencapaian kompetensi sebelum diberi perlakuan (O₁)
- Diberikan perlakuan (X) menggunakan model pembelajaran langsung

- d. Setelah menerapkan perlakuan berupa model pembelajaran langsung, diberikan *posttes* untuk mengetahui peningkatan pencapaian kompetensi siswa setelah diberikan perlakuan (O2).
- e. Dilakukan uji statistik untuk mengetahui apakah ada pengaruh pencapaian kompetensi siswa setelah menerapkan model pembelajaran langsung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Magelang Program Keahlian Tata Busana kelas XII semester gasal 2011/2012. Waktu penelitian ini mulai dari tanggal 26 September – 7 November 2011. Jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Pelaksanaan Penelitian

Tanggal	Kegiatan
26 September 2011	Uji coba butir soal dan unjuk kerja
10 Oktober 2011	<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol
17 Oktober 2011	a. Penyampaian materi dengan metode ceramah berbantuan slide presentasi dan handout untuk siswa, b. Mendemonstrasikan teknik dan langkah penyelesaian pembuatan gambar secara kering. c. Siswa menjiplak pose dan mendesain busana pesta untuk latihan penyelesaian pembuatan gambar secara kering
24 Oktober 2011	Melanjutkan latihan penyelesaian pembuatan gambar secara kering dengan jobsheet dengan bimbingan dari guru apabila ada kesulitan dan hasil latihan dikumpulkan
31 Oktober 2011	<i>Posttest</i> penyelesaian pembuatan gambar busana secara kering
7 November 2011	Menilai <i>Posttest</i> siswa

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Program Keahlian Tata Busana di SMK Negeri 3 Magelang sebanyak 120 siswa yang terdiri dari empat kelas. Untuk keperluan penelitian ini, maka populasi tersebut diambil wakil dari setiap kelas sebagai sampel penelitian.

Tabel 6. Jumlah Siswa Kelas XII Program Keahlian Tata Busana

No.	Sub Populasi	Jumlah
1	Kelas XII Busana 1	30 siswa
2	Kelas XII Busana 2	30 siswa
3	Kelas XII Busana 3	30 siswa
4	Kelas XII Busana 4	30 siswa
Jumlah		120 siswa

(Sumber : Tata Usaha SMK Negeri 3 Magelang)

Mengingat adanya keterbatasan biaya, tenaga, waktu dan ukuran populasi yang besar, maka dalam penelitian ini tidak semua populasi diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil objek populasi yang ditentukan dengan harapan dapat mewakili bagian lain yang diteliti.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2010: 118). Menurut Riduwan (2010: 10) sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Teknik sampling yang digunakan adalah *probability sampling* berupa *proportionate random sampling* yaitu pengambilan anggota populasi yang tidak homogen secara acak dan berstrata secara proporsional.

Besarnya sampel minimal dapat ditentukan berdasarkan tujuan penelitian. Sugiyono (2010: 131) mengemukakan sampel minimal sebesar 10 s/d 20 anggota. Adapun sampel dalam penelitian ini menggunakan acuan dari Suharsimi Arikunto (2007: 112) sebagai berikut:

”....apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10 – 15 % atau 20 – 25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari:

- a. kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan
- c. Besar kecilnya resiko yang tanggung oleh peneliti untuk penelitian.”

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII dari keempat kelas yang diambil secara *proportionate random sampling* diperoleh 28 siswa dari populasi 120 siswa. Berdasarkan pedoman di atas maka jumlah 28 siswa adalah 23,33 % dari populasi sebanyak 120 siswa telah mencukupi untuk mewakili populasi.

Pemilihan sampel dihitung secara proporsional dari masing-masing kelas. Untuk proporsi tiap-tiap kelasnya dihitung dengan rumus :

$$n_i = (N_i / N) n$$

Dimana :

n_i = Jumlah sampel menurut kelas

n = Jumlah sampel seluruhnya

N_i = Jumlah populasi menurut kelas

N = Jumlah populasi seluruhnya

Berdasarkan rumus di atas maka dapat dihitung jumlah sampel tiap kelas

Tabel 7. Perhitungan Jumlah Sampel tiap Kelas

No.	Kelas	Jumlah	Sampel
1	XII Busana 1	30 siswa	$(30/120) \cdot 28 = 7$ siswa
2	XII Busana 2	30 siswa	$(30/120) \cdot 28 = 7$ siswa
3	XII Busana 3	30 siswa	$(30/120) \cdot 28 = 7$ siswa
4	XII Busana 4	30 siswa	$(30/120) \cdot 28 = 7$ siswa
Jumlah		120 siswa	28 siswa

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan sesuai table di atas setiap kelas diambil sampel sebanyak 7 siswa, sehingga sampel yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 siswa.

D. Variabel Penelitian

Menurut Hatch dan Farhady yang dikutip oleh Sugiyono (2008: 38) variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain. 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, 2010: 60). Adapun pengertian tiap variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab berubahnya variabel terikat, atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi

penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran langsung.

Model pembelajaran langsung merupakan suatu pola pembelajaran atau suatu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan secara bertahap, selangkah demi selangkah.

Langkah pelaksanaan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran menggambar busana meliputi : 1).Tahap persiapan, seperti menyiapkan peralatan dan menyiapkan kondisi siswa untuk belajar. 2).Tahap pelaksanaan, dengan menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan latihan penggunaa media yang tepat untuk menndukung/menunjang proses pembelajaran. 3).Tahap evaluasi, pada tahap ini guru mengevaluasi kemampuan siswa dengan tes dan penilaian sikap (afektif) siswa.

Selanjutnya dilihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa setelah menerapkan model pembelajaran langsung.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat adalah variabel yang faktornya diamati dan diukur untuk menentukan pengaruh yang disebabkan oleh variabel bebas. Variabel

terikat dalam penelitian ini adalah kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering pada mata pelajaran menggambar busana.

Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga mampu melakukan perilaku *kognitif, afektif dan psikomotor* dengan baik. Pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering pada penelitian ini dilihat dari hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran langsung sudah dapat memenuhi Kriteria ketuntasan Minimum (KKM).

Untuk melihat pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering digunakan *pretest* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal dan pencapaian kompetensi siswa sebelum menerapkan model pembelajaran langsung dan *posttest* untuk mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering setelah menerapkan model pembelajaran langsung.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan kebutuhan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

1. Tes

Metode tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang disusun berdasarkan

standar kompetensi dasar dan indikator pada materi penyelesaian pembuatan gambar. Soal yang digunakan dalam tes pengetahuan (*kognitif*) berupa soal pilihan ganda dan tes unjuk kerja (*psikomotor*) yang diberikan sebagai *Pretest* dan *Postes* dimana soal tersebut telah di uji validitasnya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data yang berkaitan dengan nilai-nilai siswa pada penyelesaian pembuatan gambar yang dimiliki oleh guru, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan silabus program keahlian Tata Busana.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik yaitu lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga data lebih mudah untuk diolah Menurut Sugiyono (2010 : 148) instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah alat yang dibuat dan digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkan data supaya pekerjaannya lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga data yang diperoleh mudah diolah.

Instrumen penelitian yang digunakan harus memenuhi syarat-syarat sebagai instrumen yang baik, oleh karena itu instrumen tersebut perlu diujicobakan terlebih dahulu pada siswa diluar sampel penelitian. Pengujian

instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui bahwa instrumen penelitian yang disusun memenuhi persyaratan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes pilihan ganda, lembar observasi dan lembar penilaian unjuk kerja yang dapat dilihat pada kisi-kisi untuk mengukur kompetensi menggambar busana dalam tabel berikut :

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen untuk mengukur kompetensi menggambar siswa

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Metode Pengumpulan Data
1.	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang penyelesaian gambar secara kering 	1) Pengertian penyelesaian gambar secara kering. 2) Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan 3) Mengidentifikasi hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar secara kering 4) Mengidentifikasi cara mewarnai bagian-bagian tubuh 5) Menjelaskan langkah penyelesaian gambar secara kering	Tes
2.	Afektif	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap/karakter 	1) Mandiri 2) Kreatif 3) Bertanggung jawab 4) Disiplin	Observasi
3.	Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Proses • Hasil penyelesaian gambar secara kering 	Menyiapkan alat dan bahan: 1) Pensil 2) Pensil warna 3) Penghapus 4) Kertas gambar 5) Pola proporsi jadi 1) Pemakaian alat dan bahan 2) Ketepatan penggunaan waktu 3) Kebersihan tempat kerja 1) Ketepatan pewarnaan kulit 2) Ketepatan pewarnaan wajah 3) Ketepatan pewarnaan rambut 4) Ketepatan pewarnaan busana 5) Kebersihan gambar 6) Kerapihan gambar	Unjuk kerja

1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana. Dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto, 2007: 153). Sedangkan menurut Kerlinger yang dikutip oleh Muhtadin (2011: 30) *test* merupakan prosedur sistematis individu yang di-*test* dan direpresentasikan dengan suatu set stimulasi jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tes adalah suatu alat yang berbentuk pertanyaan atau latihan yang diberikan kepada subyek atau objek yang akan diteliti untuk mengukur keterampilan, pengetahuan dan kemampuan individu yang hasilnya direpresentasikan ke dalam angka.

Tes yang digunakan untuk memperoleh data pengetahuan siswa (aspek *kognitif*) berupa tes pilihan ganda. Tes pada penelitian ini diberikan dua kali yaitu saat *pretest* (sebelum pembelajaran) dan *posttes* (setelah pembelajaran berlangsung dengan perlakuan). Instrumen penelitiannya berupa soal-soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran.

Tabel 9. Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Postes* Menggambar Busana

No	Indikator	Sub Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
1	Penyelesaian Pembuatan Gambar Busana	a. Pengertian penyelesaian gambar secara kering	1	1
		b. Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan	2	1
		c. Mengidentifikasikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar	3, 12	2
		d. Mengidentifikasi cara mewarnai bagian-bagian tubuh	5, 6, 7, 10, 14	5
		e. Mengidentifikasi langkah-langkah dalam penyelesaian pembuatan gambar secara kering	4, 8, 9, 13, 15	5
		f. Mengidentifikasi faktor-faktor dalam penyelesaian pembuatan gambar	11	1

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk menilai sikap siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kisi-kisi Instrumen untuk lembar observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi

No	Indikator	Sub Indikator	Sumber data
1.	Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi sendiri pemilihan alat dan bahan sesuai yang dibutuhkan tanpa meminta bantuan orang lain - Berusaha mengerjakan langkah penyelesaian gambar sesuai dengan prosedur - Mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain 	Siswa
2.	Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> - Memanfaatkan sumber belajar yang dimiliki dalam mencipta disain - Membuat disain sesuai dengan tema dan berbeda dengan siswa yang lain - Menggunakan kombinasi warna yang bervariasi - Bertanya jika terdapat kesulitan dalam teknik penyelesaian gambar. 	
3.	Bertanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan alat dan bahan setelah digunakan - Merapikan tempat kerja 	
4.	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> - Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas 	

3. 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 (rangkaiian kemampuan) siswa. Keberhasilan hasil belajar dapat dilihat dari kriteria standar minimal penguasaan kompetensi.

Dalam penelitian ini, penilaian hasil belajar siswa dalam menggambar busana khususnya penyelesaian pembuatan gambar secara kering dinilai menggunakan lembar penilaian unjuk kerja yang sesuai dengan ketentuan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan tahun 2007. Ketuntasan belajar siswa yaitu harus memenuhi setiap indikator keberhasilan, yang dapat dilihat dari tabel berikut ini

Tabel 11. Kisi –Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber data
1. Persiapan	1) Kelengkapan alat dan bahan	Alat dan bahan menggambar 1) pensil 2) pensil warna 3) penghapus 4) kertas gambar	Siswa
2. Proses	1) Pemakaian alat dan bahan	1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan	
	2) Ketepatan penggunaan waktu	1) Ketepatan waktu dalam menyelesaikan penyelesaian gambar secara kering	
	3) Kebersihan tempat kerja	1) Kebersihan tempat kerja	
3. Hasil	Tampilan keseluruhan penyelesaian gambar secara kering	1) Ketepatan pewarnaan kulit 2) Ketepatan pewarnaan wajah 3) Ketepatan pewarnaan rambut 4) Ketepatan pewarnaan busana 5) Kebersihan gambar 6) Kerapihan gambar	

G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Pada penelitian ini prosedur pelaksanaan merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data tentang pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa dengan menerapkan model pembelajaran langsung sesuai sintaknya yaitu :

1. Persiapan
 - a) Persiapan lingkungan kelas, yaitu ruang kelas Teori 1
 - b) Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, handout, jobsheet, lembar tes, lembar penilaian)
 - c) Persiapan alat dan perlengkapan yang akan digunakan dalam pembelajaran penyelesaian pembuatan gambar yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran langsung
 - d) Merencanakan waktu pembelajaran
 - e) Mempersiapkan alat dokumentasi
 - f) Pelaksanaan *Pretest*
2. Pelaksanaan
 - a) Guru memberikan penjelasan terkait materi yang disajikan pada slide presentasi.
 - b) Demonstrasi proses / prosedur oleh guru dan siswa mengamati apa yang didemonstrasikan oleh guru
 - c) Guru menyuruh siswa untuk membuat disain busana pesta remaja menggunakan teknik penyelesaian gambar secara kering (latihan) dengan bantuan jobsheet.

- d) Siswa membuat kesimpulan dari latihan yang dia lakukan.
- 3. Tahap evaluasi dan penilaian
 - a) Guru dan peneliti melakukan penilaian kepada siswa menggunakan tes yang sudah disiapkan dan bersama-sama menilai hasil siswa terutama pada tes unjuk kerja penyelesaian pembuatan gambar secara kering.
- 4. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan *posttest* kelas dan hasilnya dibandingkan dengan *pretest* apakah dengan penerapan model pembelajaran langsung kompetensi siswa dapat tercapai dengan baik atau tidak menggunakan Uji T.

H. Pengujian Instrumen

Uji instrumen diambil dari siswa yang tidak termasuk dalam sampel penelitian, pada waktu dan tempat yang berbeda. Dalam penelitian ini menggunakan uji coba instrumen pada siswa kelas XII Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Magelang yang berada di luar sampel sejumlah 28 siswa.

Pengujian instrumen dilakukan untuk memperoleh item yang benar-benar valid dan reliabel, sehingga bila digunakan dalam penelitian akan menghasilkan data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Adapun tahapan dalam pengujian instrumen adalah sebagai berikut :

1. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) adalah valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono,

2009:121). Validitas instrumen dibedakan menjadi 3 yaitu validitas konstruk (*Construct Validity*), validitas isi (*Content Validity*) Dan validitas eksternal (Sugiyono, 2009:181).

Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Dimana setelah butir instrumen selesai disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru mata pelajaran menggambar busana di SMK Negeri 3 Magelang dan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun dan kemudian instrument diujicobakan .

Judgment expert dalam penelitian ini adalah ahli dalam bidang menggambar busana dan ahli dalam model pembelajaran. tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain Bpk.Afif Ghuruf B,S.Pd selaku dosen menggambar busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana, Dra. Dwi Retna Yulianti dan Dra. Cicik Noorhayati selaku guru menggambar di SMK Negeri 3 Magelang serta Bapak Arif Rahman, M.Pd selaku dosen FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

Secara teknis pengujian validitas konstruk dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen (Sugiyono, 2009:182). Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang diteliti sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang

telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.

Data yang diperoleh kemudian dilakukan uji coba terhadap butir-butir soal kepada siswa kelas XII sebanyak 28 siswa, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis butir yaitu menggunakan teknik *product moment* dari Pearson, rumus ini diambil dari (Sugiyono, 2009: 356).

$$r = \frac{\sum (X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X - \bar{X})^2} \sqrt{\sum (Y - \bar{Y})^2}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= korelasi <i>product moment</i>
x	= skor butir pertanyaan
y	= skor total
xy	= skor pertanyaan dikalikan skor total
N	= jumlah responden

Setelah mendapatkan r_{xy} hitung, kemudian dibandingkan dengan r tabel untuk mengetahui butir yang sah dan tidak sah. Pedoman perhitungan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5 % dengan $N = 28$ yaitu 0,374, maka butir tersebut valid, dan apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka item tersebut tidak valid.

Hasil dari perhitungan SPSS 17 dari 15 butir soal diketahui bahwa terdapat dua butir soal yang tidak valid yaitu butir soal nomor 9 dan 10. Hasil perhitungan validitas instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 12. Hasil perhitungan uji validitas soal

Nomor Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,632	0,373	Valid
Soal 2	0,404	0,374	Valid
Soal 3	0,517	0,374	Valid
Soal 4	0,522	0,374	Valid
Soal 5	0,435	0,374	Valid
Soal 6	0,469	0,374	Valid
Soal 7	0,659	0,374	Valid
Soal 8	0,389	0,374	Valid
Soal 9	0,027	0,374	Tidak Valid
Soal 10	0,005	0,374	Tidak Valid
Soal 11	0,480	0,374	Valid
Soal 12	0,705	0,374	Valid
Soal 13	0,469	0,374	Valid
Soal 14	0,596	0,374	Valid
Soal 15	0,661	0,374	Valid

Berdasarkan tabel di atas terdapat dua soal yang tidak valid yaitu no 9 dan 10. Soal yang tidak valid tersebut diperbaiki kemudian digunakan sebagai instrumen karena merupakan kebutuhan dari penelitian dan sesuai dengan materi yang disampaikan.

Sedangkan untuk mengetahui validitas penilaian unjuk kerja dan penilaian sikap berdasarkan dari hasil validasi *judgment expert* yang telah mengisi lembar checklist. Langkah-langkah perhitungannya adalah :

- 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.
- Menentukan Rentang Skor, yaitu Skor maksimum dan Skor Minimum.
- 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 penilaian tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 13. Kriteria kualitas lembar penilaian unjuk kerja

Kriteria Kualitas lembar penilaian unjuk Kerja	
Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$

Keterangan :

S = Skor Responden

S_{min} = Skor Terendah

P = Panjang Kelas Interval

S_{max} = Skor Tertinggi

Tabel 14. Interpretasi kriteria penilaian hasil validasi para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi menyatakan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat penilaian
Tidak Layak	Ahli materi dan menyatakan bahwa instrumen tidak layak digunakan sebagai alat penilaian

Hasil validitas lembar penilaian unjuk kerja berdasarkan dari pendapat ahli materi yang memberikan validasi diperoleh skor minimum $0 \times 10 = 0$, skor maksimum $1 \times 10 = 10$, jumlah panjang kelas = 2 dan panjang kelas interval = 5 sehingga pengkategorian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 15. Kelayakan lembar penilaian unjuk kerja ditinjau dari ahli materi

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$5 \leq S \leq 10$	3	100 %
0	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 4$	0	0 %
Jumlah				100 %

Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa lembar penilaian unjuk kerja penyelesaian pembuatan gambar layak dan dapat digunakan sebagai alat penilaian.

Dan untuk lembar penilaian sikap berdasarkan pendapat dari ahli materi diperoleh skor minimum $0 \times 4 = 0$, skor maksimum $1 \times 4 = 4$, jumlah panjang kelas = 2 dan panjang kelas Interval = 2 sehingga pengkategorian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 16. Kriteria kelayakan lembar penilaian sikap ditinjau dari ahli materi

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$2 \leq S \leq 4$	3	100 %
0	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 1$	0	0 %
Jumlah				100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka lembar penilaian sikap dalam menyelesaikan pembuatan gambar dikatakan layak dan digunakan sebagai alat penilaian sikap.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu pengertian yang menunjukkan hasil dari suatu pengukuran yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dan memberikan hasil yang tetap (Suharsimi Arikunto, 2007: 86)..

Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan pengujian *Internal consistency* karena pengujian dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Teknik yang dapat dilakukan adalah dengan teknik belah dua dari spearman Brown (*Split half*), KR-20, KR-21, Anova Hoyt dan *Alpha Cronbach* (Sugiyono, 2010:185).

Spearman Brown (*Split half*) digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen dengan mengelompokkan butir berdasarkan belahan bagian soal (ganjil-genap atau awal-akhir). KR-20 dan KR-21 digunakan untuk instrumen yang datanya dikotomi (0 untuk salah dan 1 untuk benar) akan tetapi dalam perhitungan KR 21 data tidak dilakukan penjumlahan. *Alpha Cronbach* dilakukan untuk jenis data interval dengan skala *Likert*.

Teknik pengujian reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan KR.20 untuk pengujian reliabilitas tes pilihan ganda, dan *Alpha Cronbach* untuk penilaian unjuk kerja dan penilaian sikap.

a. Tes

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda untuk mengukur aspek *kognitif* siswa, dimana uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Rumus KR. 20 (Kuder Richadson)

$$r_1 = \frac{\sum}{()}$$

keterangan

k = Jumlah item dalam instrumen

p₁ = proporsi banyaknya subyek yang menjawab pad item 1

q₁ = 1 – p₁

S_t² = varians total

Setelah menghitung validitas , selanjutnya dihitung reliabilitas, untuk mengukur butir soal yang dapat dipercaya. Hasil perhitungan reliabilitas hasilnya adalah 0,513 yang artinya cukup tinggi.

b. Penilaian Unjuk Kerja

Reliabilitas penilaian unjuk kerja ini menggunakan reliabilitas antar rater. Menurut Saifuddin Azwar (2010:105) ratings adalah prosedur pemberian skor berdasarkan *judgment* subjektif terhadap aspek atau atribut tertentu, yang dilakukan melalui pengamatan sistematis secara langsung ataupun tidak langsung. Dalam penelitian ini rating dilakukan oleh beberapa orang rater maka reliabilitas hasil rating lebih ditekankan pengertiannya pada konsistensi antarraters (*interrater reliability*). Ebel (1951) memberikan formulanya untuk mengestimasi reliabilitas hasil rating yang dilakukan oleh sebanyak k orang rater terhadap sebanyak n orang subyek.

Formula berikut akan memberikan koefisien yang merupakan rata-rata interkorelasi hasil rating diantara semua kombinasi pasangan rater yang dapat dibuat dan merupakan rata-rata reliabilitas bagi seorang rater. Dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$r = \frac{S_s^2}{S_s^2 + S_e^2}$$

S_s^2 = Varians antar-subyek yang dikenai rating

S_e^2 = Varians error, yaitu varian interaksi antar subyerk (s) dan rater (r)

k = banyaknya rater yang memberikan rating

Proses perhitungan yang dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS 17* reliabilitas penilaian unjuk kerja penyelesaian gambar secara kering diperoleh $r = 0.859$ yang menunjukkan konsistensi penilaian antar rater adalah sangat tinggi.

c. Lembar observasi penilaian sikap

Pengujian reliabilitas penilaian sikap adalah menggunakan *Alpha Cronbach*. Rumus dari *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_{ii} = \frac{1 - \frac{\sum}{k}}$$

Keterangan :

r_{ii} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

\sum = mean kuadrat kesalahan

= varian total

Dari hasil perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 17 diperoleh 0,734 yang berarti reliabilitas instrumen penilaian sikap tinggi.

Pedoman untuk menentukan tinggi rendahnya reliabilitas suatu instrumen berdasarkan klasifikasi dari Sugiyono (2009: 231) adalah sebagai berikut :

Tabel 17. Tingkat keterandalan reliabilitas penelitian

Interval Koefisien	Tingkat keterandalan
0,800 - 1,000	Sangat Tinggi
0,600 - 0,799	Tinggi
0,400 - 0,599	Cukup Tinggi
0,200 - 0,399	Rendah
0,000 - 0,199	Sangat Rendah

Hasil olah data dengan bantuan program komputer SPSS 17 pada rumus *Alpha Cronbach* untuk penilaian unjuk kerja dan penilaian sikap dan KR.20 untuk tes pilihan ganda dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 18. Hasil perhitungan reliabilitas instrumen

Instrumen	Reliabilitas	Tingkat kerendalan	Keterangan
Tes pilihan ganda	0,513	Cukup tinggi	Reliabel
Penilaian sikap	0,734	Tinggi	Reliabel
Penilaian unjuk kerja	0,859	Sangat tinggi	Reliabel

Berdasarkan hasil dalam tabel di atas berarti instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan. Tahapan pertama dilakukan pengujian statistik deskriptif untuk mengetahui nilai dan pencapaian kompetensi siswa. Tahapan kedua dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering siswa kelas XII melalui hipotesis dengan menggunakan uji t.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif untuk mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering dari data *pretest - posttest* Data diolah dan disajikan kedalam bentuk tabel yang meliputi mean (Me), modus (Mo) dan median (Md), standart deviasi (S).

Mean (Me) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata (mean) diperoleh dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi

dengan jumlah individu dalam kelompok tersebut. Rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 54).

$$= \frac{\Sigma}{\Sigma}$$

Keterangan:

Me = *Mean* (rata-rata)

Σf_i = Jumlah data atau sampel

$F_i X_i$ = Jumlah perkalian antara F_i pada interval data dengan tanda kelas (X_i).

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 terkecil, dengan rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 53).

$$Md = b + p \frac{—}{—}$$

Keterangan:

Md = Median

b = Batas bawah dimana median akan terletak

n = Banyaknya data/sampel

p = Panjang kelas interval

F = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f = Frekuensi kelas median

Modus (Mo) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi *mode*) atau nilai yang sering muncul dari kelompok tersebut, dengan rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 52).

$$Mo = b + p \frac{b_1 - b_2}{b_1 - b_2}$$

Keterangan :

Mo = Modus

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 terdekat sebelumnya.

b₂ = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval sebelumnya.

Standar deviasi/simpangan baku digunakan untuk mengetahui seberapa besar penyimpangan data terhadap rata-ratanya, dapat dihitung dengan rumus yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 58).

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

Keterangan :

S = Standar deviasi

= Varian Sampel

= Simpangan Baku sampel

n = Jumlah sampel

2. Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data-data yang diuji adalah data *pretes* dan *postes*. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini menggunakan analisis *kolmogorov smirnov* dengan melihat hasil dari signifikansi apabila:

- 1) Nilai P / signifikansi (sig) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal,
- 2) nilai P / signifikansi (sig) < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.

Rumus uji normalitas adalah sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(\quad)}{\quad}$$

Keterangan :

X^2 : Koefisien Chi Kuadrat

f_0 : Frekuensi Observasi

f_b : Frekuensi Harapan

b. Uji Homogenitas

Jika sampel berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas varians sampel sebelum dan sesudah perlakuan. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. Menurut Sugiyono (2007:136), rumus F dapat ditunjukkan sebagai berikut:

$$F = \text{—————}$$

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen.

c. Uji t-test

Setelah normalitas dan homogenitas diperoleh hasilnya, langkah selanjutnya adalah uji t. Pengujian menggunakan uji t bertujuan untuk menentukan apakah ada pengaruh pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar pada kelas yang menerapkan model pembelajaran langsung dengan kelompok yang tidak menerapkan model pembelajaran langsung (model *konvensional*). Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

Ho = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar dengan menerapkan model menerapkan model pembelajaran langsung.

Hi = Ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar dengan menerapkan model pembelajaran langsung .

Hipotesis di atas kemudian diuji menggunakan rumus *t-test* sampel

Adapun rumus *t-test Sparated Varians* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad (\text{Sugiyono, 2007: 140})$$

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 1
- n_2 = Jumlah Kelompok 2

Untuk uji kesamaan dua rata-rata ternormalisasi dengan kriteria berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (sig) atau nilai probabilitasnya $> 0,05$, maka H_0 diterima.
- b. Jika nilai signifikansi (sig) atau nilai probabilitasnya $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 17 dapat dijelaskan bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran langsung (*pretest*) diperoleh nilai tertinggi = 70; nilai terendah = 46; rata-rata nilai (*Mean*) = 56,11; nilai tengah dari kelompok data (*median*) = 54,50; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (*modus*)= 52.

Sedangkan setelah menerapkan model pembelajaran langsung diperoleh nilai tertinggi = 90 ; nilai terendah = 78; nilai rata-rata (*mean*) = 82,24; nilai tengah dari kelompok data (*median*) = 82,00; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (*modus*)= 81

Analisis data menggunakan uji t untuk menguji hipotesis dengan kriteria penerimaan hipotesis jika $p < 0,05$. Adapun rangkuman hasil uji t dengan bantuan komputer program SPSS 17 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 19. Rangkuman hasil Uji t

Sumber	t _{hitung}	t _{tabel}	Db	P	Kesimpulan
Nilai siswa	21,960	2,000	28	0.000	Ha diterima

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi (p) < 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, dengan demikian ada pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering dengan menerapkan model pembelajaran langsung.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan secara berturut-turut mengenai laporan hasil penelitian yang telah dilakukan, meliputi deskripsi data, pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis.

A. Deskripsi Data

Dalam mempelajari penyelesaian pembuatan gambar pada mata pelajaran menggambar busana, siswa dituntut untuk mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pencapaian kompetensi merupakan kemampuan minimal yang harus dicapai siswa dalam mencapai suatu kompetensi tertentu sesuai pencapaian nilai KKM dan dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka. Penilaian pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar diperoleh melalui tes pengetahuan, unjuk kerja dan penilaian sikap dalam menyelesaikan pembuatan gambar secara kering yang mempunyai bobot skor masing-masing.

Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas dengan pemberian *pretest* (sebelum diberikan perlakuan/ kemampuan awal) serta *posttest* (setelah diberikan perlakuan) untuk mencari data pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering dalam bentuk nilai dan . Sampel dipilih secara random dari seluruh populasi siswa kelas XII dan didapatkan 28 siswa.

1. Deskripsi Data Setelah dan Sebelum Perlakuan

Berdasarkan data tentang pencapaian kompetensi yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* disajikan dalam distribusi frekuensi, sebagai berikut berikut:

Tabel 20. distribusi frekuensi data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Pretest				Posttest			
Nilai	Frekuensi	%	% kumulatif	Nilai	Frekuensi	%	% kumulatif
46	2	7,1	7,1	78	1	3,6	3,6
47	1	3,6	10,7	79	2	7,1	10,7
50	2	7,1	17,9	80	4	14,3	25,0
51	2	7,1	25,0	81	6	21,4	46,4
52	3	10,7	35,7	82	6	21,4	67,9
53	1	3,6	39,3	83	3	10,7	78,6
54	3	10,7	50,0	84	1	3,6	82,1
55	1	3,6	53,6	85	2	7,1	89,3
56	2	7,1	60,7	87	1	3,6	92,9
57	2	7,1	67,9	89	1	3,6	96,4
59	1	3,6	71,4	90	1	3,6	100,0
62	2	7,1	78,6	Total	28	100	
64	2	7,1	85,7				
65	1	3,6	89,3				
66	2	7,1	96,4				
70	1	1	100,0				
Total	28	100					

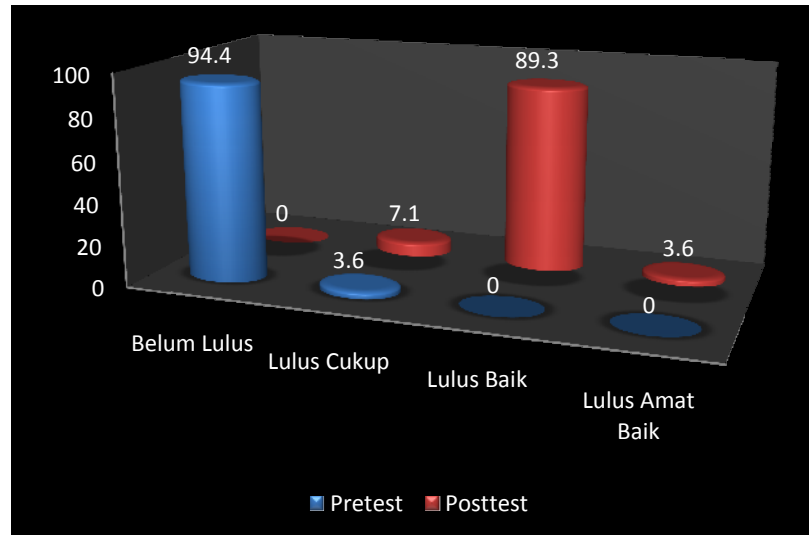
Selanjutnya dari tabel di atas, untuk mengetahui hasil belajar siswa lulus atau tidak lulus dalam kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering ditetapkan berdasarkan kriteria dari pihak sekolah. Adapun kriteria nilai mata pelajaran produktif di SMK Negeri 3 Magelang adalah sebagai berikut

Tabel 21. Kriteria nilai mata pelajaran produktif

Nilai	Predikat / Kategori
90 – 100	Lulus amat baik
80 – 89	Lulus baik
70 – 79	Lulus cukup
0 - 69	Belum lulus

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas dan kriteria nilai yang ada di sekolah supaya lebih jelas dapat disusun pengkategorian jumlah siswa yang

lulus dan tidak lulus pada *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 2. Diagram nilai *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan diagram di atas data *pretest* diperoleh nilai dengan kategori belum lulus sebanyak 27 siswa atau 94.4%, yang termasuk kategori lulus cukup sebanyak 1 siswa atau 3,6%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa sebelum menerapkan model pembelajaran langsung terdapat 3,6% yang memenuhi KKM dan 94,4% masih belum memenuhi KKM.

Sedangkan untuk data *posttest* diperoleh nilai dengan kategori belum lulus sebanyak 0%, yang termasuk kategori lulus cukup sebanyak 2 siswa atau 7,1%, yang termasuk kategori lulus baik sebanyak 25 siswa atau 89,3% dan yang termasuk kategori lulus amat baik sebanyak 1 siswa atau 3,6%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa memiliki nilai dengan kategori lulus dan memenuhi nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) setelah

menerapkan model pembelajaran langsung pada penyelesaian pembuatan gambar secara kering.

Hasil perhitungan statistik penelitian sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran langsung dengan bantuan komputer program SPSS 17 *for windows* dapat dilihat pada tabel di bawah berikut:

Tabel 22. Statistik Karakteristik *pretest* dan *posttest*

<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
N	28	N	28
Nilai Terendah	46	Nilai Terendah	78
Nilai Tertinggi	70	Nilai Tertinggi	90
Rentang Nilai	25	Rentang Nilai	12
Mean	56,11	Mean	82,25
Std. Error of	1,239	Std. Error of	0,536
Median	54,50	Median	82,00
Modus	52	Modus	81
Std. Deviasi	6,557	Std. Deviasi	2,837
Variance	42,988	Variance	8,046
Sum	1571	Sum	2303

Dari hasil tabel di atas data *pretest* diperoleh nilai tertinggi = 70; nilai terendah = 46; rata-rata nilai (*Mean*) = 56,11; nilai tengah dari kelompok data (*median*) = 54,50; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (*modus*)= 52.

Sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi = 90; nilai terendah = 78; rata-rata nilai (*mean*)= 82,25; nilai tengah dari kelompok data (*median*) = 82,00; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (*modus*)= 81.

B. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis digunakan sebelum pengujian hipotesis menggunakan uji t. Pengujian prasyarat ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians dengan SPSS 17 *for windows* adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang terdapat dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS 17 *for windows*. Adapun ketentuan data dikatakan normal apabila ($P > 0,05$), P (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 23. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

No.	Perlakuan	Nilai K-S	P	Keterangan
1	Sebelum	0,667	0,765	Normal
2	Setelah	1,131	0,155	Normal

Berdasarkan hasil uji K-S sebelum perlakuan diperoleh $P > 0,05$ yaitu $0,667 > 0,05$. Dan setelah diberikan perlakuan juga diperoleh $P > 0,05$ yaitu $0,155 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa, data hasil penelitian sebelum dan sesudah diberi perlakuan berdistribusi normal. Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data, kemudian dilakukan uji homogenitas variansi dengan bantuan SPSS 17 *for windows*. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan. Adapun ketentuan untuk menyatakan hasil uji F yaitu apabila ($P > 0,05$), P (signifikansi) lebih besar dari 0,05 dan ($F_{hitung} < F_{tabel}$) dibaca F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka data tersebut homogen. Hasil homogenitas menggunakan uji F disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 24. Uji homegenitas

Data	F Hitung	F Tabel	Db	P	Kesimpulan
Tes Siswa	1,779	1,905	28	0,759	homogen

Berdasarkan hasil uji F dengan taraf signifikan 5 % sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan diperoleh F_{hitung} lebih kecil F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$) yaitu $1,779 < 1,905$ dan $P > 0,05$ yaitu $0,759 > 0,05$ dan $0,643 > 0,05$.

Karena F dan nilai signifikansi terpenuhi yaitu $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan $P > 0,05$, sehingga kelas tersebut memiliki *varians* yang sama atau dengan kata lain sampel mempunyai varians yang homogen. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran.

C. Uji Hipotesis

Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu ” ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar kelas yang menerapkan model pembelajaran langsung dengan kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran langsung pada siswa XII di SMK N 3 Magelang”.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas eksperimen sejumlah 28 siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran langsung. Dalam standar kompetensi Mata Pelajaran Produktif Kriteria ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan adalah 7,00 atau 70,00 dan siswa dikatakan kompeten apabila sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa setelah diberikan perlakuan selanjutnya di uji menggunakan uji t untuk menguji hipotesis dengan kriteria penerimaan hipotesis jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% atau $P < 0,05$. Hipotesis yang diajukan adalah :

H_o = Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang.

H_a = Ada pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang.

Pengujian hipotesis ini dianalisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 17 *for window* dan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 25. Hasil Uji t
Paired Sample Statistic

Perlakuan	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Pretest	28	56.11	6.557	1.239
Posttest	28	82.25	2.837	0.536

Paired Samples Test

	Paired Differences						
						95% Confidence Interval of the Difference	
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pair 1 Pretest-Posttest	21.960	27	.000	26.143	1.190	28.586	23.700

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil t sebesar 21.960 dengan df = 27 dan $P = 0,000$. karena nilai P dibawah 0,05 ($P < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hasil uji t menunjukkan ”terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran langsung siswa kelas XII di SMK N 3 Magelang”.

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian telah diperoleh hasil-hasil pengujian statistik berupa temuan yang dapat menjawab rumusan masalah. Faktor utama yang diamati pada penelitian ini adalah pencapaian kompetensi siswa pada materi penyelesaian pembuatan gambarpencapaian kompetensi siswa yang diamati dalam pembelajaran ini adalah *pretest* dan *posttest* siswa sudah mencapai dan

memenuhi nilai KKM atau belum memenuhi, sehingga dapat diamati apakah pembelajaran menggambar busana pada kompetensi dasar penyelesaian pembuatan gambar dengan penerapan model pembelajaran langsung dapat dikatakan berhasil jika pencapaian kompetensi setelah menerapkan model pembelajaran langsung lebih baik dibandingkan sebelum menerapkan model pembelajaran langsung.

Dalam penelitian ini penerapan model pembelajaran langsung dilaksanakan menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan latihan (mandiri dan terbimbing). Selain penggunaan metode, guru dalam penyampaian materi juga menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar antara lain: hand out, jobshet dan contoh hasil gambar yang sudah jadi.

Dengan adanya beberapa metode pada penyampaian materi dan media sebagai penunjang dalam pembelajaran diharapkan siswa lebih memahami secara jelas dan dapat melakukan penyelesaian pembuatan gambar dengan benar sehingga mendapat hasil yang memuaskan. Setelah diterapkannya model pembelajaran langsung diperoleh rata-rata nilai (*mean*) sebesar 82,25 dan seluruh siswa memiliki nilai dengan kategori lulus atau memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Pengaruh penggunaan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi siswa didapatkan dari membandingkan hasil belajar atau nilai siswa sebelum menerapkan model pembelajaran langsung dengan nilai siswa setelah menerapkan model pembelajaran langsung .

Hasil yang diperoleh sebelum menggunakan model pembelajaran langsung rata – rata nilai (*mean*) siswa sebesar 56,11 dan sebagian besar siswa masih belum memenuhi nilai KKM sehingga siswa tersebut belum lulus atau tuntas dalam pembelajaran penyelesaian pembuatan gambar secara kering.

Pembahasan selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengenai perbedaan pencapaian kompetensi sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

1. Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelum menerapkan model pembelajaran langsung diperoleh nilai tertinggi sebesar 70, nilai terendah 46 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 56,11.

Dari *pretest* yang telah dilakukan penilaian diperoleh dari penjumlahan bobot skor masing-masing aspek penilaian dan diperoleh nilai tertinggi dengan perolehan skor *psikomotor* lebih tinggi, dibanding skor *kognitif* dan *afektif* yaitu 42,6 (*psikomotor*), 20 (*kognitif*), 7,5 (*afektif*), sehingga hasil dari penjumlahan skor tersebut sebesar 70. Dari *pretest* yang dilakukan didapatkan hasil dari tes pengetahuan pilihan ganda masih banyak yang salah. Sedangkan untuk *psikomotor*, siswa masih terlihat hanya sekedar memberi warna, dan belum memperlihatkan teknik penyelesaian yang benar sehingga hasilnya tampak tidak hidup atau kaku.

Pada *pretest* ini diketahui terdapat 1 dari 28 siswa (3,6 %) digolongkan pada kategori lulus cukup dan 27 dari 28 siswa (96,4%) digolongkan pada

ketegori belum lulus. Dengan kata lain pencapaian kompetensi sebelum menerapkan model pembelajaran langsung hanya sebesar 3,6%.

2. Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Setelah diberikannya perlakuan berupa penerapan model pembelajaran langsung pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi sebesar 90, nilai terendah sebesar 78 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 82,25.

Hasil penelitian ini, setelah menerapkan model pembelajaran langsung pada *posttest* siswa diperoleh nilai tertinggi sebesar 90, yang diperoleh dari hasil penjumlahan nilai sesuai bobot masing-masing setiap aspek yaitu *kognitif* 28, *psikomotor* 52,8 dan *afektif* dengan skor 8,7. Nilai masing-masing bobot pada *posttest* meningkat setelah menerapkan model pembelajaran langsung dibandingkan *pretest*. Peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* terlihat sangat banyak.

Dalam proses belajar mengajar siswa sangat memperhatikan guru saat menyampaikan materi, memanfaatkan media dengan baik, lebih aktif dalam belajar, berusaha bertanya saat ada kesulitan dan memperbaiki kesalahan terutama dalam teknik penyelesaian pembuatan gambar. Kompetensi penyelesaian pembuatan gambar setelah menerapkan model pembelajaran langsung diperoleh 1 dari 28 siswa (3,6 %) digolongkan pada kategori lulus amat baik, 25 dari 28 siswa (89,3%) digolongkan pada kategori lulus baik, dan 2 dari 28 siswa (7,1%) pada kategori lulus cukup dan tidak ada yang

dikategorikan belum lulus, dengan kata lain pencapaian kompetensi pada kelas eksperimen mencapai 100 %.

3. Pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi pembuatan gambar pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XII di SMK negeri 3 Magelang

Pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar atau nilai *pretest* (sebelum menerapkan model pembelajaran langsung) dan *posttest* (setelah menerapkan model pembelajaran langsung).

Hasil analisis uji t pada penelitian ini diperoleh $t = 21,960$ dengan $dk = 27$ dan $p = 0,000$. Karena nilai p lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, hasil uji t menunjukkan terdapat pengaruh penerapana model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa kelas XII di SMK Negeri3 Magelang. Hasil uji t menunjukkan bahwa pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar sebesar 21,960 % atau 22 % dipengaruhi oleh model pembelajaran langsung.

Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM setelah menerapkan model pembelajaran langsung 100% tuntas atau lulus (kompeten) yaitu 28 siswa dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 78 dan rata-rata nilai siswa 82,25. Sedangkan sebelum menerapkan model pembelajaran langsung diperoleh 94,4 % lulus dan 3,6% belum lulus dengan nilai tertinggi 70, nilai terendah 46 dan

rata-rata nilainya sebesar 56,11. Terdapat 27 siswa sebelum menerapkan model pembelajaran memiliki nilai dibawah KKM dan masih perlu melakukan perbaikan.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering, dikarenakan guru dalam penyampaian materi menggunakan beberapa metode pembelajaran dan media sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini membuat siswa lebih memahami materi dengan jelas dan mengetahui bagaimana cara penyelesaian pembuatan gambar secara kering serta dapat mengerjakan tugas menyelesaikan pembuatan gambar secara kering dengan teknik yang benar.

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 penyelesaian pembuatan gambar sebelum menerapkan model pembelajaran langsung sebesar 3,6% atau 1 siswa yang memenuhi KKM sedangkan 96,4% atau 27 siswa belum memenuhi KKM dengan nilai tertinggi sebesar 70, nilai terendah sebesar 46, dan rata-rata nilai sebesar 56,11.
2. Pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar setelah menerapkan model pembelajaran langsung 100% siswa sudah memenuhi nilai KKM diperoleh rincian nilai tertinggi 90 nilai terendah 78 dan rata-rata 82,25 dengan nilai KKM sebesar 70.
3. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran langsung yang ditunjukkan oleh hasil uji t sebesar $t = 21.960$ dengan $dk = 27$ dan $p = 0,000$, karena nilai $p < 0,05$ maka H_a diterima sehingga ada pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar sebesar 21,960% atau 22 % dipengaruhi oleh model pembelajaran langsung. Dengan demikian model pembelajaran langsung efektif digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering pada siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang.

B. Implikasi

Analisis data-data hasil penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pencapaian kompetensi siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran langsung dengan pencapaian kompetensi siswa yang tidak menerapkan model pembelajaran langsung (secara *konvensional*).

Penilaian penyelesaian pembuatan gambar pada mata pelajaran menggambar 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 menggambar busana. Hasil penelitian terdapat pengaruh model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XII di SMK Negeri 3 Magelang. Maka suatu model pembelajaran dalam kaitannya dengan hasil belajar/kompetensi siswa perlu diperhatikan guna perbaikan proses pembelajaran ke depannya yang dilakukan oleh guru.

Penerapan model pembelajaran langsung ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran penyelesaian pembuatan gambar secara kering dan dijadikan

sebagai salah satu model pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar busana atau mata pelajaran lain yang bersifat teori dan praktek di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan kerana dapat mempengaruhi kompetensi siswa menjadi lebih baik.

C. Saran

1. Model pembelajaran Langsung dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran produktif menggambar busana atau mata pelajaran lain dimana siswa mengalami kesulitan dalam belajar teori dan praktek.
2. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami materi, dan menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan dan bisa belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi aksara.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Atmodjo, J. Tri. *Modul Metode Eksperimen*. Fikom Universitas Mercubuana Jakarta. Tersedia pada <http://repository.upi.edu/operator/upload/s> Diakses pada tanggal 8 juni 2011.
- Azwar, Saifuddin. (2010). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharudin, H. & Wahyuni, Nur Esa. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media Group.
- Hiro,Syamsuddin. (2006). “Studi Perbandingan Hasil Belajar siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan pada Manusia siswa Kelas VIII MP Negeri Bau-Bau.” Skripsi Fak. Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unidayan Bau -bau).
- Jihad, Asep & Haris, Abdul. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo .
- Lestari, Risa Dwi. (2011). “Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Jobsheet untuk Meningkatkan Kompetensi Membuat Saku Passepoile Berklep Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Purworejo”. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung; PT. Remaja
- Muijs, Daniel & Reynold, David. (2008). *Effective Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Nugroho, Bhuono. Agung. (2007). *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Riduwan, M.B.A . (2010). *Dasar – Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Siswono, Dwi, dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta :UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Uno, Hamzah. B. (2007). *Model Pembelajaran*. Jakarta : PT.Bumi Aksara.
- Uno Hamzah.B,Lamatenggo,Mina & Koni Satria. (2007). *Desain Pembelajaran*. Bandung : Mas Publishing.
- Yulaelawati, Ella. (2008). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bandung: Pakar Raya.
- <http://ekagurunesama.model-pengajaran-langsung-direct.html> diakses pada 13 April 2011.

LAMPIRAN 1

Instrumen Penelitian

SOAL – SOAL PRETEST TEST DAN POSTEST**A. Tes Pengetahuan**

1. Menggambar busana dengan pewarnaan tanpa menggunakan air disebut penyelesaian secara.....
 - a. Marker
 - b. Sketsa
 - c. Kering
 - d. Basah
 - e. Arsiran
2. Alat yang biasa digunakan untuk penyelesaian/pewarnaan secara kering adalah.....
 - a. Pensil Warna
 - b. Cat air
 - c. Cat poster
 - d. Tinta Cina
 - e. Rapido
3. Dalam penyelesaian gambar busana, terdapat beberapa ketentuan yang harus diperhatikan sebagai pedoman pada waktu bekerja/penyelesaian salah satunya adalah.....
 - a. Tebal tipisnya garis arsiran yang dibuat tidak perlu disesuaikan
 - b. Arah pemakaian pensil/ alat gambar sembarang arah tanpa memperhatikan arah arsiran/goresan
 - c. Arah pemakaian pensil/alat gambar disesuaikan dengan arah arsiran / goresan
 - d. Pada lekuk tubuh bagian yang menonjol diwarnai lebih gelap
 - e. Pada lekuk tubuh bagian yang cekung diwarnai lebih terang
4. Urutan langkah kerja dalam penyelesaian gambar busana adalah.....
 - a. Penyelesaian wajah, rambut, kulit dan busana
 - b. Penyelesaian wajah, kulit ,rambut dan busana
 - c. Penyelesaian rambut, wajah, kulit dan busana
 - d. Penyelesaian kulit, busana, wajah dan rambut
 - e. Penyelesaian wajah,busana, kulit dan rambut

5. Terdapat berapa macam cara menyelesaikan / mewarnai bagian-bagian tubuh
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
 - e. 6
6. Menyelesaikan / mewarnai bagian-bagian busana dengan memakai satu warna untuk keseluruhan disebut cara.....
 - a. Asli/natural
 - b. Penyelesaian
 - c. Tidak Natural
 - d. Pewarnaan
 - e. Menggambar
7. Pewarnaan secara natural pada bagian rambut warna yang dipakai adalah warna
 - a. Biru dengan coklat
 - b. Biru tua dengan hitam
 - c. Coklat muda dengan coklat tua
 - d. Coklat muda dengan hitam
 - e. Biru muda dengan biru tua
8. Penyelesaian gambar pada bagian kulit terdapat hal yang perlu diperhatikan, yaitu.....
 - a. Kulit tubuh memiliki ketebalan pada outline dan membaur tipis pada bagian tengah tidak secara gradasi
 - b. Penggunaan pensil warna ditekan sehingga hasil goresan/arsiran tebal
 - c. Kulit tubuh memiliki ketebalan pada outline dan membaur tipis pada bagian tengah secara gradasi
 - d. Warna kulit diwarnai secara merata tanpa memperhatikan faktor cahaya
 - e. Warna kulit diwarnai dengan sangat tipis dan hanya bagian outlinenya saja yang ditebalkan

9. Langkah pertama pada pewarnaan busana yang perlu dilakukan adalah mewarnai.....
 - a. Mewarnai bagian kombinasi busana tanpa memperhatikan tekstur kain
 - b. Bagian kombinasi busana dengan memperhatikan lekukan tubuh dan cahaya
 - c. Bagian kombinasi busana tanpa memperhatikan lekukan dan cahaya
 - d. Bagian dasar busana dengan memperhatikan lekukan tubuh dan cahaya
 - e. Bagian outline busana tanpa memperhatikan lekukan tubuh dan cahaya
10. Perbedaan menyelesaikan / mewarnai bagian tubuh (rambut, kulit, bibir) menggunakan satu warna dengan cara tidak natural terletak pada.....
 - a. Value / gelap terang
 - b. Ukuran tubuh /proporsi
 - c. Lekukan pada bagian tubuh
 - d. Jenis / model busana
 - e. Warna jenis kulit
11. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam penyelesaian pembuatan gambar busana antara lain adalah.....
 - a. Proporsi tubuh, model busana dan warna kain
 - b. Tekstur kain, jatuhnya kain dan motif kain
 - c. Cahaya, kombinasi warna kain, dan value
 - d. Value, Lekukan tubuh dan warna kain
 - e. Motif kain, kombinasi warna, dan value
12. Dalam pembuatan sketsa / gambar hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut, kecuali.....
 - a. Membuat desain sesuai tema yang dibutuhkan
 - b. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan
 - c. Mempertebal garis desain
 - d. Menyamarkan garis desain
 - e. Menghapus goresan

13. Langkah penyelesaian / pewarnaan pada bagian wajah adalah.....
 - a. Menggoreskan pensil warna dari arah outline membaur ke bagian tengah wajah dilanjutkan dengan mewarnai alis, mata, hidung dan bibir
 - b. Menggoreskan pensil warna secara merata pada bagian wajah dilanjutkan dengan mewarnai bagian leher, badan dan tangan
 - c. Menggunakan pensil warna sesuai warna kulit kemudian mengarsir bagian wajah dengan arah sesuai arah jarum jam
 - d. Memberi warna pada bagian alis dan mata dilanjutkan bagian kulit wajah dengan arah dari outline membaur ke bagian tengah wajah
 - e. Memberi warna pada bagian dahi sesuai warna kulit, kemudian dilanjutkan pada bagian kulit wajah yang lainnya secara merata

14. Pada penyelesaian gambar secara natural untuk pewarnaan bagian kulit biasanya menggunakan warna.....
 - a. Merah
 - b. Pale orange/Yellow orche
 - c. Coklat muda
 - d. Kuning langsung
 - e. Orange

15. Langkah-langkah penyelesaian pewarnaan rambut adalah.....
 - a. Menggoreskan pensil warna dari pangkal rambut sampai ujung rambut
 - b. Menggoreskan pensil warna dengan memberikan tekanan sehingga rambut terlihat tebal
 - c. Dimulai dari pangkal rambut secara gradasi sampai panjang rambut yang diinginkan
 - d. Menggoreskan pensil warna coklat muda diulang dengan warna coklat tua dengan arah goresan sesuai arah rambut
 - e. Menggoreskan pensil warna dari pangkal rambut sampai ujung secara tipis-tipis

B. Tes Unjuk Kerja

1. Buatlah gambar busana untuk kesempatan pesta pada proporsi ilustrasi dan selesaikan dengan pewarnaan secara kering.

Kunci Jawaban

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. C | 6. C | 11. B |
| 2. A | 7. C | 12. D |
| 3. C | 8. C | 13. A |
| 4. B | 9. D | 14. B |
| 5. D | 10. A | 15. D |

LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA MENGGAMBAR BUSANA

No	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Keberhasilan	Penilaian				Bobot	Keterangan
			0 – 69,9	70,0 -79,9	80,0-89,9	90,0-100		
1	Persiapan	Kelengkapan alat dan bahan. a) pensil b) pensil warna c) penghapus d) kertas gambar e) Pola Proporsi Tubuh					10 %	Skor 90,0-100 : alat dan bahan yang disiapkan dan digunakan dalam pratikum semua lengkap Skor 80,0-89,9 : alat dan bahan yang dibawa sejumlah 4 Skor 70,0-79,9 : alat dan bahan yang dbawa sejumlah 3 Skor 0 – 69,9 : alat dan bahan yang dibawa tidak lengkap dan jumlahnya kurang dari 3
2	Proses	a) Pemakaian alat dan bahan					10 %	Skor 90,0-100 : pemakaian alat dan bahan sesuai kebutuhan Skor 80,0-89,9 : pemakaian alat dan bahan mendekati sesuai dengan kebutuhan Skor 70,0-79,9 : pemakaian

								alat dan bahan cukup sesuai dengan kebutuhan Skor 0 - 69,9 : pemakaian alat dan bahan kurang sesuai dengan kebutuhan
		b) Ketepatan Penggunaan waktu					10 %	Skor 90,0-100 : penyelesaian gambar tepat dengan waktu yang ditentukan Skor 80,0-89,9 : penyelesaian cukup sesuai dengan waktu yang ditentukan Skor 70,0-79,9 : penyelesaian gambar kurang sesuai dengan waktu yang ditentukan Skor 0 - 69,9 : penyelesaian gambar tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan
		c) Kebersihan tempat kerja						Skor 90,0-100 : alat dikembalikan ke tempat semula dan tempat kerja dibersihkan

							10 %	<p>Skor 80,0-89,9 : alat dikembalikan ke tempat semula tetapi tempat kerja kurang bersih</p> <p>Skor 70,0-79,9 : alat dikembalikan ke tempat semula dan tempat kerja tidak dibersihkan</p> <p>Skor 0 - 69,9 : alat tidak dikembalikan ke tempat semula dan tempat kerja tidak dibersihkan</p>
3	Hasil	a) Ketepatan pewarnaan kulit					10 %	<p>Skor 90,0-100 : pewarnaan yang dihasilkan tebal pada bagian outline dan membaur gradasi pada bagian tengah</p> <p>Skor 80,0-89,9 : pewarnaan yang dihasilkan mendekati tebal pada bagian outline dan sedikit membaur pada bagian tengah</p> <p>Skor 70,0-79,9 : pewarnaan yang dihasilkan cukup tebal pada bagian outline tetapi tidak membaur pada bagian tengah</p>

								Skor 0 - 69,9 : pewarnaan yang dihasilkan kurang dan warna kulit samar-samar
		b) Ketepatan pewarnaan wajah					10 %	Skor 90,0-100 : wajah diwarnai dengan lengkap Skor 80,0-89,9 : wajah diwarnai cukup lengkap Skor 70,0-79,9 : wajah diwarnai kurang lengkap Skor 0 – 69,9 : wajah tidak diwarnai
		c) Ketepatan pewarnaan rambut					10 %	Skor 90,0-100 : arah pewarnaan helaian rambut beraturan Skor 80,0 - 89,9 : arah pewarnaan helaian rambut cukup beraturan Skor 70,0-79,9 : arah pewarnaan helaian rambut kurang beraturan

								Skor 0 – 69,9 : arah pewarnaan helaian rambut tidak beraturan
		d) Ketepatan pewarnaan busana						<p>Skor 90,0-100 : pewarnaan busana sesuai dengan arah benang dan arah jatuhnya cahaya</p> <p>Skor 80,0-89,9 : pewarnaan busana mendekati sesuai dengan arah benang dan arah jatuhnya cahaya</p> <p>Skor 70,0-79,9 : pewarnaan busana kurang sesuai dengan arah benang dan arah jatuhnya cahaya</p> <p>Skor 0 – 69,9 : pewarnaan busana tidak sesuai dengan arah benang dan arah jatuhnya cahaya</p>
		e) Kebersihan gambar						Skor 90,0-100 : hasil gambar tidak terdapat noda atau bekas penghapus

							10 %	Skor 80,0 - 89,9 : hasil gambar terdapat sedikit noda dan bekas penghapus Skor 70,0-79,9 : hasil gambar terdapat lebih dari satu nodadan bekas penghapus Skor 0 - 69,9 : hasil gambar kotor
		f) Kerapihan gambar					10 %	Skor 90,0-100 : gambar tidak terdapat coretan pensil Skor 80,0-89,9 : gambar terdapat satu coretan pensil Skor 70,0-79,9 : gambar terdapat dua coretan pensil Skor 0 - 69,9 : gambar terdapat lebih dari 3 coretan
Jumlah							100 %	

Nilai = 10

PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
		8 - 10	5 - 7	1 - 4
1	Mengidentifikasi sendiri pemilihan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan			
2	Berusaha mengerjakan langkah penyelesaian pembuatan gambar sesuai prosedur			
3	Mengerjakan tugas secara mandiri tanpa meminta bantuan orang lain			
4	Memanfaatkan sumber belajar yang dimiliki dalam mencipta desain			
5	Menciptakan desain sesuai dengan tema dan berbeda dengan yang lain			
6	Bertanya jika terdapat kesulitan dalam teknik penyelesaian pembuatan gambar			
7	Berlatih terus menerus untuk menciptakan desain yang baik			
8	Merapikan alat dan bahan setelah digunakan			
9	Merapikan tempat kerja			
10	Tepat waktu dalam pengumpulan tugas			

Keterangan :

Baik (8 - 10) : Apabila dalam mengerjakan siswa menunjukkan sikap yang baik dan tepat sesuai dengan indikator selama pembelajaran

Cukup (5-7) : Apabila dalam mengerjakan siswa menunjukkan sikap yang mendekati sesuai dengan indikator selama pembelajaran berlangsung

Kurang (1-4) : Apabila siswa sama sekali tidak menunjukkan sikap yang sesuai dengan indikator selama pembelajaran

PERHITUNGAN NILAI AKHIR

	Persentase Bobot Komponen Penilaian			Nilai
	Tes Kognitif	Tes Psikomotor	Penilaian Sikap	
	1	2	3	4
Bobot (%)	30	60	10	
Skor Komponen				
NK				

Keterangan :

- Bobot diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proporsional sesuai dengan karakteristik kompetensi
- NK adalah nilai komponen, perkalian dari bobot dengan skor komponen
- Nilai adalah penjumlahan dari hasil perhitungan nilai komponen

LAMPIRAN 2

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Correlations

	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal	soal
soal Pearson Correlation	1	.331	.091	.854**	.258	.091	.331	-.068	.258	-.344	.258	.486**	.167	.144	.251	.632**
Sig. (2-tailed)		.085	.644	.000	.185	.644	.085	.729	.185	.073	.185	.009	.397	.464	.198	.000
Sum of Squares and Cross-products	6.857	2.143	.571	5.857	1.714	.571	2.143	-.429	1.714	-2.286	1.714	3.143	1.000	1.000	1.571	28.857
Covariance	.254	.079	.021	.217	.063	.021	.079	-.016	.063	-.085	.063	.116	.037	.037	.058	1.069
N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal Pearson Correlation	.331	1	.242	.331	.125	.073	.018	.242	.285	-.353	.285	.509**	-.044	.229	.073	.404*
Sig. (2-tailed)	.085		.215	.085	.525	.714	.929	.215	.142	.065	.142	.006	.823	.240	.714	.033
Sum of Squares and Cross-products	2.143	6.107	1.429	2.143	.786	.429	.107	1.429	1.786	-2.214	1.786	3.107	-2.250	1.500	.429	17.393
Covariance	.079	.226	.053	.079	.029	.016	.004	.053	.066	-.082	.066	.115	-.009	.056	.016	.644
N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal Pearson Correlation	.091	.242	1	.251	.519**	.475*	.242	.825**	.024	-.141	.354	.411*	.183	.316	.300	.517**
Sig. (2-tailed)	.644	.215		.198	.005	.011	.215	.000	.905	.473	.065	.030	.352	.101	.121	.005
Sum of Squares and Cross-products	.571	1.429	5.714	1.571	3.143	2.714	1.429	4.714	.143	-.857	2.143	2.429	1.000	2.000	1.714	21.571
Covariance	.021	.053	.212	.058	.116	.101	.053	.175	.005	-.032	.079	.090	.037	.074	.063	.799
N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal Pearson Correlation	.854**	.331	.251	1	.258	.091	.177	.091	.409*	-.344	.108	.486**	.000	.144	.091	.522**
Sig. (2-tailed)	.000	.085	.198		.185	.644	.369	.644	.031	.073	.586	.009	1.000	.464	.644	.004
Sum of Squares and Cross-products	5.857	2.143	1.571	6.857	1.714	.571	1.143	.571	2.714	-2.286	.714	3.143	.000	1.000	.571	23.857

	Covariance	.217	.079	.058	.254	.063	.021	.042	.021	.101	-.085	.026	.116	.000	.037	.021	.884
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	.258	.125	.519**	.258	1	.354	.445*	.354	-.089	.067	.222	-.034	.258	.298	.354	.435*
	Sig. (2-tailed)	.185	.525	.005	.185		.065	.018	.065	.653	.736	.256	.863	.185	.123	.065	.021
	Sum of Squares and Cross-products	1.714	.786	3.143	1.714	6.429	2.143	2.786	2.143	-.571	.429	1.429	-.214	1.500	2.000	2.143	19.214
	Covariance	.063	.029	.116	.063	.238	.079	.103	.079	-.021	.016	.053	-.008	.056	.074	.079	.712
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	.091	.073	.475*	.091	.354	1	.411*	.300	-.141	.024	.354	.242	.000	.158	.475*	.469*
	Sig. (2-tailed)	.644	.714	.011	.644	.065		.030	.121	.473	.905	.065	.215	1.000	.422	.011	.012
	Sum of Squares and Cross-products	.571	.429	2.714	.571	2.143	5.714	2.429	1.714	-.857	.143	2.143	1.429	.000	1.000	2.714	19.571
	Covariance	.021	.016	.101	.021	.079	.212	.090	.063	-.032	.005	.079	.053	.000	.037	.101	.725
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	.331	.018	.242	.177	.445*	.411*	1	.073	.125	.285	.125	.181	.132	.535**	.919**	.659**
	Sig. (2-tailed)	.085	.929	.215	.369	.018	.030		.714	.525	.142	.525	.356	.502	.003	.000	.000
	Sum of Squares and Cross-products	2.143	.107	1.429	1.143	2.786	2.429	6.107	.429	.786	1.786	.786	1.107	.750	3.500	5.429	28.393
	Covariance	.079	.004	.053	.042	.103	.090	.226	.016	.029	.066	.029	.041	.028	.130	.201	1.052
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	-.068	.242	.825**	.091	.354	.300	.073	1	-.141	-.141	.354	.242	.183	.316	.125	.398*
	Sig. (2-tailed)	.729	.215	.000	.644	.065	.121	.714		.473	.473	.065	.215	.352	.101	.526	.036
	Sum of Squares and Cross-products	-.429	1.429	4.714	.571	2.143	1.714	.429	5.714	-.857	-.857	2.143	1.429	1.000	2.000	.714	16.571
	Covariance	-.016	.053	.175	.021	.079	.063	.016	.212	-.032	-.032	.079	.053	.037	.074	.026	.614

	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	.258	.285	.024	.409*	-.089	-.141	.125	-.141	1	-.244	-.244	.125	-.258	.000	.189	.027
	Sig. (2-tailed)	.185	.142	.905	.031	.653	.473	.525	.473		.210	.210	.525	.185	1.000	.337	.890
	Sum of Squares and Cross-products	1.714	1.786	.143	2.714	-.571	-.857	.786	-.857	6.429	-1.571	-1.571	.786	-	.000	1.143	1.214
	Covariance	.063	.066	.005	.101	-.021	-.032	.029	-.032	.238	-.058	-.058	.029	-.056	.000	.042	.045
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	-.344	-.353	-.141	-.344	.067	.024	.285	-.141	-.244	1	-.244	-.194	.086	.149	.189	.005
	Sig. (2-tailed)	.073	.065	.473	.073	.736	.905	.142	.473	.210		.210	.323	.663	.449	.337	.980
	Sum of Squares and Cross-products	-	-	-.857	-	.429	.143	1.786	-.857	-1.571	6.429	-1.571	-1.214	.500	1.000	1.143	.214
	Covariance	-.085	-.082	-.032	-.085	.016	.005	.066	-.032	-.058	.238	-.058	-.045	.019	.037	.042	.008
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	.258	.285	.354	.108	.222	.354	.125	.354	-.244	-.244	1	.285	.258	.149	.189	.480**
	Sig. (2-tailed)	.185	.142	.065	.586	.256	.065	.525	.065	.210	.210		.142	.185	.449	.337	.010
	Sum of Squares and Cross-products	1.714	1.786	2.143	.714	1.429	2.143	.786	2.143	-1.571	-1.571	6.429	1.786	1.500	1.000	1.143	21.214
	Covariance	.063	.066	.079	.026	.053	.079	.029	.079	-.058	-.058	.238	.066	.056	.037	.042	.786
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	.486**	.509**	.411*	.486**	-.034	.242	.181	.242	.125	-.194	.285	1	.309	.382*	.242	.705**
	Sig. (2-tailed)	.009	.006	.030	.009	.863	.215	.356	.215	.525	.323	.142		.110	.045	.215	.000
	Sum of Squares and Cross-products	3.143	3.107	2.429	3.143	-.214	1.429	1.107	1.429	.786	-1.214	1.786	6.107	1.750	2.500	1.429	30.393
	Covariance	.116	.115	.090	.116	-.008	.053	.041	.053	.029	-.045	.066	.226	.065	.093	.053	1.126
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

soal	Pearson Correlation	.167	-.044	.183	.000	.258	.000	.132	.183	-.258	.086	.258	.309	1	.247	.183	.469*
	Sig. (2-tailed)	.397	.823	.352	1.000	.185	1.000	.502	.352	.185	.663	.185	.110		.204	.352	.012
	Sum of Squares and Cross-products	1.000	-.250	1.000	.000	1.500	.000	.750	1.000	-1.500	.500	1.500	1.750	5.250	1.500	1.000	18.750
	Covariance	.037	-.009	.037	.000	.056	.000	.028	.037	-.056	.019	.056	.065	.194	.056	.037	.694
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	.144	.229	.316	.144	.298	.158	.535**	.316	.000	.149	.149	.382*	.247	1	.474*	.596**
	Sig. (2-tailed)	.464	.240	.101	.464	.123	.422	.003	.101	1.000	.449	.449	.045	.204		.011	.001
	Sum of Squares and Cross-products	1.000	1.500	2.000	1.000	2.000	1.000	3.500	2.000	.000	1.000	1.000	2.500	1.500	7.000	3.000	27.500
	Covariance	.037	.056	.074	.037	.074	.037	.130	.074	.000	.037	.037	.093	.056	.259	.111	1.019
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	.251	.073	.300	.091	.354	.475*	.919**	.125	.189	.189	.189	.242	.183	.474*	1	.661**
	Sig. (2-tailed)	.198	.714	.121	.644	.065	.011	.000	.526	.337	.337	.337	.215	.352	.011		.000
	Sum of Squares and Cross-products	1.571	.429	1.714	.571	2.143	2.714	5.429	.714	1.143	1.143	1.143	1.429	1.000	3.000	5.714	27.571
	Covariance	.058	.016	.063	.021	.079	.101	.201	.026	.042	.042	.042	.053	.037	.111	.212	1.021
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
soal	Pearson Correlation	.632**	.404*	.517**	.522**	.435*	.469*	.659**	.398*	.027	.005	.480**	.705**	.469*	.596**	.661**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.033	.005	.004	.021	.012	.000	.036	.890	.980	.010	.000	.012	.001	.000	
	Sum of Squares and Cross-products	28.857	17.393	21.571	23.857	19.214	19.571	28.393	16.571	1.214	.214	21.214	30.393	18.750	27.500	27.571	304.107
	Covariance	1.069	.644	.799	.884	.712	.725	1.052	.614	.045	.008	.786	1.126	.694	1.019	1.021	11.263
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

VALIDITAS BUTIR SOAL PILIHAN GANDA

NO.	NOMOR BUTIR SOAL															X	X2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	121
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	169
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	169
4	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	6	36
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	144
6	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	10	100
7	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	9	81
8	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	9	81
9	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12	144
10	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	9	81
11	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11	121
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	169
13	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	8	64
14	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	9	81
15	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9	81
16	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12	144
17	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	7	49
18	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	169
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	196
20	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	8	64
21	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5	25
22	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	169
23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	196
24	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	9	81
25	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	7	49
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	196
27	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	6	36

28	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	9	81
Np	16	20	21	17	19	21	20	20	17	18	19	20	21	15	21	285	3097
p	0.571	0.714	0.750	0.607	0.679	0.750	0.714	0.714	0.607	0.643	0.679	0.714	0.750	0.536	0.750		
q	0.429	0.286	0.250	0.393	0.321	0.250	0.286	0.286	0.393	0.357	0.321	0.286	0.250	0.464	0.250		
pq	0.245	0.204	0.188	0.239	0.218	0.188	0.204	0.204	0.239	0.230	0.218	0.204	0.188	0.249	0.188	3.203	

UJI RELIABILITAS BUTIR SOAL

$$\begin{aligned}
 V_t &= \frac{\sum (\Sigma)}{\quad} \\
 &= \frac{283 - \frac{3097}{28}}{28} \\
 &= \frac{172,393}{\quad} = 6,156 \\
 r_{11} &= \left(\frac{\quad}{\quad} \right) \left(\frac{\Sigma}{\quad} \right) \\
 &= \left(\frac{\quad}{\quad} \right) \left(\frac{,203}{,} \right) \\
 &= \left(\frac{\quad}{\quad} \right) \left(\frac{,156}{\quad} \right) \\
 &= 1.071 \cdot 0,479 \\
 &= 0,513 \text{ (Cukup Tinggi)}
 \end{aligned}$$

Tingkat keterandalan reliabilitas penelitian

Interval Koefisien	Tingkat keterandalan
0,800 - 1,000	Sangat Tinggi
0,600 - 0,799	Tinggi
0,400 - 0,599	Cukup Tinggi
0,200 - 0,399	Rendah
0,000 - 0,199	Sangat Rendah

RELIABILITAS UNJUK KERJA

ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.859	3

Intraclass Correlation Coefficient

	Intraclass Correlation ^a	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.670 ^b	.482	.816	7.097	27	54	.000
Average Measures	.859 ^c	.736	.930	7.097	27	54	.000

RELIABILITAS LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI (SIKAP)

ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	96.6
	Excluded ^a	1	3.4
	Total	29	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.734	.714	10

VALIDASI AHLI MATERI

No.Res	Butir Soal																				Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	17
Jumlah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	51

Jumlah butir valid (S) : 20

Skor Maksimum : $1 \times 20 = 20$

Skor Minimum : $0 \times 20 = 0$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas : $\frac{20 - 0}{2} = 10$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$ $10 \leq S \leq 20$	3	100 %
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$ $0 \leq S \leq 9$	0	0 %

Dari hasil di atas, dapat diketahui bahwa instrumen penilaian untuk mengukur kompetensi menggambar busana layak digunakan

VALIDASI UNJUK KERJA

No. Res	Butir Soal										Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7
Jumlah	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	27

Jumlah butir valid (S) : 10

Skor Maksimum : $1 \times 10 = 10$

Skor Minimum : $0 \times 10 = 0$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas : $\frac{10 - 0}{2} = 5$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$ $5 \leq S \leq 10$	3	100 %
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$ $0 \leq S \leq 4$	0	0 %

Dari hasil di atas penilaian unjuk kerja layak digunakan sebagai alat penilaian

VALIDASI LEMBAR OBSERVASI (PENILAIAN SIKAP)

No. Responden	Butir Soal				Skor Total
	1	2	3	4	
1	1	1	1	1	4
2	1	1	1	1	4
3	1	1	1	1	4
Jumlah	3	3	3	3	12

Jumlah butir valid (S) : 4
 Skor Maksimum : $1 \times 4 = 4$
 Skor Minimum : $0 \times 4 = 0$
 Jumlah Kelas : 2
 Panjang Kelas : $\frac{4 - 0}{2} = 2$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$ $2 \leq S \leq 4$	3	100 %
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$ $0 \leq S \leq 1$	0	0 %

Dari hasil di atas penilaian sikap layak digunakan sebagai alat penilaian

VALIDASI MODEL PEMBELAJARAN

No. Responden	Butir Soal					Skor total
	1	2	3	4	5	
1	1	1	1	1	1	5
2	1	1	1	1	1	5
3	1	1	1	1	1	5
Jumlah	3	3	3	3	3	15

Jumlah butir valid (S) : 15

Skor Maksimum : $1 \times 15 = 15$

Skor Minimum : $0 \times 15 = 0$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas : $\frac{15 - 0}{2} = 7,5 \approx 8$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval nilai	Jumlah Responden	Persentase
1	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$ $8 \leq S \leq 15$	3	100 %
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$ $0 \leq S \leq 7$	0	0 %

Dari hasil di atas, dapat dilihat bahwa model pembelajaran layak digunakan sebagai penelitian

LAMPIRAN 3

Uji prasyarat Analisis

Normalitas dan Homogenitas

UJI NORMALITAS PRETEST

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PreEksperimen	28	56.11	6.557	46	70

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	PreEksperimen
N	28
Normal Parameters ^{a, b}	
Mean	56.11
Std. Deviation	6.557
Most Extreme Differences	
Absolute	.126
Positive	.126
Negative	-.101
Kolmogorov-Smirnov Z	.667
Asymp. Sig. (2-tailed)	.765

a. Test distribution is Normal.

POSTTEST

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PostEksperimen	28	82.25	2.837	78	90

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	PostEksperimen
N	28
Normal Parameters ^{a, b}	
Mean	82.25
Std. Deviation	2.837
Most Extreme Differences	
Absolute	.214
Positive	.214
Negative	-.107
Kolmogorov-Smirnov Z	1.131
Asymp. Sig. (2-tailed)	.155

a. Test distribution is Normal.

LAMPIRAN 4

Uji Hipotesis (Uji t)

Hasil Uji t

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	56.11	28	6.557	1.239
	Posttest	82.25	28	2.837	.536

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	26.143	6.299	1.190	28.586	23.700	21.960	27	.000

LAMPIRAN 5

RPP, Silabus, Handout, Jobsheet

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tahun Pembelajaran	: 2011/2012
Sekolah	: SMK Negeri 3 Magelang
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan Tata Busana
Kelas / Program	: XI / Tata Busana
Pertemuan	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit (2 x pertemuan)
I. Standar Kompetensi	: 1. Menggambar Busana
II. Kompetensi Dasar	: 1.4 Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Kering

III. Indikator

1. Menjelaskan pengertian penyelesaian pembuatan gambar secara kering
2. Menjelaskan macam-macam alat dan bahan untuk penyelesaian pembuatan gambar secara kering
3. Menjelaskan faktor-faktor dalam penyelesaian pembuatan gambar secara kering
4. Menjelaskan ketentuan dalam penyelesaian pembuatan gambar
5. Mendemonstrasikan langkah kerja penyelesaian pembuatan gambar secara kering

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian penyelesaian pembuatan gambar
2. Siswa mampu menyebutkan alat dan bahan untuk penyelesaian pembuatan gambar secara kering
3. Siswa mampu menjelaskan faktor-faktor penyelesaian pembuatan gambar secara kering
4. Siswa mampu menjelaskan ketentuan yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar secara kering
5. Siswa mampu menyelesaikan pembuatan gambar secara kering

V. Materi Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian penyelesaian pembuatan gambar secara kering
2. Menjelaskan alat dan bahan yang digunakan
3. Menjelaskan faktor-faktor dalam penyelesaian pembuatan gambar secara kering
4. Menjelaskan ketentuan-ketentuan dalam penyelesaian gambar secara kering
5. Mendemonstrasikan langkah kerja penyelesaian pembuatan gambar secara kering

VI. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Demonstrasi
- c. Latihan (latihan terbimbing dan latihan mandiri)

VII. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan Mengucapkan salam, mengecek kesiapan siswa, berdoa dan absensi 2. Menyampaikan definisi singkat tentang penyelesaian pembuatan gambar secara kering 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Apersepsi dan memotivasi siswa 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tes awal pada siswa untuk memperoleh skor awal siswa 2. Membagikan hand out dan jobsheet kepada siswa 3. Menjelaskan tentang pengertian penyelesaian pembuatan gambar busana secara kering 4. Menjelaskan alat dan bahan yang digunakan 5. Menjelaskan faktor-faktor dalam penyelesaian pembuatan gambar 6. Menjelaskan ketentuan-ketentuan dalam penyelesaian gambar secara kering 7. Mendemonstrasikan langkah kerja penyelesaian pembuatan gambar 8. Menanyakan kepada siswa apakah ada yang kurang jelas dan perlu ditanyakan 9. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk latihan melakukan penyelesaian pembuatan gambar secara terbimbing 	110 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru menginformasikan kegiatan selanjutnya minggu depan <ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan tugas kepada siswa untuk berlatih di rumah menyelesaikan gambar dan minggu depan dikumpul 	15 menit

Pertemuan 2

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan Mengucapkan salam, mengecek kesiapan siswa, berdoa dan absensi 2. Menyampaikan definisi singkat tentang 	10 menit

	penyelesaian pembuatan gambar secara kering 3. Memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa	
Inti	1. Menanyakan tugas yang diberikan apakah ada kesulitan 2. Mengevaluasi bersama-sama tugas yang dikerjakan di rumah 3. Memberikan penjelasan dan bimbingan pada kesulitan yang dihadapi siswa 4. Memberikan tes akhir kepada siswa untuk mengetahui skor akhir siswa a. Tes tertulis dan Unjuk kerja	110 menit
Penutup	1. Guru mengevaluasi proses pembelajaran 2. Menginformasikan kegiatan selanjutnya minggu depan	15 menit

VIII. Alat/Bahan/Sumber belajar

Alat :

1. Pensil
2. Penghapus
3. Pensil warna

Bahan:

1. Kertas gambar

Sumber Belajar :

1. Sri Widarwati, Desain Busana

Media :

1. Hand out
2. Jobsheet

IX. Penilaian

1. Tes tertulis
2. Unjuk kerja

Yogyakarta, Oktober 2011

Guru pembimbing

Mahasiswa

.Dra. Dwi Retna W

Risma Wakhidatun S

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 3 MAGELANG
 MATA PELAJARAN : MENGGAMBAR BUSANA
 KELAS/ SEMESTER : XI & XII
 STANDAR KOMPETENSI : MENGGAMBAR BUSANA
 KODE KOMPETENSI : 103.KK.01
 ALOKASI WAKTU : 104 @ 45 menit

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
1	Memahami bentuk bagian-bagian busana	<ul style="list-style-type: none"> Bagian-bagian busana disebutkan sesuai istilah yang berlaku di dunia industri Bagian-bagian busana dijelaskan sesuai ciri dan bentuk Bagian-bagian busana dikutip sesuai desain 	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam garis leher Macam-macam krah Macam-macam lengan Macam-macam saku Macam-macam manset Macam-macam rok Macam-macam celana Macam-macam gaun 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan macam-macam garis leher Menggutip macam-macam garis leher Menjelaskan macam-macam krah Mengutip macam-macam kerah Menjelaskan macam-macam lengan Mengutip macam-macam lengan Menjelaskan macam-macam saku Menggutip macam-macam saku Menjelaskan macam-macam manset Menggutip macam-macam manset Menjelaskan macam-macam rok Menggutip macam-macam rok Menjelaskan macam-macam celana Mengutip macam-macam celana 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Pengamatan 	20	22 (44)		<ul style="list-style-type: none"> Goet Puspo, Aneka Krah, Balai Pustaka, Kanisius, 2003 Goet Puspo, Aneka Lengan dan Manset, Balai Pustaka, Kanisius, 2003 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menyebutkan unsur dan prinsip tanpa melihat catatan (jujur) Siswa mampu mendemonstrasikan /mengutip bagian-bagian busana pada proporsi (kreatif)

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
2	Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam proporsi bentuk tubuh dijelaskan sesuai standar Desain busana dijelaskan berdasarkan proporsi tubuh Proporsi tubuh dikutip sesuai standar 	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam bentuk tubuh Macam-macam proporsi tubuh pada desain busana 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan macam-macam bentuk tubuh Mendiskripsikan macam-macam proporsi tubuh pada desain busana Mengutip proporsi tubuh anatomi, Desain busana dan Ilustrasi dengan berbagai gaya 	<ul style="list-style-type: none"> Tes lisan Tes praktek 	4	12(24)		<ul style="list-style-type: none"> Ernawati, dkk Tata Busana, Jilid 2, Dit. PSMK, Dirjendikdasm en, Depdiknas, Tahun 2008 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia
3	Menerapkan teknik pembuatan desain busana	<ul style="list-style-type: none"> Unsur desain dijelaskan sesuai istilah yang berlaku di industri. Prinsip desain dijelaskan sesuai dengan istilah yang berlaku di industri. Siluet busana dijelaskan menurut bentuk garis luar desain busana Menggambar proporsi tubuh sesuai standar (anatomi, desain busana, ilustrasi) Menggambar proporsi tubuh sesuai gaya (tampak muka, samping kiri, samping kanan) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh (anatomi, desain busana, ilustrasi) 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan dasar-dasar desain busana (unsur dan prinsip desain) Macam-macam desain busana (anatomi, desain busana, ilustrasi) Macam-macam gaya desain busana Desain busana menurut kesempatan 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang unsur desain Menjelaskan tentang prinsip desain Menjelaskan tentang siluet busana Menggambar proporsi tubuh menurut anatomi, desain busana, dan ilustrasi Menggambar proporsi tubuh dengan berbagai gaya Menerangkan cara menggambar busana pada gambar proporsi tubuh Memperlihatkan kecermatan dan ketelitian dalam menggambar Mendemonstrasikan menggambar/mengutip gambar busana Menjelaskan macam- 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis Pengamatan Laporan Hasil Kerja 	8	20(40)		<ul style="list-style-type: none"> Ernawati, dkk Tata Busana, Jilid 2, Dit. PSMK, Dirjendikdasm en, Depdiknas, Tahun 2008 Arifah, A.R., Dra.MPd. ,Desain Busana, 2003, Yapemdo, Bandung 	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan teknik pembuatan desain busana(kerja Keras)

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	PENDIDIKAN KARAKTER BANGSA
						TM	PS	DI		
		<ul style="list-style-type: none"> Menggambar busana sesuai dengan permintaan pelanggan 		<p>macam busana menurut kesempatan</p>						
4	Penyelesaian pembuatan gambar.	<ul style="list-style-type: none"> Tempat kerja untuk meng-gambar busana disiapkan sesuai dengan kriteria prosedur kerja di industri Peralatan untuk meng-gambar busana disiapkan sesuai kebutuhan Responsip dan teliti dalam menyiapkan alat gambar Menunjukkan kecermatan, ketelitian dan kerapihan dalam penyelesaian gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan alat dan bahan untuk menggambar Teknik penyelesaian gambar, meliputi: mengarsir dan pewarnaan 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan tentang alat gambar Memilih alat gambar dengan tepat sesuai kebutuhan Menerangkan dasar-dasar teknik penyelesaian gambar Menyelesaikan gambar busana dengan pensil warna, pensil, spidol, <i>drawing pen</i>, <i>cat air</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Pengamatan Laporan Hasil Kerja 	6	12(24)		<ul style="list-style-type: none"> Arifah,A.R,Dra .MPd.,Desain Busana, 2003, Yapemdo, Bandung Modul Menggambar Busana. Fakultas Teknik Univ. Negeri Surabaya 	<ul style="list-style-type: none"> Penyelesaian pembuatan gambar.

HAND OUT

Tahun Pembelajaran	: 2011/2012
Sekolah	: SMK Negeri 3 Magelang
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan Tata Busana
Kelas / Program	: XII / Tata Busana
Pertemuan	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit (2 x pertemuan)
Standar Kompetensi	: 1. Menggambar Busana
Kompetensi Dasar	: 1.4 Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Kering

Penyelesaian Pembuatan Gambar Secara Kering

- ☞ Penyelesaian secara kering adalah teknik penyelesaian tanpa menggunakan air.
- ☞ Kelompok alat yang biasa yang digunakan adalah pensil biasa, pensil sket, pensil warna atau *aquarel*, *crayon* atau pastel, spidol, *marvy*, konte, pena, spidol emas dan marker.
- ☞ Dalam teknik pewarnaan secara kering perlu memperhatikan beberapa ketentuan sebagai pedoman pada waktu bekerja / menyelesaikan pembuatan gambar, yaitu:
 1. Arah Pemakaian pensil/alat gambar disesuaikan dengan arah benang.
 2. Perlu adanya bagian yang tebal dan tipis, supaya gambar busana kelihatan hidup karena adanya bagian yang tertimpa cahaya. Apabila busana terkena cahaya maka akan terlihat terang. Sebaliknya apabila busana tidak terkena cahaya secara langsung maka akan lebih gelap. Perhatikan untuk lekuk tubuh:
 - a) Pada bagian yang menonjol bisa diwarnai lebih terang.
 - b) Untuk bagian yang cekung diwarnai lebih gelap.
 - c) Dan bagian yang datar di buat warna yang sebenarnya.
 3. Tebal tipisnya garis yang dibuat, tergantung pada cara menekan alat gambar diatas kertas, bila ingin garis yang tebal alat gambar ditekan, dan bila ingin garis yang halus alat gambar tidak ditekan.
 4. Letak kertas gambar pada waktu menyelesaikan gambar, dapat diputar arahnya, tergantung pada si penggambar.
 5. Perlu diperhatikan apabila disain dibuat dengan kombinasi warna, maka warna-warna yang muda diselesaikan terlebih dahulu.

Untuk dapat menghasilkan suatu gambar yang bagus dengan penyelesaian yang baik pula perlu memperhatikan hal-hal yang telah disebutkan di atas, dimana teknik penyelesaian gambar secara kering dibagi menjadi :

1) Teknik penyelesaian kulit

- a) Pewarnaan Wajah
- b) Pewarnaan kulit

2) Teknik penyelesaian rambut

3) Teknik penyelesaian tekstur

Sedangkan untuk menyelesaikan/mewarnai bagian-bagian tubuh ada dua macam cara :

1) Secara asli, bisa disebut dengan cara natural atau memperlihatkan warna sesungguhnya.

- a) Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna pale orange/ yellow orche.
- b) Sedangkan untuk rambut dapat dipakai warna yang mengarah kehitam, abu-abu diulang dengan warna hitam, biru hitam dengan hitam dan coklat muda diulang dengan coklat tua
- c) Untuk bibir dipakai warna merah.

2) Cara tidak asli tidak natural.

Cara yang dipakai disini adalah dengan memakai satu warna untuk keseluruhan, misalnya untuk pakaian memakai warna merah maka untuk rambut, kulit, bibir, dan kuku dipakai juga warna merah. Perbedaan terletak hanya dengan *value* yang berbeda. Bagian yang tertimpa cahaya dibuat lebih terang. Untuk kombinasi yang lain pula dipadukan dengan warna lain.

☞ Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam penyelesaian pembuatan gambar antara lain :

1. Proporsi tubuh/Pose

Dalam pembuatan gambar busana, proporsi tubuh mempunyai pengaruh yang sangat penting. Penggunaan proporsi tubuh/pose disesuaikan dengan busana dan kesempatan pemakaian dari busana tersebut.

2. Tekstur bahan

Tekstur kain adalah sifat permukaan kain, misal tebal, tipis, halus, kasar, halus dan licin. Untuk pewarnaan gambar busana harus memperhatikan jenis tekstur apa yang digunakan karena masing-masing tekstur bahan berbeda. Bahan halus berbeda pewarnaannya dengan bahan yang kasar. Demikian juga yang tebal akan berbeda dengan bahan yang tipis.

3. Motif kain

Motif kain adalah hiasan yang terdapat pada kain seperti garis, kotak, bunga, binatang dan sebagainya. Untuk membuat motif pada busana harus memperhatikan bentuk dan besarnya motif. Bentuk motif bergaris tidak selalu digambar lurus, tetapi juga memperhatikan lekukan tubuh dan lekukan busana. Pada bagian yang patah/ lekukan motif dibuat patah, sehingga kelihatan tidak kaku. Untuk membuat motif pada rancangan bahan juga perlu adanya perbandingan supaya besarnya motif yang ada pada rancangan sesuai dengan besarnya motif aslinya.

4. Lekuk tubuh

Pada tubuh terdapat lekukan yang menonjol, datar dan cekung. Pada bagian-bagian tubuh yang menonjol dalam pewarnaan gambar busana dibuat lebih terang, sedangkan untuk bagian tubuh yang cekung diberi warna lebih gelap. Dan untuk bagian tubuh yang datar diberi warna yang sebenarnya, sehingga gambar terlihat berdimensi.

5. Jatuhnya bahan

Jatuhnya busana dikelompokkan menjadi dua, yaitu bahan yang melangsai dan kaku. Dalam pewarnaan gambar busana untuk bahan melangsai harus banyak membuat gradasi warna karena terdapat banyak gelombang. Berbeda dengan bahan yang kaku sedikit terdapat gelombang.

6. Cahaya

Setiap benda yang terkena cahaya pasti terlihat terang, sedangkan yang sedikit terkena cahaya akan terlihat gelap. Pencahayaan yang digunakan dalam pewarnaan gambar busana tergantung keinginan dari masing-masing perancang.

JOBSHEET

Tahun Pembelajaran	: 2011/2012
Sekolah	: SMK Negeri 3 Magelang
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan Tata Busana
Kelas / Program	: XI / Tata Busana
Pertemuan	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit (2 x pertemuan)
Standar Kompetensi	: 1. Menggambar Busana
Kompetensi Dasar	: 1.4 Penyelesaian Pembuatan Gambar Busana Secara Kering

Materi Ajar

Penyelesaian pembuatan gambar busana secara kering (Penyelesaian wajah, kulit, rambut dan busana)

A. Persiapan

1. Persiapan tempat
 - a. Siapkan tempat dengan penerangan yang cukup terang
 - b. Siapkan meja gambar yang rata agar hasil gambar maksimal
2. Persiapan Alat dan bahan:
 - a. Pensil hitam 2b
 - b. Penghapus
 - c. Pensil warna
 - d. Kertas gambar
 - e. Proporsi/pose dengan menjiplak

B. Petunjuk pengerjaan

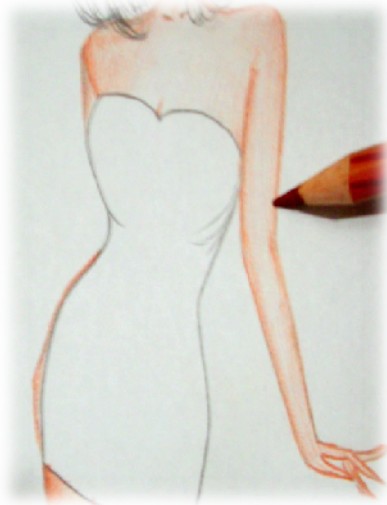
1. Siapkan alat dan bahan
(kertas gambar, pensil warna,
penghapus, pensil 2B)



2. Pilih warna pale orange/ yellow ochre. Mulailah pewarnaan wajah dengan cara menggoreskan pensil warna dari arah outline wajah membaur ke tengah dengan gerakan searah. Dilanjutkan memberi warna pada mata, alis (coklat tua), hidung, dan bibir



3. Warnai leher, badan, tangan dan kaki / bagian tubuh yang terlihat langsung dari luar / bagian tubuh yang tidak tertutup busana dengan cara menggoreskan pensil warna mulai dari outline membaur ke tengah dengan gerakan searah. Untuk mempertebal outline boleh ditebalkan dengan menggunakan pensil warna/spidol dengan ujung runcing



4. Selesaikan rambut dengan cara menggoreskan pensil berwarna coklat muda dengan coklat tua/ biru tua dengan hitam. Pensil digoreskan searah dengan arah rambut



5. Selesaikan bagian busananya dengan cara yang sama. Pilih pensil dengan warna sesuai desain yang diinginkan



6. Hasil akhir



LAMPIRAN 6

Hasil Belajar Siswa

DAFTAR NAMA SISWA

No.	Nama Siswa
1	Ita Fatmawati
2	Kunnaisah
3	Khusnul Khoiriyah
4	Laela Yuni Safitri
5	Laelatul M
6	Marganing Jati
7	Nela Amelia
8	Nifa Aprilia
9	Nining Puji A
10	Nora Oktyafuri
11	Nur Afifah
12	Nur Aniyah
13	Nurul Khasanah
14	Otik Paramita
15	Rachma Kusuma
16	Rahayu Setiyani
17	Rahayu T
18	Ratna Sari
19	Regina Ratnaningsih
20	Retna Pratiwi
21	Rika Okta Rini
22	Rina Murdiyaningsih
23	Risa Mahmudatul
24	Resty Anisah
25	Rita Indriyana
26	Riyana
27	Rovi Puji Astuti
28	Safitri Jumiarti

NILAI PRETEST

No	Nama Siswa	Kognitif	Afektif	Pikomotor	Bobot			Nilai Akhir
					30%	10%	60%	
1	Ita Fatmawati	66.6	75	61	20	7.5	36.6	64
2	Kunnaisah	20	75	55	6	7.5	33	47
3	Khusnul Khoiriyah	66.6	74	65	20	7.4	39	66
4	Laela Yuni Safitri	20	75	62	6	7.5	37.2	51
5	Laelatul M	33.3	75	59	10	7.5	35.4	53
6	Marganing Jati	43.3	74	59	13	7.4	35.4	56
7	Nela Amelia	66.6	75	61	20	7.5	36.6	64
8	Nifa Aprilia	40	75	44	12	7.5	26.4	46
9	Nining Puji A	40	75	53	12	7.5	31.8	51
10	Nora Oktyafuri	20	76	54	6	7.6	32.4	46
11	Nur Afifah	53.3	73	71	16	7.3	42.6	66
12	Nur Aniyah	33.3	75	57	10	7.5	34.2	52
13	Nurul Khasanah	66.6	75	57	20	7.5	34.2	62
14	Otik Paramita	43.3	75	61	13	7.5	36.6	57
15	Rachma Kusuma	43.3	73	64	13	7.3	38.4	59
16	Rahayu Setiyani	60	74	49	18	7.4	29.4	55
17	Rahayu T	46.6	74	55	14	7.4	33	54
18	Ratna Sari	40	75	50	12	7.5	30	50
19	Regina Ratnaningsih	33.3	75	61	10	7.5	36.6	54
20	Retna Pratiwi	53.3	73	64	16	7.3	38.4	62
21	Rika Okta Rini	40	75	51	12	7.5	30.6	50
22	Rina Murdiyaningsih	43.3	75	60	13	7.5	36	57
23	Risa Mahmudatul	66.6	75	63	20	7.5	37.8	65
24	Resty Anisah	66.6	75	71	20	7.5	42.6	70
25	Rita Indriyana	43.3	75	53	13	7.5	31.8	52
26	Riyana	33.3	75	64	10	7.5	38.4	56
27	Rovi Puji Astuti	43.3	75	53	13	7.5	31.8	52
28	Safitri Jumiarti	53.3	75	51	16	7.5	30.6	54

NILAI POSTEST

No.	Nama Siswa	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Bobot			Nilai Akhir
					30%	10%	60%	
1	Ita Fatmawati	73.3	91	83	22	9.1	50.1	81
2	Kunnaisah	73.3	90	84	22	9	50.4	81
3	Khusnul Khoiriyah	73.3	86	84	22	8.6	50.7	81
4	Laela Yuni Safitri	80	94	82	24	9.4	49.2	83
5	Laelatul M	80	94	82	24	9.4	49.5	83
6	Marganing Jati	73.3	86	83	22	8.6	50.1	81
7	Nela Amelia	80	96	85	24	9.6	51	85
8	Nifa Aprilia	73.3	83	83	22	8.3	50.1	80
9	Nining Puji A	73.3	88	80	22	8.8	48.3	79
10	Nora Oktyafuri	86.6	92	85	26	9.2	51.3	87
11	Nur Afifah	80	94	80	24	9,4	48	82
12	Nur Aniyah	80	90	81	24	9	48.9	82
13	Nurul Khasanah	93.3	87	88	28	8.7	52.8	90
14	Otik Paramita	80	86	82	24	8.6	49.5	82
15	Rachma Kusuma	80	83	79	24	8.3	47.4	80
16	Rahayu Setiyani	86.6	92	81	26	9,2	48.6	84
17	Rahayu T	80	90	81	24	9,0	48.6	82
18	Ratna Sari	80	86	78	24	8.6	46.8	79
19	Regina Ratnaningsih	93.3	92	78	28	9.2	46.8	84
20	Retna Pratiwi	80	90	80	24	9	48.3	81
21	Rika Okta Rini	73.3	85	80	22	8.5	48	78
22	Rina Murdiyaningsih	80	83	82	24	8.3	49.2	82
23	Risa Mahmudatul	80	96	79	24	9.6	47.4	81
24	Resty Anisah	86.6	100	88	26	10	52.8	89
25	Rita Indriyana	80	94	81	24	9.4	48.6	82
26	Riyana	80	85	79	24	8.5	47.4	80
27	Rovi Puji Astuti	80	85	82	24	8.5	49.2	82
28	Safitri Jumiarti	80	87	78	24	8.7	46.8	80

NUR AFIFAH

PRETEST



LATIHAN



POSTEST



RISTI ANISAH

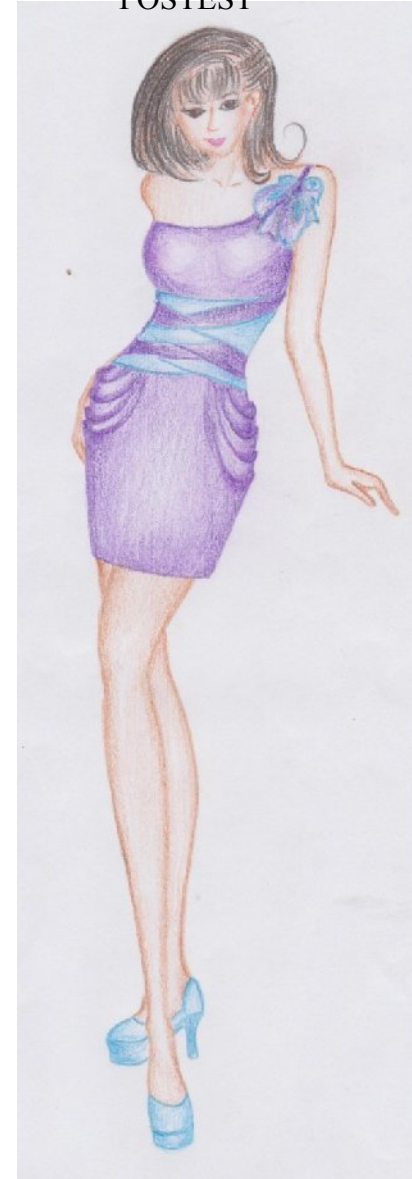
PRETEST



LATIHAN



POSTEST



NUR ANIYAH

PRETEST



LATIHAN



POSTEST



RACHMA KUSUMA

PRETEST



LATIHAN



POSTEST





KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
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



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 2239/UN34.15/PL/2011
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

15 September 2011

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Propinsi Jawa Tengah
3. Walikota Magelang c.q. Kepala Badan Pelayanan Perizinan Terpadu Kota Magelang
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi Jawa Tengah
5. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Magelang
6. Kepala SMKN 3 Magelang

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Langsung Menggambar Busana terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar pada Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 3 Magelang"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

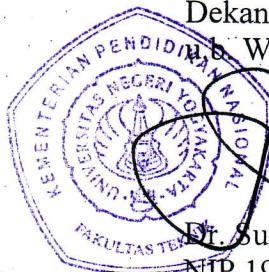
No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Risma Wakhidatun S	07513241009	Pend. Teknik Busana - S1	SMKN 3 Magelang

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Sri Widarwati, M.Pd
NIP : 19610622 198702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 15 September 2011 sampai dengan selesai.

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

Dekan,
u.b. Wakil Dekan I,



Dr. Sudji Munadi
NIP 19530310 197803 1 003

Tembusan:
Ketua Jurusan



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kepatihan - Danurejan, Yogyakarta - 55213

Nomor : 070/6739/V/2011
Hal : Ijin Penelitian

Yogyakarta, 16 September 2011

Kepada Yth.
Gubernur Provinsi Jawa Tengah
Cq. Bakesbangpol & Linmas
Di - SEMARANG

Menunjuk surat

Dari : Dekan Fak. Teknik UNY
Nomor : 2239/UN.34.15/PL/2011
Tanggal : 15 September 2011.
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari proposal/desain riset/usulan penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan surat keterangan untuk melaksanakan penelitian kepada

Nama : **RISMA WAKHIDATUN, S**
NIM/NIP. : 07513241009
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta
Judul Penelitian : **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
MENGGAMBAR BUSANA TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI
PENYELESAIAN PEMBUATAN GAMBAR PADA SISWA KELAS XI DI SMK
NEGERI 3 MAGELANG**
Lokasi : Kabupaten Magelang
Waktu : 3 (tiga) bulan, Mulai Tanggal 16 September s/d 16 Desember 2011

Peneliti berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Kemudian harap menjadikan maklum

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Tembusan disampaikan Kepada :

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai Laporan);
2. Dekan Fak. Teknik UNY
3. Yang Bersangkutan.





PEMERINTAH KOTA MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 3 MAGELANG

Jl. Pierre Tendean No. 1 ☎ (0293) 362210 Fax. 362210 Magelang 56117



SURAT - KETERANGAN

Nomor : 400/326/SMK.3/230

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. Nama : Drs. NISANDI, M.T.
NIP : 19600814 198803 1 009
Pangkat / Gol : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Negeri 3 Magelang

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : RISMA WAKHIDATUN S
NIM : 07513241009
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik UNY

benar - benar telah melaksanakan survai di SMK Negeri 3 Magelang dengan Materi PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG MENGGAMBAR BUSANA TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI PENYELESAIAN PEMBUATAN GAMBAR PADA SISWA KELAS XII pada tanggal 26 Sept s.d 7 Nov 2011
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 24 Januari 2012.
Kepala Sekolah,

Drs. NISANDI, M.T.
NIP. 19600814 198803 1 009

