

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi persaingan di pasar global peningkatan kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat dilaksanakan melalui lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan mempunyai peranan penting pada peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan mengisi peluang kerja dalam sektor pembangunan. Salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan menghasilkan lulusan kerja adalah sekolah menengah kejuruan.

SMK adalah salah satu pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang dapat berakselarasi dengan kemajuan IPTEK. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap harus membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing.

Busana butik merupakan salah satu program studi pada bidang keahlian seni, kerajinan dan pariwisata. Salah satu mata diklat pada program studi ini yaitu: mata pelajaran membuat pola (*pattern making*). Mata pelajaran ini termasuk dalam cakupan mata pelajaran produktif. Materi mata pelajaran ini

berbentuk teori dan praktek. Tujuan diajarkannya mata pelajaran membuat pola (*pattern making*) agar siswa mampu menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola (Teknik Konstruksi dan *Drapping*) siswa mampu membuat pola dengan baik dan benar. Materi mata diklat membuat pola (*pattern making*) berisi tentang pengetahuan alat dan bahan untuk membuat pola, mengambil ukuran yang diperlukan, membuat pola dasar, membuat pola bagian-bagian busana dan mengubah pola dasar sesuai desain.

Materi membuat pola busana pesta anak berdasarkan dengan silabus dan rencana pelaksanaan dan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum SMK busana butik yang di laksanakan pada kelas X yaitu terdiri dari membuat pola dan menjahit. Membuat pola wajib dipelajari setiap siswa karena membuat pola adalah langkah awal dalam membuat busana pesta anak. Dalam membuat suatu pola dilakukan secara tepat dan akurat karena terdapat ilmu hitung, ilmu bangun datar, bangun ruang, serta mengutamakan rasa (*feel*) untuk mendapatkan pola busana yang sesuai dengan desain busana yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan proses belajar mengajar pada kompetensi membuat pola di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo diketahui bahwa tenaga pengajar dalam bidang busana masih sangat kurang sehingga guru tidak dapat menjangkau semua siswa pada saat kegiatan praktik yang menyebabkan banyak siswa yang kurang paham dengan materi yang disampaikan, sedangkan untuk pembelajaran praktik itu sendiri dibutuhkan tenaga pengajar secara *team teaching* sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

Pada pembelajaran membuat pola Penggunaan media belum dimanfaatkan sepenuhnya oleh siswa media yang di gunakan disekolah belum

dapat membangkitkan semangat siswa, siswa kurang aktif pada proses pembelajaran, dan kompetensi siswa mata pelajaran membuat pola busana anak belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, selain itu Guru belum memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah seperti komputer.

Menurut Oemar Hamalik (2001:77) pembelajaran sebagai suatu sistem yang komponen-komponennya terdiri dari: siswa, guru, tujuan, materi, metode, sarana/alat, evaluasi, dan lingkungan/konteks. Media Pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan siswa terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan menggunakan media.

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Selain dengan metode mengajar sebuah permasalahan proses pembelajaran dapat dipecahkan dengan penggunaan media. Media adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa dan peserta didik. Komponen yang terakhir yang memegang peranan penting dalam sebuah pembelajaran adalah evaluasi. Dengan evaluasi diperoleh umpan balik atau *feedback* yang dipakai untuk mengetahui sejauh manakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Selain komponen-komponen tersebut, hal yang tidak kalah penting dalam pembelajaran adalah model pembelajaran. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang di sajikan secara khas

oleh guru di kelas. Model pembelajaran merupakan landasan aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan menerapkan model pembelajaran dengan baik.

Metode pembelajaran yang diterapkan di SMK Sawunggalih masih menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar mengajar terutama mata pelajaran membuat pola tidak efektif karena masih banyak siswa yang belum bisa memahami materi yang disampaikan guru dengan baik.

Model pembelajaran langsung merupakan suatu gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pembelajaran sehingga guru dapat mempertahankan fokus apa yang dicapai siswa, pembelajaran langsung sangat efektif digunakan untuk mengajarkan keterampilan-keterampilan secara langsung kepada siswa yang mempunyai prestasi rendah.

Dengan menerapkan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* yang dilakukan secara tahap pertahap dalam pembuatan pola, diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan, sehingga proses mengajar menjadi lebih efektif. Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan pelaksanaan pembelajaran lebih optimal kepada siswa, sehingga sekolah mampu mengatasi kendala yang dihadapi dan mampu meningkatkan pencapaian kompetensi siswa pada mata pelajaran membuat pola.

Tahapan dalam model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash* ini diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan di capai, penjelasan materi tentang pengertian busana bebe anak dan selanjutnya penjelasan tentang cara membuat pola busana anak yang dilakukan

secara tahap demi tahap sehingga guru lebih mudah untuk menyampaikan materi dan guru dapat langsung mengecek hasil pekerjaan siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Busana Anak Menggunakan Model Pembelajaran langsung Berbantuan Media *Macromedia Flash* di SMK Sawunggalih Kutoarjo

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas permasalahan yang muncul pada siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo adalah:

1. Metode dan teknik lama menekankan pada ceramah membuat proses pembelajaran kurang maksimal
2. Kurangnya tenaga pengajar Pada proses pembelajaran praktik membuat pola busana anak, sehingga tidak semua siswa dapat di jangkau oleh guru hal ini menyebabkan banyak siswa yang kurang paham dengan materi yang di sampaikan, yang berakibat pada kompetensi membuat pola bebe anak yang belum memenuhi KKM yaitu: 75.
3. Media yang ada disekolah belum dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran
4. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi membuat pola yang disampaikan guru.

C. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang dan Identifikasi Masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini menitikberatkan pada hal-hal berikut ini :

1. Model pembelajaran Langsung Merupakan suatu pendekatan mengajar yang melibatkan siswa dan guru untuk berperan aktif sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah
2. *Macromedia Flash* merupakan Aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya.
3. Membuat Pola merupakan mata pelajaran produktif yang mempelajari tentang proses yang di mulai dari mengambil ukuran, membuat pola dasar, membuat pola bagian-bagian busana dan mengubah pola dasar sesuai desain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran membuat pola busana pesta anak di SMK YPE Sawunggalih ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan kompetensi membuat pola siswa kelas X di SMK YPE Sawunggalih ?
3. Bagaimana Pendapat siswa tentang model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* di SMK YPE Sawunggalih ?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran membuat pola di SMK Sawunggalih Kutoarjo?
2. Untuk mengetahui peningkatan kompetensi siswa kelas X dengan menerapkan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran membuat pola di SMK Sawunggalih Kutoarjo
3. Untuk mengetahui Pendapat siswa tentang model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* pada mata pelajaran membuat pola siswa kelas X di SMK YPE Sawunggalih.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui Peningkatan kompetensi siswa dengan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) menggunakan media *Macromedia Flash* dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap materi pelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah kedalam suatu karya atau penelitian.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik dan untuk meningkatkan kompetensi membuat pola

c. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar/bahan referensi dan tambahan pengetahuan tentang model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam membuat pola.

d. Bagi pihak sekolah

Hasil Penelitian Ini diharapkan dapat Bermanfaat Sehingga Dapat Jadi Bahan Pertimbangan Bagi Pihak Sekolah Untuk Mengetahui Pencapaian Kompetensi Siswa Kelas X Sehingga Dapat Menempuh Berbagai Upaya Dalam Rangka Meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran Membuat pola.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah Pembelajaran seringkali disamakan dengan istilah pengajaran. Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia kata dasar pembelajaran pengajaran adalah "ajar". Yang berarti petunjuk yang di berikan kepada seseorang untuk diketahui. Namun pembelajaran dan pengajaran memiliki makna yang berbeda. pengajaran adalah proses perbuatan, cara mengajarkan sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensiil istilah pembelajaran dan pengajaran adalah pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar sedangkan pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik

Menurut Oemar Hamalik (2011:57), Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rusman (2010:134), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media. Sedangkan menurut Muhamad Rohman dan Sofan Amri (2013:31), pembelajaran merupakan suatu sistem *instructional* yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Dari beberapa penjelasan para ahli mengenai pengertian pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang

di lakukan dengan sengaja oleh guru untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar sehingga ada proses interaksi antara siswa baik langsung maupun tak langsung.

b. Tujuan pembelajaran

Menurut M Sobry Sutikno (dalam Muhamad Rohman dan Sofan Amri (2013:108) mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran ialah sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan pengetahuan
- 2) Penanaman konsep dan kecekatan
- 3) Pembentukan sikap dan perbuatan

Menurut Mager (Hamzah B Uno:2010:73), tujuan pembelajaran sebaiknya mencakup tiga elemen utama berikut ini:

- 1) Menyatakan apa yang seharusnya dapat dikerjakan siswa selama belajar dan kemampuan apa yang sebaiknya dikuasai pada akhir/ sesudah pelajaran
- 2) Menyatakan kondisi dan hambatan yang ada pada saat mendemonstrasikan perilaku tersebut
- 3) Perlu ada petunjuk yang jelas tentang standart penampilan minimum yang dapat di terima

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (dalam Muhamad Rohman dan Sofan Amri 2013:108), mengidentifikasi empat manfaat dari tujuan pembelajaran yaitu:

- 1) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar-mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri
- 2) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar

- 3) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- 4) Memudahkan guru mengadakan penilaian

Dari beberapa tujuan pembelajaran diatas dapat disimpulkan tujuan pembelajaran yaitu:

- 1) mengumpulkan pengetahuan
- 2) mempermudah guru dalam memilih dan menyusun bahan ajar
- 3) membantu guru untuk mempermudah menentukan strategi dan media yang akan diajarkan
- 4) pembentukan sikap dan perbuatan siswa.

c. Komponen- Komponen Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Didalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen pembelajaran yaitu:

Menurut Muhamad Rohman dan Sofan Amri (2011:7) secara keseluruhan komponen- komponen pembelajaran ada sepuluh yaitu:

- 1) Guru
Guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor terpenting. Di tangan gurulah sebenarnya letak keberhasilan pembelajaran.
- 2) Peserta didik
Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan belajar.
- 3) Tujuan
Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran.
- 4) Bahan pelajaran
Bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun secara sistematis

dan dinamis sesuai dengan arah dan tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat.

- 5) Kegiatan pembelajaran
Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu di rumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran.
- 6) Metode
Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan
- 7) Alat
Alat yang di pergunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 8) Sumber pembelajaran
Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di pergunakan sebagai tempat atau rujukan dimana bahan pembelajaran bisa di peroleh.
- 9) Evaluasi
Komponen Evaluasi merupakan komponen yang berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan yang telah di tetapkan telah tercapai atau belum, juga bisa berfungsi sebagai umpan balik untuk perbaikan strategi yang telah di tetapkan
- 10) Situasi atau Lingkungan
Lingkungan sangat mempengaruhi guru dalam menentnkan strategi pembelajaran.

Menurut Sunhaji (2009:22) komponen-komponen pembelajaran ada enam

yaitu:

- 1) Tujuan
Tujuan dalam proses pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus di tetapkan dalam proses pengajaran dan berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.
- 2) Bahan
- 3) Bahan merupakan pendukung tercapainya tujuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa.
- 4) Metode
Metode suatu cara yang di gunakan pada saat proses pembelajaran yang di pilih atas dasar tujuan dan bahan yang telah di tetapkan sebelumnya
- 5) Alat
Alat merupakan sesuatu yang di gunakan dalam proses pengajaran yang di pilih atas tujuan dan bahan yang telah di tetapkan sebelumnya

- 6) Penilaian
Penilaian berperan sebagai barometer untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan pengajaran.

Menurut Rusman dan Deni Kurniawan (2013:42) komponen-komponen pembelajaran terdiri dari:

- 1) Tujuan
Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- 2) Sumber belajar
Sumber belajar diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa di gunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik.
- 3) Strategi pembelajaran
Strategi pembelajaran adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus.
- 4) Media pembelajaran
Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran
- 5) Evaluasi pembelajaran
Evaluasi pembelajaran merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah di tentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan.

Dari beberapa komponen pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen- komponen pembelajaran terdiri dari:

- 1) Guru

Guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor terpenting. Di tangan gurulah sebenarnya letak keberhasilan pembelajaran. Komponen guru tidak dapat di manipulasi atau di rekayasa oleh komponen lain dan sebaliknya guru mampu memanipulasi atau rekayasa komponen lain menjadi bervariasi.

2) Peserta didik

Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan belajar.

3) Tujuan

Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran. Tujuan merupakan komponen yang pertama kali harus di pilih oleh guru karena tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin di capai dalam kegiatan pembelajaran

4) Bahan pelajaran

Bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun secara sistematis dan dinamis sesuai dengan arah dan tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat.

5) Kegiatan pembelajaran

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu di rumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran.

6) Metode

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan. Dalam proses pembelajaran metode akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung.

7) Alat

Alat yang di pergunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang yang dapat di gunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran alat memiliki fungsi sebagai pelengkap untuk mencapai tujuan pembelajaran.

8) Sumber pembelajaran

Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di pergunakan sebagai tempat atau rujukan dimana bahan pembelajaran bisa di peroleh.

9) Evaluasi

Komponen Evaluasi merupakan komponen yang berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan yang telah di tetapkan telah tercapai atau belum, juga bisa berfungsi sebagi umpan balik untuk perbaikan strategi yang telah di tetapkan

10) Situasi atau Lingkungan

Lingkungan sangat mempengaruhi guru dalam menentkan strategi pembelajaran. Lingkungan yang dimaksud adalah situasi dan keadaan fisik misalnya: iklim, madrasah, letak madrasah dan lain sebagainya.

2. Model pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran.

Salah satu komponen yang di gunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan model atau metode pembelajaran. Model pembelajaran membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, skill, nilai, cara berfikir, dan tujuan mengekspresikan siswa itu sendiri.

Menurut Agus Suprijono (2013:46) "model pembelajaran ialah pola yang di gunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial". Menurut Sofan Amri (2013:4) Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Sedangkan menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil (2011:7) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang di gunakan untuk membantu siswa memperoleh informasi, gagasan skill, nilai, cara berfikir, dan tujuan mengepresikan diri mereka sendiri.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu desain pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, skill dan cara berfikir sehingga memungkinkan terjadinya perkembangan pada diri siswa.

b. Ciri- ciri model pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur pembelajaran. Menurut Trianto (2007:6) Ciri-ciri model pembelajaran tersebut ialah:

- 1) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang dicapai)
- 2) Tingkah laku pengajar yang di perlukan agar model tersebut dapat di laksanakan dengan berhasil
- 3) Lingkungan belajar yang di perlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

c. Pengelompokkan Model Pembelajaran

Ada banyak model pembelajaran yang berkembang untuk membantu siswa berfikir kreatif dan produktif. Pemilihan model pembelajaran sebaiknya bergantung pada lingkungan sekolah, sumber yang tersedia dan outcomes yang

diinginkan. Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil (2011:31-39), mengelompokkan model pembelajaran dalam empat kelompok yaitu:

1) Kelompok Model memproses informasi (*The Information Processing Family*)

Model-model yang termasuk dalam kelompok pengolahan informasi menekankan cara-cara dalam meningkatkan dorongan alamiah manusia untuk membentuk makna tentang dunia (*Sense Of The World*) dengan memperoleh dan mengolah data, merasakan masalah- masalah dan menghasilkan solusi- solusi yang tepat, serta mengembangkan konsep dan bahasa untuk mentransfer solusi/ data tersebut.

2) Kelompok Model pembelajaran personal (*The Personal Family*)

Model personal merupakan model yang membangkitkan siswa agar dapat belajar secara mandiri, memiliki kesadaran terhadap tugas dan tanggung jawabnya. Model pembelajaran personal tersebut antara lain di terapkan dengan metode pengajaran tanpa arahan secara lebih konkret, model pembelajaran personal antara lain di terapkan dengan metode pembelajaran berbantuan modul dan e-learning.

3) Model sosial (*Social Model*)

Model pembelajaran ini mengacu pada model pembelajaran kelompok yang melibatkan kerja sama antar personal. Model pembelajaran dapat di laksanakan dalam bentuk model pembelajaran Cooperative Atau Collaborative. Metode pembelajaran yang mendukung penerapan model tersebut antara lain: metode investigasi kelompok (*group investigation*) bermain peran (*Role Playing*), *Peer Teaching*, diskusi dll.

4) Model sistem perilaku (*Behavioral System*)

Model pembelajaran ini di kenal sebagai model modifikasi perilaku dalam hubungannya dengan respon terhadap tugas- tugas yang di berikan. Kegiatan belajar berorientasi pada perubahan perilaku yang tadinya tidak bisa menjadi bisa atau tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Agus Suprijono (2013:46-68), model pembelajaran dikategorikan menjadi Tiga kategori yaitu:

1) Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung di kenal dengan sebutan active teaching penyebutan mengacu pada gaya pengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pembelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas.

2) Model pembelajaran *Kooperative Learning*

Model pembelajaran *Kooperative Learning* adalah konsep lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk- bentuk yang lebih dipimpin guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperative dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan serta menyediakan bahan- bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

3) Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Model Pembelajaran Berbasis Masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau *Discovery Learning*. *Discovery Learning* merupakan pembelajaran beraksentuasi pada masalah kontekstual. Yang menekankan

aktivitas penyelidikan. Sedangkan menurut Rusman (2010:187-379), model pembelajaran terbagi menjadi sembilan kategori yaitu:

1) Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*)

Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

2) Model Pembelajaran *Kooperatif* (Cooperative Learning)

Model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat Heterogen.

3) Model pembelajaran Berbasis Masalah.

Pembelajaran Berdasarkan Masalah Merupakan Inovasi Dalam Pembelajaran Karena dalam PBM Kemampuan Berfikir siswa betul-betul di optimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau Tim yang sistematis, sehingga dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

4) Model pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*Intragrated Instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, aktif

menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

5) Model pembelajaran berbasis komputer

Model pembelajaran berbasis komputer merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan komputer yaitu untuk membantu para guru dalam proses pembelajaran sebagai multimedia, alat bantu presentasi maupun demonstrasi atau sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran.

6) Model PAKEM (Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan)

PAKEM merupakan model pembelajaran dan pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Yang harus berpusat pada anak (Student-Centered Learning) pada pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*Learning Is Fun*), agar mereka termotivasi untuk belajar sendiri tanpa di perintah dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut.

7) Model Pembelajaran Berbasis Web (*E-Learning*)

Model pembelajaran berbasis Web (*E-Learning*) adalah semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses pembelajaran dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya.

8) Model Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran Mandiri adalah usaha individu peserta didik yang bersifat otonomis untuk mencapai kompetensi akademis tertentu. Keterampilan mencapai kemampuan akademis secara otonom ini bila sudah menjadi milik peserta didik dapat diterapkan dalam berbagai situasi, bukan hanya terbatas pada masalah belajar saja, tetapi juga dapat diterapkan dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

9) Model *Lesson Study*

Lesson Study merupakan salah satu upaya pembinaan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekelompok guru secara kolaboratif dan berkesinambungan dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi dan melaporkan hasil refleksi kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa pengelompokan Model Pembelajaran diatas dapat disimpulkan ada beberapa kelompok model pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran yaitu:

1) Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*)

Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) Merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat

2) Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Merupakan bentuk Pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat Heterogen.

3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Merupakan pembelajaran beraksentuasi pada masalah kontekstual. Yang menekankan aktivitas penyelidikan sehingga dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan Berfikirnya secara berkesinambungan.

4) Model pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik Merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*Intregrated Instruction*). Yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip- prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

5) Model pembelajaran berbasis komputer

Model pembelajaran berbasis komputer merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan komputer yaitu untuk membantu para guru dalam proses pembelajaran sebagai multimedia, alat bantu presentasi maupun demonstrasi atau sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran.

6) Model PAKEM (Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan)

PAKEM merupakan model pembelajaran dan pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Yang harus berpusat pada anak (*Student-Centered Learning*) pada pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*Learning Is Fun*), agar mereka termotivasi untuk belajar sendiri tanpa diperintah dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut.

7) Model pembelajaran berbasis web (*E- Learning*)

Model pembelajaran berbasis web (*E-Learning*) adalah semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses pembelajaran dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya.

8) Model Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran Mandiri adalah sebagai usaha individu peserta didik yang bersifat otonomis untuk mencapai kompetensi akademis tertentu. Keterampilan

mencapai kemampuan akademis secara otonom ini bila sudah menjadi milik peserta didik dapat diterapkan dalam berbagai situasi, bukan hanya terbatas pada masalah belajar saja, tetapi juga dapat diterapkan dalam menghadapi kehidupan sehari-hari.

9) Model *Lesson Study*

Lesson Study merupakan salah satu upaya pembinaan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekelompok guru secara kolaboratif dan berkesinambungan dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi dan melaporkan hasil refleksi kegiatan pembelajaran

10) Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung dikenal dengan sebutan *active teaching* penyebutan mengacu pada gaya pengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pembelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas.

11) Model Pengolahan Informasi (*The Information Processing Model*)

Model-model yang termasuk dalam kelompok pengolahan informasi menitikberatkan pada cara memperkuat dorongan internal (dari dalam diri sendiri) untuk memahami dunia dengan cara menggali, mengorganisasikan data, merasakan ada masalah, mengupayakan cara untuk mengatasinya dan mengungkapkan hasil belajarnya secara lisan atau tertulis.

12) Model sosial (*Social Model*)

Model pembelajaran ini mengacu pada model pembelajaran kelompok yang melibatkan kerja sama antar personal. Model pembelajaran dapat dilaksanakan dalam bentuk model pembelajaran *Cooperative* atau *Collaborative*.

13) Model sisten perilaku (*Behavioral System*)

Model pembelajaran ini dikenal sebagai model modifikasi perilaku dalam hubungannya dengan respon terhadap tugas- tugas yang di berikan. Kegiatan belajar berorientasi pada perubahan perilaku yang tadinya tidak bisa menjadi bisa atau tidak tahu menjadi tahu.

d. Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

1) Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan sebutan *active teaching*. Penyebutan tersebut mengacu pada gaya mengajar di mana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Menurut Agus Suprijono (2013:46) "Model Pembelajaran Langsung adalah suatu gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas". Menurut Trianto (2011:29), model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan 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 yang bertahap, selangkah demi selangkah. Sedangkan menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil (2011: 421-422), model pembelajaran langsung adalah suatu proses pembelajaran yang memfokuskan pada upaya melatih orang untuk menunjukkan perilaku yang kompleks yang melibatkan kecermatan yang tinggi di bawah bimbingan guru.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan model pembelajaran langsung adalah suatu pendekatan yang dirancang khusus untuk menunjang

proses belajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung pelajaran dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah.

2) Kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran langsung

Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil (2011:422), ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran langsung yaitu:

a) Kelebihan model pembelajaran langsung

- (1) Fokus akademik berarti prioritas tertinggi yang di letakkan dalam penugasan dan penyelesaian tugas akademik.
- (2) Kontrol dan arahan guru di berikan saat guru memilih dan mengarahkan tugas pembelajaran, menegaskan peran inti selama memberi instruksi dan meminimalisir jumlah percakapan siswa yang tidak berorientasi akademik

b) Kekurangan model pembelajaran langsung

- (1) Model pembelajaran langsung memainkan peran yang terbatas dan pendekatan dalam pembelajaran langsung ini tidak di gunakan setiap saat untuk semua bidang pendidikan atau untuk semua siswa karena terlalu berorientasi kepada guru sehingga siswa tidak mandiri dan tidak dapat menyelesaikan masalahnya.

Sedangkan menurut Miftahul Huda (2013:187), kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran langsung yaitu:

a) Kelebihan model pembelajaran langsung

- (1) Guru bisa mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang di terima oleh siswa sehingga guru dapat mempertahankan fokus apa yang harus di capai oleh siswa
- (2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil

- (3) Dapat di gunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan yang mungkin di hadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat di ungkapkan
- (4) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang terstruktur
- (5) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan yang *eksplisit* kepada siswa yang berprestasi rendah
- (6) Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat dan dapat diakses secara rata oleh seluruh siswa
- (7) Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa

b) Kelemahan model pembelajaran langsung

- (1) Terlalu bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasi informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, sementara tidak semua siswa memiliki keterampilan tersebut
- (2) Kesulitan untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman gaya belajar atau ketertarikan siswa
- (3) Kesulitan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal yang baik
- (4) Kesuksesan strategi ini hanya bergantung pada penilaian dan antusiasme guru dikelas
- (5) Adanya berbagai hasil penelitian yang menyebutkan bahwa tingkat struktur kendali guru lebih tinggi

Dari kekurangan dan kelebihan menurut beberapa ahli diatas dapat di simpulkan, bahwa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran langsung ada

- a) Kelebihan dalam model pembelajaran langsung adalah dengan menggunakan model pembelajaran langsung guru dapat merencanakan pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan, dapat mengendalikan pembelajaran dan informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan rata
- b) Kekurangan model pembelajaran langsung yaitu: model pembelajaran terlalu bersandar pada kemampuan siswa sedangkan tidak semua siswa memiliki keterampilan tersebut.

3) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran langsung

Pada model pembelajaran langsung terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran dengan tujuan dan latar belakang pembelajaran serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru. Menurut Agus Suprijono (2013:50), model pembelajaran langsung di rancang untuk penguasaan pengetahuan prosedural, pengetahuan deklaratif (pengetahuan faktual) serta berbagai keterampilan. Pembelajaran langsung di maksudkan untuk menuntaskan dua hasil belajar yaitu: penguasaan pengetahuan yang distrukturkan dengan baik dan penguasaan keterampilan.

Tabel 1. Sintak model pembelajaran langsung sebagai berikut.

Fase-fase	Perilaku guru
Fase 1: estabhlishing set Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
Fase 2: demonstrating Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Mendemonstrasikan keterampilan yang benar, menyajikan informasi tahap demi tahap
Fase 3: gueded practice Membimbing pelatihan	Merencanakan dan memberikan pelatihan awal
Fase 4: feed back Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah peserta didik berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik
Fase 5 : extended practice Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

(Agus Suprijono:2013:50)

4) Pelaksanaan Model Pembelajaran Langsung

Langkah-langkah pada model pembelajaran pada dasarnya mengikuti pola-pola pembelajaran secara umum. Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil, (2011: 431) ada beberapa tahapan dalam proses pembelajaran langsung yaitu:

- (a) Tahap pertama adalah orientasi dimana kerangka kerja pelajaran dibangun. Selama tahap ini, guru menyampaikan harapan dan keinginannya, menjelaskan tugas-tugas yang ada dalam pembelajaran, dan menentukan tanggung jawab siswa
- (b) Tahap kedua adalah presentasi. Yakni menjelaskan konsep atau skill baru dan memberikan pemeragaan serta contoh. Jika materi yang di sampaikan merupakan konsep baru maka guru harus mendiskusikan karakteristik-karakteristik dari konsep tersebut.
- (c) Tahap ketiga adalah praktik terstruktur. Guru menuntun siswa melalui contoh-contoh praktik dan langkah-langkah didalamnya. Biasanya siswa melaksanakan praktik dalam sebuah kelompok dan menawarkan diri untuk menulis jawaban cara yang paling baik dalam hal ini adalah menggunakan proyektor, menyajikan contoh praktik secara transparan dan terbuka sehingga semua siswa bisa melihat bagaimana tahap-tahap praktik dilalui. Peran guru dalam tahap ini adalah memberi respon balik terhadap respon siswa, baik menguatkan respon yang sudah tepat maupun untuk

memperbaiki kesalahan dan mengarahkan siswa pada performa praktik yang tepat.

- (d) Tahap keempat adalah praktik di bawah bimbingan guru, memberikan siswa kesempatan untuk melakukan praktik dengan kemauan mereka sendiri, praktik dibawah bimbingan memudahkan guru mempersiapkan bantuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menampilkan tugas pembelajaran.
- (e) Tahap lima adalah praktik mandiri. Praktik ini dimulai saat siswa telah mencapai level akurasi 85 atau 90 persen di bawah bimbingan. Tujuan praktik mandiri ini adalah memberikan materi baru untuk memastikan dan menguji pemahaman siswa terhadap praktik-praktik sebelumnya.

Menurut Daniel Muijs dan David Reynold (dalam Agus Suprijono:2013:51)

kelima fase pembelajaran langsung dapat di kembangkan sebagai berikut:

- (a) *Directing*. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada seluruh kelas memastikan bahwa semua peserta didik mengetahui apa yang harus dikerjakan dan menarik perhatian peserta didik pada poin- poin yang membutuhkan perhatian khusus
- (b) *Instructing*. Guru memberi informasi dan menstruturisasikannya dengan baik
- (c) *Demonstrating*. Guru menunjukkan mendeskripsikan membuat model menggunakan sumber serta display visual yang tepat
- (d) *Explaining And Illustrating*. Guru memberikan penjelasan- penjelasan dengan tingkat kecepatan yang pas dan merunjuk pada metode sebelumnya.
- (e) *Questioning And Discussing*. Guru bertanya dan memastikan seluruh peserta didik ikut ambil bagian. Guru mendengarkan dengan seksama jawaban peserta didik dan merespon secara konstruktif untuk mengembangkan belajar peserta didik.

- (f) *Consolidating*. Guru memaksimalkan kesempatan menguatkan dan mengembangkan apa yang sudah diajarkan berbagai macam kegiatan-kegiatan kelas
- (g) *Evaluating pupil responses* . guru mengevaluasi presentasi hasil bekerja peserta didik
- (h) *Summarizing*. Guru merangkum apa yang sudah di pelajari selama dan menjelang akhir pelajaran.

Sedangkan menurut Kardi dan Nur (2000:27-43), langkah-langkah pembelajaran meliputi tahapan sebagai berikut.

- (a) Menyampaikan tujuan

Tujuan langkah awal ini menarik dan memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk berperan serta dalam pelajaran.

- (b) menyiapkan siswa

kegiatan ini bertujuan untuk menarik siswa pada pokok pembicaraan dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah di milikinya yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan di pelajari

- (c) Presentasi dan demonstrasi

Fase kedua pembelajaran langsung adalah melakukan presentasi atau demonstrasi pengetahuan dan keterampilan kunci berhasil ialah mempresentasikan informasi se jelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif

- (d) Mencapai kejelasan

Kemampuan guru untuk memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada siswa.

(e) Melakukan demonstrasi

Guru perlu dengan sepenuhnya menguasai konsep atau keterampilan yang akan didemonstrasikan dan berlatih melakukan demonstrasi untuk menguasai komponen-komponennya

(f) Mencapai pemahaman dan penguasaan

Kemampuan guru untuk melakukan demonstrasi secara benar dan memperhatikan apa yang terjadi pada tahap- tahap demonstrasi

(g) Berlatih

Agar dapat mendemonstrasikan sesuatu dengan benar di perlukan latihan yang intensif dan memperhatikan aspek-aspek penting dari keterampilan atau konsep yang didemonstrasikan

(h) Memberikan latihan terbimbing

Salah satu tahap penting dalam pembelajaran langsung ialah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan latihan terbimbing. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dan lancar.

(i) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik

Guru memberikan pertanyaan lisan atau tertulis kepada siswa dan guru memberikan respon terhadap jawaban siswa.

(j) Memberikan kesempatan latihan mandiri

Pada tahap ini guru memberikan tugas kepada siswa untuk menerapkan keterampilan yang baru saja di peroleh secara mandiri. Kegiatan ini dilakukan secara pribadi yang di lakukan di rumah atau di luar jam pelajaran.

Dari beberapa tahap-tahap pembelajaran langsung diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan model pembelajaran langsung terdiri dari:

- (a) Menjelaskan tujuan pembelajaran
- (b) Menyiapkan siswa
- (c) Memberikan informasi kepada siswa
- (d) Melakukan mendemonstrasikan
- (e) Bertanya dan memastikan peserta didik
- (f) Mengecek dan memberikan bimbingan
- (g) Memberikan penguatan
- (h) Memberikan latihan mandiri

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengiriman menuju penerima) pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar. Menurut Mohammad Rohman dan Sofan Amri (2013:156) "media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang di gunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah di rumuskan"

Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Menurut Rusman dan Deni Kurniawan (2013:103), media merupakan alat yang memungkinkan siswa

untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama di bandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran. Sedangkan menurut (Oemar Malik: 2008) yang dikutip Marshall Mack Luhan media adalah Suatu eksistensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat dikatakan bahwa media adalah suatu alat yang di gunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

b. Jenis- jenis media pembelajaran

Media cukup banyak ragamnya, ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya. Ada pula yang penggunaannya, tergantung pada hadirnya seorang guru atau pembimbing. Media yang tidak harus bergantung pada hadirnya seorang guru lazim disebut media *intruksional* dan bersifat "*selft contained*". Contohnya penggunaan multimedia interaktif berbasis komputer.

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokkan atas media dan sumber belajar dapat di tinjau dari jenisnya yaitu: dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio visual, dan media serba neka. Menurut Azhar Arsyad (2009:29) media pembelajaran dapat di kelompokkan kedalam empat kelompok yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak
Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku, dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

- 2) Media hasil teknologi audio visual
Adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin- mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan- pesan audio-visual
- 3) Media berbasis komputer
Media berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber- sumber yang berbasis mikro profesesor.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.
Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah cara menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang di kendalikan oleh komputer.

Menurut Rusman dan Deni Kurniawan (2013:62) ada lima jenis media yang dapat di gunakan dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Media visual
Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri dari atas media yang dapat di proyeksikan dan media yang tidak dapat di proyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- 2) Media audio
Media audio yaitu: media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- 3) Media audio- visual
Media audio- visual yaitu: media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar contoh dari media audio-visual adalah program video/ televisi pendidikan, video/ televisi intruksional dan program slide suara (sound slide).
- 4) Kelompok media penyaji
Media kelompok penyaji ini sebagaimana di ungkapkan Donald T Tosti dan Jhon R Ball di kelompokkan ke dalam tujuh yaitu: (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio,(e) kelompok kelima; media gambar hidu/film (f) kelompok keenam; media televisi dan (g) kelompok ketujuh; multimedia
- 5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer
Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri seperti ukurannya, bentuk, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya. Media ini terbagi menjadi dua yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, Sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengar.

Dari beberapa jenis-jenis media dapat disimpulkan, jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah:

- 1) Media visual yaitu media yang dapat dilihat dengan indra penglihatan seperti media gambar, poster, dan media papan tulis
- 2) Media audio yaitu media pembelajaran yang berbasis suara atau bunyi seperti: radio, rekaman
- 3) Media audio visual: media yang dapat dilihat maupun didengar seperti : televisi, DVD atau VCD,
- 4) Media penyaji: media yang disajikan untuk proses belajar mengajar. Media ini dikelompokkan ke dalam enam jenis yaitu: kelompok pertama: grafis, bahan cetak, dan gambar diam, kelompok kedua: media proyeksi diam, kelompok ketiga yaitu: media audio, kelompok keempat: media gambar hidup/film, kelompok kelima: media televisi, kelompok keenam: multimedia
- 5) Media berbasis komputer: media yang menggunakan komputer sebagai penyajian dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran.

c. Fungsi dan manfaat media

Dalam suatu proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus ada dan digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:6) Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi , guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton(1985), adalah:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat di perpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat meningkat
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun di perlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat di tingkatkan
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif

Levie Dan Lentz (1982), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:

- 1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan- temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Sudjana dan Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat di pahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan atau di manfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Mohammad Rohman dan Sofan Amri (2013:172) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yaitu:

- 1) Media yang di pilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, metode mengajar yang di gunakan serta karakteristik siswa yang belajar (tingkat pengetahuan siswa, bahasa siswa, dan jumlah siswa yang belajar)

- 2) Untuk dapat memilih media dengan tepat, guru harus mengenal ciri-ciri dan tiap-tiap media pelajaran.
- 3) Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar artinya pemilihan media untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa
- 4) Pemilihan media harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar

Menurut Zainal Aqib (2013:53) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran adalah:

- 1) Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan
- 2) Gunakan media seperlunya, jangan berlebihan
- 3) Penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar
- 4) Pemanfaatan media harus terencana dalam program pembelajaran
- 5) Hindari penggunaan media yang hanya sekedar mengisi waktu
- 6) Perlu persiapan yang cukup sebelum menggunakan media

Sedangkan menurut Hujair AH Sanaky (2004:5) pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan yaitu:

- 1) Tujuan pengajaran
- 2) Bahan pelajaran
- 3) Metode mengajar
- 4) Tersedia alat yang di butuhkan
- 5) Pribadi pengajar
- 6) Minat dan kemampuan pembelajar
- 7) Situasi pengajar yang sedang berlangsung.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang prinsip-prinsip pemilihan media disimpulkan. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran adalah:

- 1) Media yang di gunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran yang di gunakan
- 2) Berorientasi pada peserta didik yang belajar
- 3) Pemilihan media harus mempertimbangkan biaya yang dikeluarkan untuk ketersediaan media
- 4) Situasi dan lingkungan belajar.

e. Prosedur Pemilihan Media

Menurut Imam Suyitno(2011:74) prosedur (langkah- langkah) yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi ciri-ciri media yang diperlukan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (performance), atau tingkat setiap tujuan pembelajaran.
- 2) Identifikasi karakteristik siswa yang memerlukan media pembelajaran khusus
- 3) Identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajaran yang akan di gunakan.
- 4) Identifikasi pertimbangan-pertimbangan praktis yang memungkinkan teradaknya media
- 5) Identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang mungkin menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2001: 202) ada dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam usaha memilih media pengajaran yakni sebagai berikut:

- 1) Dengan cara memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli guru dan langsung dapat di gunakan dalam proses pengajaran.
- 2) Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah di rencanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah di rumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak di sampaikan.

f. Pembelajaran berbasis multimedia

Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan Komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi , berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi..

Menurut Rusman dan Deni Kurniawan (2013:66) Multimedia dapat diartikan sebagai "teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi". Menurut Azhar Arsyad (2009:170) "multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang

secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran". Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian multimedia berbasis komputer adalah suatu perangkat yang menggunakan komputer sebagai sarana untuk menampilkan isi pelajaran dapat berupa animasi gambar, grafik dan suara.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan menarik, mudah, dimengerti dan jelas, Sehingga sangat baik di gunakan daam bidang pendidikan. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang di sampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia).

Menurut Rusman dan Deni Kurniawan (2013:67), ada beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai multimedia yang dapat di gunakan dalam pembelajaran meliputi:

- 1) CD Multimedia Interaktif

CD interaktif dapat digunakan pada pembelajaran disekolah sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa terutama komputer, sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks dan grafis.

- 2) Video pembelajaran

Video pembelajaran ini bersifat interaktif-tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi, dengan video siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai yang diajarkan dalam video.

3) Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk memperjelas materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak diatas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancaran yang cukup besar. Kelebihan dari media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. Hal ini didukung oleh perangkat keras yang telah memberikan kontribusi dalam kegiatan presentasi. Penggunaan perangkat lunak perancang presentasi seperti microsoft power point yang dikembangkan *Microsoft Inc* *Corel Presentation* yang dikembangkan oleh Coral inc hingga perkembangan terbaru perangkat lunak yang di kembangkan macromedia inc, seperti *Macromedia Flash*, *power point*,

Menurut Daryanto (2013:67-68), media presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

(a) Media berbasis *macromedia flash*

Media berbasis *macromedia flash* adalah suatu software yang digunakan oleh para programer untuk menampilkan multimedia dengan sistem pemrograman *action script*.

(b) Media *powerpoint*

Media *powerpoint* merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam

pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah. Karena tidak mudah membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

(c) Corel presentation

Corel Presentation merupakan aplikasi komersial seperti Microsoft Office. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur yang lumayan lengkap dan interface yang mudah. Corel Presentation memiliki seperti koleksi foto dan gambar yang cukup banyak.

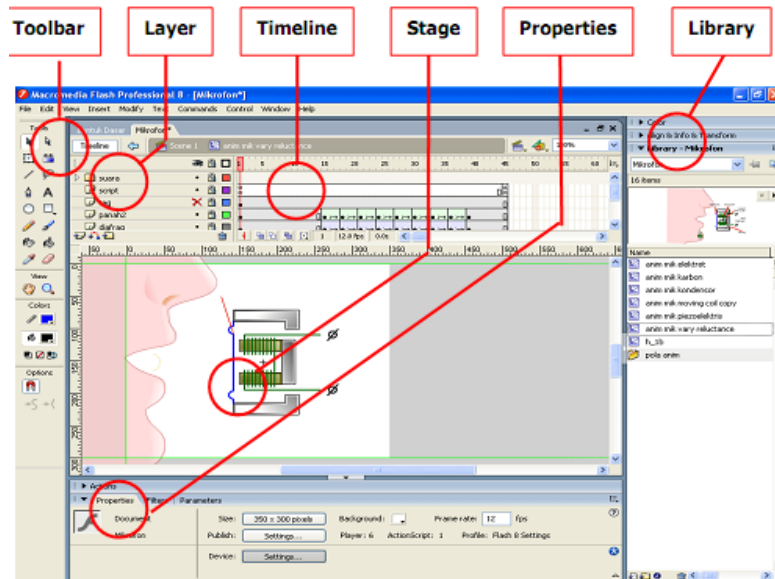
Dari beberapa jenis-jenis media diatas dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* termasuk dalam kelompok multimedia persentasi.

g. Media *Macromedia Flash*

1) Pengertian media *Macromedia Flash*

Macromedia flash merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio-visual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran dengan *Macromedia flash* dapat menyajikan materi lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan dalam penyampaian. Menurut Andi (2002). *Macromedia Flash* merupakan suatu program yang di gunakan untuk menyusun animasi dalam design web. Program *Macromedia Flash* dapat di gabungkan dengan program-program lain diantaranya: program front pages, *powerpoint* juga dapat dibuka dengan *Windows Media Player*. Menurut A. Zainul Fanani (2006) *Macromedia Flash* merupakan salah satu produk dari *Macromedia*, yang merupakan program pembuatan animasi baik untuk keperluan web, presentasi, game, atau yang lainnya. Sedangkan menurut Deni Darmawan (2012:152) *Macromedia Flash* merupakan *software* yang di gunakan oleh para programer pembelajaran

interaktif. Karena *macromedia* ini tergolong yang paling mudah di gunakan. *Macromedia* mempunyai kemampuan untuk menampilkan multimedia dengan sistem penggunaan programan *action, script*. melalui *action, script* maka program yang di produksi akan sangat mudah dan cepat serta cukup menarik



Gambar 1. tampilan *Macromedia Flash*
(Andi Sulistiono dan Johan Sharif :2)

a) **toolbar**

Panel yang umumnya muncul pada aplikasi- aplikasi grafis dan layout. toolbar ini di bagi menjadi empat kelompok: **tools**: berisi tombol-tombol untuk membuat dan mengedit gambar; **view** untuk mengatur tampilan lembar kerja; **colors**: menentukan warna yang di pakai saat mengedit;

b) **option**

alat bantu lain untuk mengedit gambar.

c) **layers**

Berbagai layer akan ditampilkan disini disamping timeline tiga kolom dikanan setiap nama layer menunjukkan visibilitas setiap layer

d) Timeline

Bagian dari jendela aplikasi dimana layer dan frame diatur dalam satu bagian setiap layer diurut secara melintang. timeline digunakan panjang durasi animasi

e) Stage

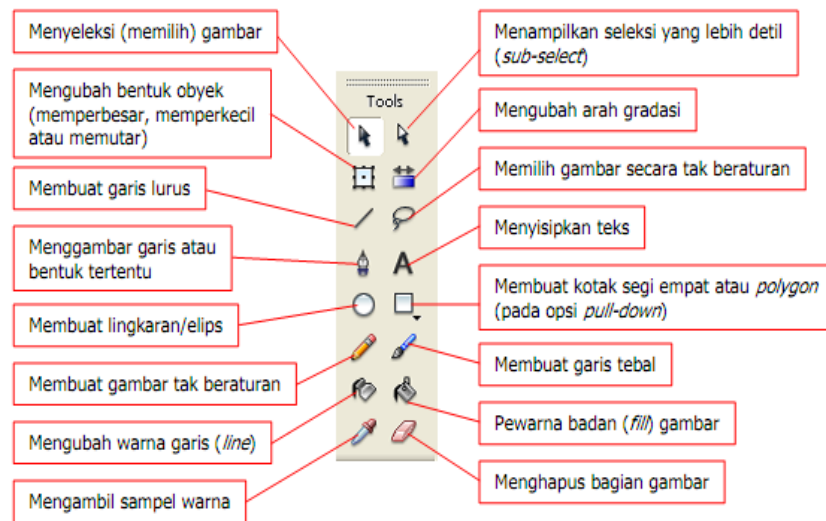
Layar Kerja utama untuk melakukan pengeditan tiap frame dari *Movie Flash*. frame yang dipilih di timeline akan muncul di layer ini.

f) Properties

Berisi informasi suatu obyek dapat berupa karakteristik fisik gambar/ garis (panjang dan lebar) warna serta teks editor (untuk jenis ukuran serta warna font). suatu obyek/ gambar dapat di edit melalui panel ini setelah terlebih dahulu obyek / gambar tersebut. dipilih/ seleksi dengan *selection tool*

g) library

Disinilah terkumpul berbagai simbol yang dipakai dalam animasi yang kita buat. simbol merupakan kumpulan gambar baik movie, tombol (button) dan gambar statis (grafic).



Gambar 2. Fungsi Tiap- Tiap *Tool* Dalam *Macromedia Flash*
(Andi Sulistiono dan Johan Sharif 2011:3)

4. Pencapaian Kompetensi

a. Pengertian kompetensi

Kompetensi juga sering disebut dengan standart kompetensi adalah kemampuan yang secara umum harus dikuasai lulusan. Dalam peraturan menteri pendidikan nasional no. 23 tahun 2003 tentang standar kompetensi lulusan pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: standart kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah digunakan sebagai pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik. Dalam pasal 1 ayat 2 standart kompetensi meliputi standart kompetensi lulusan minimal satuan pendidikan dasar dan menengah, standart kompetensi lulusan minimal kelompok mata pelajaran dan standart kompetensi lulusan minimal mata pelajaran.

Menurut Loeloek Endah Poerwati dan Sofan Amri (2013: 78) "kompetensi adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang di perlukan peserta didik setelah mengalami suatu proses pembelajaran". Menurut Sanghi dalam buku Wowo Sunarya Kuswana (2013:25) kompetensi adalah suatu model yang

menguraikan kombinasi kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan karakteristik yang diperlukan secara efektif untuk melaksanakan suatu peran dalam satu organisasi dan digunakan sebagai suatu rangkaian alat sumber daya manusia untuk pemilihan, pelatihan dan pengembangan, perencanaan, penilaian. Sedangkan menurut Muhamad Rohman dan Sofan Amri (2013:185) "kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya".

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan kompetensi adalah pengetahuan, sikap dan kemampuan yang di miliki seseorang sehingga dapat melakukan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor dengan baik.

Dalam kurikulum kompetensi sebagai tujuan pembelajaran yang dideskripsikan secara eksplisit, sehingga dijadikan standar dalam pencapaian kurikulum. Baik guru maupun siswa perlu memahami kompetensi yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Menurut Muhamad Rohman dan Sofan Amri (2013:185) ada beberapa aspek didalam kompetensi yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu: kemampuan dalam bidang kognitif
- 2) Pemahaman (*understanding*) yaitu: kedalaman pengetahuan yang di miliki setiap individu
- 3) Kemahiran (*skill*)
- 4) Nilai (*value*) yaitu: norma-norma untuk melaksanakan secara praktik tentang tugas yang di bebaskan kepadanya
- 5) Sikap (*attitude*) yaitu: pandangan individu terhadap sesuatu
- 6) Minat (*interest*) yaitu: kecenderungan individu untuk melakukan suatu perbuatan.

Menurut Sanghi (2013:26), terdapat lima karakteristik kompetensi, yaitu:

- 1) *Skill* : keterampilan untuk melaksanakan tugas
- 2) *Knowledge*: kepemilikan pengetahuan informasi dalam bidang dan isi yang spesifik
- 3) *Self Concept* : sikap- sikap individu, nilai-nilai atau gambaran diri
- 4) *Trait*: karakteristik bersifat dan respon terhadap situasi atau informasi secara konsisten dan menunjukkan insiatif
- 5) *Motives* : dalam berbagai hal seseorang secara konsisten berfikir atau menginginkan dan menyebabkan suatu tindakan. alasan- alasan pengarah langsung atau memilih dan perilaku kearah tindakan atau sasaran tertentu dan berbeda dari yang lain. pengembangan diri, fokus terhadap keberhasilan, perspektif organisasi /integritas pribadi.

b. Indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman kecakapan, nilai, sikap, dan minat siswa agar mereka dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran disertai tanggung jawab. Menurut Muhamad Rohman dan Sofan Amri (2013:186 kompetensi dasar adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap minimal yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran yang diberikan dalam penguasaan materi pelajaran yang di berikan dalam kelas pada jenjang pendidikan tertentu. Menurut Sofan Amri, (2013:51) kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

Dari beberapa pengertian kompetensi dasar diatas dapat disimpulkan bahwa kompetensi dasar adalah

Menurut Muhamad Rohman dan Sofan Amri (2013:186) dalam mengembangkan indikator pencapaian kompetensi perlu mempertimbangkan:

- 1) Tuntutan kompetensi yang dapat dilihat melalui kata kerja yang di gunakan dalam kompetenso dasar
- 2) Karateristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah
- 3) Potensi dan kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan lingkungan/daerah

Dalam indikator pencapaian kompetensi ada tiga indikator yang di gunakan untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa. Menurut Muhamad Rohman dan Sofan Amri (2013:186), tiga indikator pencapaian kompetensi yaitu:

- 1) Ranah kognitif

Indikator kognitif merupakan perilaku (behavior) siswa yang di harapkan muncul setelah melakukan serangkaian kegiatan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Perilaku ini sejalan dengan keterampilan proses sains, tetapi yang karakteristiknya untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa.ranah kognitif menurut bloom terdiri dari enam tingkatan yaitu:

- (a) Pengetahuan
- (b) Pemahaman
- (c) Aplikasi
- (d) Analisis
- (e) Sintesis
- (f) evaluasi

2) Ranah Afektif

Indikator afektif merupakan sikap yang diharapkan saat dan setelah siswa melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran. Pada ranah ini merupakan kelanjutan dari domain kognitif sebab seorang hanya memiliki sikap tertentu terhadap sesuatu objek. Jika telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi.

Tiga tingkatan itu yaitu:

- (a) Penerimaan
- (b) Merespon
- (c) Menghargai
- (d) Mengorganisasi/mengatur diri
- (e) Karakteristik nilai atau pola hidup

3) Ranah psikomotor

Indikator psikomotor merupakan perilaku (behavior) siswa yang diharapkan tampak setelah siswa mengikuti pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Kegiatan ini melibatkan aktivitas fisik. Ada lima tingkatan dalam domain psikomotor yaitu: keterampilan meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan dan keterampilan naturalisasi

Menurut Rohman dan Sofan Amri (2013:115), terdapat beberapa aspek dalam setiap kompetensi sebagai tujuan yang ingin dicapai yaitu:

- a) Pengetahuan yaitu: kemampuan dalam bidang politik
- b) Pemahaman yaitu: kedalaman pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu.
- c) Kemahiran yaitu: kemampuan individu untuk melaksanakan secara praktik, tentang tugas, yang dibebankan kepadanya
- d) Nilai yaitu norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu

- e) Sikap yaitu: pandangan individu terhadap sesuatu.
- f) Minat yaitu; kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu perbuatan.

Menurut Thoha (1996:88), ada 5 tipe dasar dari kompetensi yaitu :

- a) Motif (*Motive*) yaitu sesuatu yang secara terus menerus dipikirkan atau diinginkan oleh seseorang yang menyebabkan adanya tindakan. Motif ini menggerakkan, mengarahkan dan memiliki perilaku terhadap tindakan tertentu atau tujuan dan perbedaan orang lain.
- b) Sifat (Trait) yaitu karakteristik fisik dan respon yang konsisten terhadap situasi dan informasi.
- c) Konsep pribadi (*Self Concept*) yaitu pelaku, nilai-nilai dan kesan pribadi seseorang.
- d) Pengetahuan (*Knowledge*) yaitu informasi mengenai seseorang yang memiliki bidang substansi tertentu.
- e) Keterampilan (Skill) yaitu kemampuan untuk melakukan tugas fisik dan mental

5. Silabus membuat Busana bebe Anak

a. Silabus membuat busana anak

Berikut adalah silabus busana anak dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Silabus membuat busana anak

Kompetensi dasar	Indikator	Materi pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1. Mengelompokkan macam-macam busana anak	Mengidentifikasi ukuran dan pecah pola yang akan di gunakan untuk membuat busana sesuai kebutuhan	- Macam-macam busana anak: a. busana bermain b. pesta anak c. busana tidur d. seragam sekolah	- Menyiapkan ukuran pecah pola - Menyiapkan bahan sesuai dengan kebutuhan	- Lisan - Tertulis - Pemberian tugas - praktik	menjahit busana bayi dan anak oleh Darmining sih Sunaryati Imban
2. memotong bahan	- Mengidentifikasi arah serat, tekstur corak kain sesuai dengan desain, - Meletakkan pola diatas bahan dengan memperhatikan efisiensi bahan - Mengidentifikasi teknik memotong sesuai dengan SOP dan K3	- Mengenal serat tekstur corak bahan sesuai dengan desain - Meletakkan pola sesuai dengan kebutuhan - Teknik memotong sesuai dengan kebutuhan - Teknik motong sesuai SOP dan K3	- Memberikan arah serat dan corak bahan sesuai dengan kebutuhan - Meletakkan pola diatas bahan - Memotong bahan dengan hasil rata - Menerapkan k3	- Lisan - Pemberian tugas	Menjahit busana bayi dan anak oleh Agastar Endang Subandi
3. menjahit busana anak	- Mengidentifikasi bagian-bagian busana sesuai dengan kebutuhan - Mengidentifikasi bagian-bagian busana yang akan di jahit sesuai dengan prosedur	- Menjahit bagian-bagian busana - Menjahit bagian-bagian busana sesuai dengan K3.	Memeriksa kelengkapan	Tugas	Menjahit busana bayi dan anak oleh Dra Darmining sih Sunaryati Imban
4. menyelesaikan busana anak dengan alat jahit tangan	- Mengidentifikasi bahan pelengkap dan finishing sesuai kebutuhan - Mengidentifikasi alat jahit tangan sesuai dengan teknik penyelesaian	- Bahan pelengkap untuk penyelesaian atau finishing - Alat-alat jahit tangan yang di butuhkan untuk penyelesaian - Teknik pemasangan pelengkap busana	- Menyiapkan bahan pelengkap busana sesuai dengan kebutuhan - Menyiapkan alat jahit tangan yang di butuhkan untuk finishing - Memasang pelengkap busana dengan teliti dan rapi		

b. Pengertian busana anak

Busana anak merupakan salah satu kebutuhan mendasar bagi anak-anak. Selain sebagai pelindung badan dari cuaca panas dan dingin. Busana anak dapat berperan sebagai penunjang penampilan anak-anak. Menurut Wahyu Eka (2013:2) "Busana anak merupakan busana yang diperuntukan bagi anak- anak usia 0 sampai dengan 12 tahun (usia sekolah)". Sedangkan menurut Uswatun

Hasanah (2011:3) Busana anak adalah segala sesuatu yang di pakai anak- anak mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki”

Dari pengertian diatas dapat di simpulkan busana anak adalah segala sesuatu yang di pakai anak dari ujung rambut sampai mata kaki dari usia 0-12 tahun.

c. Busana pesta anak

Model busana anak sangat beragam dan memiliki karakter tertentu, sesuai dengan kelompok usia. busana anak terdiri dari beberapa kesempatan yaitu: busana bermain, busana santai, busana pesta dan busana kesekolah. Busana pesta untuk anak perempuan memiliki berbagai macam model dapat di pilih model yang lebih formal terdiri dari rok dan dan blus atau bebe. Menurut Darminingsih dan Sunaryati(1985:8). “Busana pesta anak adalah busana yang dipakai oleh anak- anak untuk menghadiri suatu acara pesta. Misalnya pesta ulang tahun, pernikahan, dan lain sebagainya”. Sedangkan menurut Uswatun Hasanah(2012:14) Berbeda dengan busana yang lain busana pesta memiliki karateristik tersendiri yaitu: jenis bahan yang digunakan, warna, corak dan hiasan yang digunakan sangat berbeda. Bahan yang digunakan untuk kesempatan pesta lebih terkesan mahal serta hiasan yang digunakan lebih meriah dan model untuk busana pesta juga lebih glamour

d. Persyaratan Busana Anak

Pemakaian busana anak harus disesuaikan dengan kegunaan pakaian anak dan memenuhi persyaratan pakaian anak yang baik. adapun persyaratan busana anak yang baik adalah:

1) Desain

Desain atau model busana anak sangatlah sederhana tidak seperti desain busana untuk orang dewasa. Menurut Uswatun Hasanah (2012:25), Dalam pemilihan desain busana anak mempunyai beberapa syarat utama diantaranya sederhana dan longgar. Sehingga memberikan kebebasan bergerak bagi anak. Menurut Wahyu Eka (2013:3), model busana anak perempuan pada umumnya mempunyai garis hias yang sangat sederhana. Selain garis hias, busana anak perempuan memiliki banyak variasi pada dasar kerah, dasar lengan, dan dasar rok. Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa desain busana anak berupa desain yang sederhana dan longgar serta terdapat banyak variasi garis hias, kerah, lengan, dan rok

2) Tektur dan bahan

Pemilihan bahan untuk busana anak ialah cara memilih bahan, fabric atau tekstil yang cocok untuk busana anak. Dalam pemilihan fabric atau bahan yang di gunakan untuk pakaian anak harus bahan atau fabric yang dapat menyerap keringat Tujuannya agar keringat yang di keluarkan anak dapat terserap, sehingga anak tetap nyaman. Menurut Puspa Sekar Sari(2014:45) "Bahan yang dapat di gunakan untuk pakaian pesta anak diantaranya: katun yang halus, katun paris atau sutera". Sedangkan menurut Darminingsih dan Sunaryati, (1985:11) "busana pesta menggunakan bahan yang agak mewah seperti kain renda, voile, rubia, silky, sutera, sifon dan tula". Dari beberapa pendapat diatas bahan yang dapat di gunakan pada busana pesta anak adalah bahan-bahan yang kelihatan mewah dan glamour seperti sifon, voile, sutera, katun dan katun yang halus.

Menurut Darminingsih dan Sunaryati, (1985:12) ada beberapa petunjuk yang dapat di pakai sebagai pedoman dalam pemilihan bahan.

- a) Model celana panjang, celana pendek, jas, mantel, jaket dan jumper, memerlukan bahan yang agak tebal seperti drill, garbadin, jean
- b) Model pakaian dengan lipit jarum, lajur yang di kerut (strook) memerlukan bahan yang tipis seperti: voile, poplin, birkolin, tetoron
- c) Model pakaian yang banyak kerut memerlukan bahan yang tipis dan agak lembut misalnya: voile, nansuk, sutera dan katun Amerika

3) Warna

Warna merupakan unsur desain yang tidak akan pernah akan di tinggalkan. Pada pemilihan busana anak, warna sebaiknya di sesuaikan dengan karakteristik anak dan dunia anak yang bersifat gembira. Warna yang menggambarkan keceriaan merupakan warna- warna cerah pilihlah warna-warna yang lembut atau cerah seperti: kuning, biru muda, dan merah muda

4) Corak

Corak merupakan motif pada bahan. Corak yang sesuai untuk busana anak, yaitu corak yang dapat memberi kesan riang sesuai dengan dunia anak. Corak yang baiasa disenangi anak-anak adalah bola-bola, binatang, boneka panda, buah-buahan atau gambar-gambar tokoh film atau kartun yang disenangnya. Selain itu hal yang tak boleh dilupakan dalam pemilihan corak atau motif adalah ukuran dari motif itu sendiri, Pilihlah motif yang kecil, pola serak kecil atau polos.

5) Hiasan

Hiasan pada busana anak berfungsi untuk memperindah busana. Selain itu, hiasan pada busana dapat mempertinggi mutu busana. Pemilihan dan penempatan hiasan yang tepat dapat membuat desain busana yang sederhana terlihat lebih menarik. Hiasan pada busana sebaiknya tidak terlalu ramai agar

tidak mengganggu anak. Hiasan pada busana anak berupa kancing, pita hias, renda, tusuk hias, atau melekatkan benang.

e. Desain Busana Anak

Model busana anak pada umumnya sederhana sehingga permainan garis hias pada busana tersebut sangat penting di perhatikan Menurut Wahyu Eka (2013:3), garis hias yang biasa digunakan untuk busana anak adalah:

1) Garis hias basque

Garis hias basque merupakan desain busana yang pada bagian badan pas dan rok berkerut kerut. Garis hias ini dibuat horizontal sekeliling pinggang sehingga membuat bentuk pinggang anak lebih terlihat

2) Garis hias empire

Garis hias empire merupakan garis hias yang memotong busana secara horizontal dari sisi kekanan dan berada di bawah dada.

3) Garis hias princess

Garis hias princess merupakan garis hias yang memotong busana dari bagian atas (bahu atau kerung lengan) sampai bawah busana (garis vertikal)

4) Garis hias A-line

Garis hias A-line merupakan desain busana yang tidak mempunyai garis pinggang, sempit di bagian pinggang atas dan melebar di bagian bawah.

5) Garis hias Long Torso

Garis hias long torso merupakan garis hias yang berada dibawah panggul dengan posisi horizontal pada busana, garis hias ini hampir sama dengan garis hias panggul tetapi letak garis turun dan berada di bawah panggul

Contoh busana pesta anak perempuan



gambar 3. Contoh Busana Bebe Anak
(<http://www.tokobundaonline.com/tag/baju-pesta-anak>)

Tabel 3. Ukuran Standar Anak Dalam CM.

Jenis ukuran	Umur						
	1thn	3thn	5thn	7thn	9thn	11thn	13thn
Ukuran pola badan							
Ling. Badan	54	58	62	64	66	70	76
Pjng . punggung	20	22	25	27	29	31	35
Lbr punggung	19	21	25	26	28	29	31
Pnjng.muka	17	18	21	23	25	27	30
Lbr muka	19	21	23	25	26	28	30
Ling.leher	25	26	27	28	29	30	33
Ling.pinggang	52	54	55	56	58	60	64
L.L.L	22	24	26	27	30	33	36
Panjang bahu	5 ½	6 ½	8	9	10	11	11 ½
Panjang rok	34	36	38	42	46	50	54
Ukuran lengan							
Pjng lengan	19	22	28	29	33	36	42
Lingkar lengan	21	22	24	25	27	28	31
Ling.pergelangan	13	13	13 ½	14	15	16	17
Ling.tlpak tangan	16	17	18	19	20	22	24
Tinggi puncak	6	6 ½	7 ½	8	9	9 ½	10 ½

(Wahyu Eka:2013:20)

f. Pola Busana Anak

1) Pengertian pola Busana

Pembuatan Pola sangat penting dalam pembuatan busana. Baik atau tidaknya busana yang dikenakan dibadan seseorang sangat di pengaruhi oleh kebenaran pola itu sendiri. Menurut Radias Saleh dan Aisyah Jafar (1991:55) "Pola adalah suatu contoh bentuk benda. Dalam bidang busana pola adalah jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya di buat dari kertas berdasarkan pola inilah di buat suatu busana". Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2006:2) "pattern atau pola dalam bidang menjahit adalah suatu potongan kain atau potongan kertas yang di pakai sebagai contoh untuk membuat baju"

Dari pendapat para ahli tentang pengertian pola disimpulkan pola adalah suatu potongan kertas atau kain yang dipakai untuk membuat suatu busana sesuai dengan badan si pemakai.

Hasil jadi busana yang baik jika pola yang di buat baik karena itu ada beberapa hal yang menentukan kualitas dari pola. Menurut Widjiningsih (2013:3) kualitas pola busana ditentukan oleh beberap hal yaitu:

- (a) Ketepatan dalam mengambil ukuran si pemakai. Hal ini mesti didukung oleh kecermatan dan ketelitian dan dalam menentukan posisi titik dan garis tubuh serta menganalisa posisi titik dan garis tubuh si pemakai
- (b) Kemampuan dalam menentukan kebenaran garis-garis pola, seperti garis lingkaran kerung lengan, garis lekuk leher, bahu, sisi badan, sisi rok, bentuk lengan, kerah dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan garis pola yang luwes mesti memiliki sikap cermat dan teliti dalam melakukan pengecekan ukuran
- (c) Ketepatan memilih kertas untuk pola seperti kertas dorselag, kertas karton manila, atau kertas koran
- (d) Kemampuan dan ketelitian memberi tanda dan keterangan setiap bagian-bagian pola misalnya tanda pola bagian muka dan bagian belakang, tanda arah, benang/serat kain, tanda kerutan, atau lipit, tanda kampuh dan tiras, tanda kelim dan sebagainya.
- (e) Kemampuan dan ketelitian dalam menyimpan dan mengarsip pola. Agar pola tahan lama sebaiknya disimpan di tempat-tempat khusus seperti rak dan

dalam kantong-kantong plastik. Diarsip dengan memberi nomor, nama dan tanggal serta dilengkapi dengan katalog.

2) Macam-macam cara pembuatan pola

Pada umumnya pembuatan pola busana anak memerlukan pola menurut Darminingsih dan Sunaryati (1985:26) pola-pola dapat diperoleh dengan dua macam cara yaitu

a) Pola jadi

Pola jadi adalah pola yang siap digunakan untuk membuat sesuatu pakaian pola ini di buat berdasarkan ukuran atau ukuran standart. Ada yang berupa pola dasar dan ada pula yang berupa satu stel pola yang sudah di ubah menurut model. Ukuran yang digunakan kodel S(small), M (medium), L(large) atau dengan nomor 1,2,3,4 dan seterusnya

b) Pola konstruksi

Pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran perorangan, polanya di buat dengan cara menggambar pola secara matematik.

Menurut Ernawati (2008:246), Ada beberapa macam pola yang dapat digunakan dalam membuat busana diantaranya ialah

a) Pola konstruksi

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan si pemakai dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem konstruksi masing-masing. Pembuatan pola konstruksi lebih rumit dari pada pola standar, disamping itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi hasilnya lebih baik sesuai dengan bentuk tubuh si pemakai. Ada beberapa macam pola konstruksi antara lain: pola sistem dressmaking, pola sistem *so en*,

pola sistem *charmant*, pola sistem *aldrich*, pola sistem *meyneke* dan lain sebagainya.

b) Pola standart

Pola standart adalah pola yang dibuat berdasarkan daftar ukuran umum atau ukuran yang telah di standartkan seperti Small (S), Medium (M), Large (L), Extra Large(XL). Pola standart didalam pemakaiannya menurut ukuran si pemakai. Jika si pemakai bertubuh gemuk atau kurus harus menyesuaikan besar pola. Jika si pemakaia tinggi atau pendek di perlukan penyesuaian panjang pola.

3) Pembuatan pola

Dalam pembuatan suatu pola ada hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum membuat pola yaitu:

a) Mengambil ukuran badan anak

Menurut Wahyu Eka P.S (2013:20) Pengambilan ukuran merupakan tahap awal pembuatan pola busana anak. Ukuran dalam pembuatan busana anak dapat menggunakan ukuran pribadi atau ukuran standar. Ukuran pribadi merupakan ukuran berdasarkan kondisi fisik tiap- tiap anak. Adapun ukuran standart merupakan ukuran yang sudah di bakukan

Ukuran merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan busana. Oleh karena itu pengambilan ukuran harus cermat dan teliti .Dalam pengambilan ukuran perlu disiapkan beberapa alat diantaranya:

(1) Pita ukur (centimeter/meteran)

Pita ukur merupakan alat yang digunakan untuk mengukur badan.

(2) Veter ban

Veter ban merupakan alat yang digunakan sebagai pembuat tanda batas misalnya diikat pada batas pinggang, lingkaran panggul, dan lingkaran badan

(3) Alat tulis

Alat tulis merupakan alat yang digunakan untuk mencatat ukuran-ukuran yang telah dilakukan

Sebelum membuat pola persiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat pola yaitu:

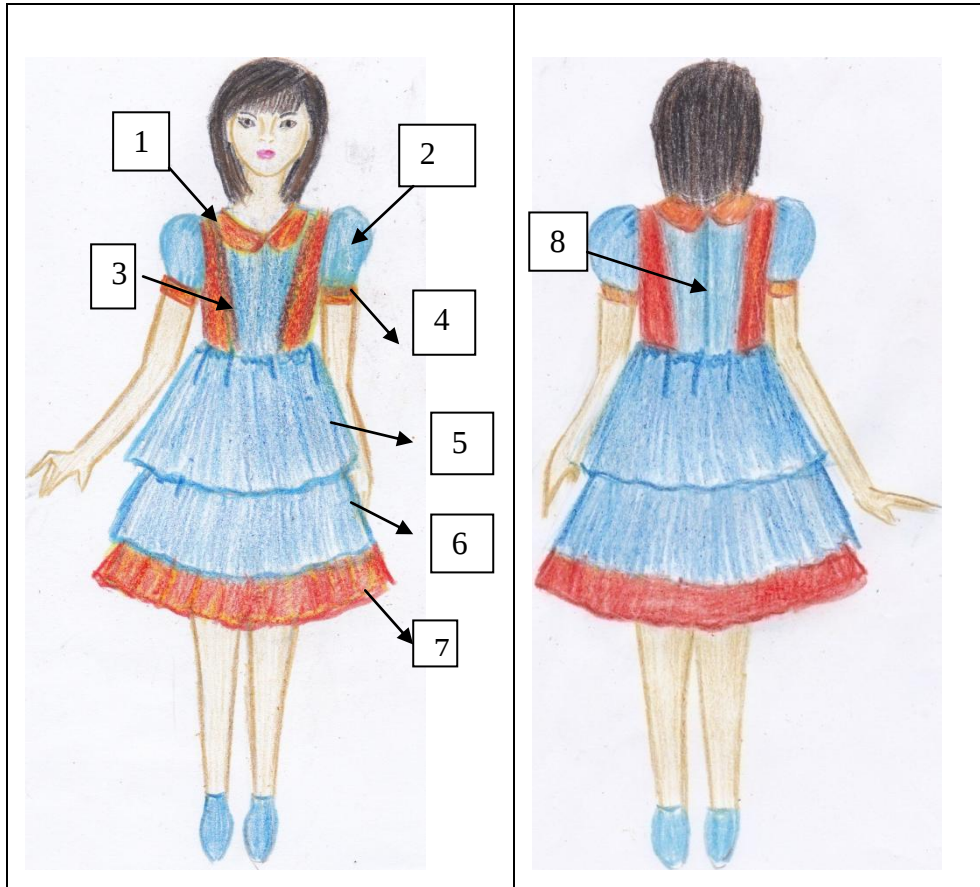
- (1) penggaris pola
- (2) pensil
- (3) Buku kostum/ kertas pola
- (4) Skala
- (5) Penggaris (lurus, lengkung, dan panggul)
- (6) Penghapus
- (7) Gunting kertas
- (8) Pensil merah biru

Tabel 4. Tanda- Tanda Dalam Pembuatan Pola

No.	Gambar tanda pola	Keterangan
1.		Garis-garis pola
2.	TM	Tengah Muka
3.	TB	Tengah Belakang
4.		Garis pertolongan
5.		Garis lipatan
6.		Garis lapisan
7.		Arah serat benang memanjang
8.		Arah serat benang melebar
9.		Tanda kerut halus
10.		Garis ukuran sama (muka dan belakang)
11		Garis pola menurut badan depan
12		Garis pola menurut model belakang

(Soekarno:2009:10)

Desain Busana Pesta Anak



Gambar 4. Desain Busana Bebe Anak

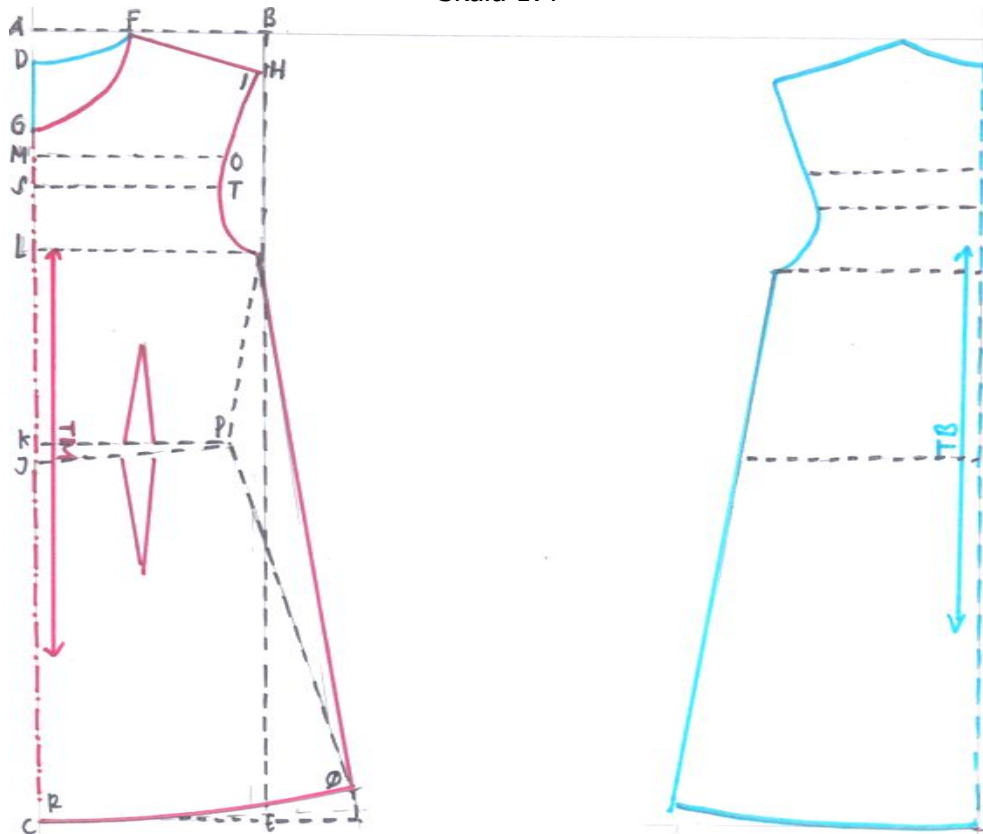
Keterangan desain :

1. Desain yang ditunjukkan no.1 merupakan kerah rebah
2. Desain yang di tunjukkan no.2 merupakan lengan balon
3. Desain yang ditunjukkan no.3 merupakan garis hias princess
4. Desain yang ditunjukkan no.4 merupakan manset lengan
- Pada gambar yang di tunjukkan no 5, 6, dan 7. Merupakan rok yang dikerut
5. Desain yang ditunjukkan no.5 merupakan rok kerut bagian atas
6. Desain yang di tunjukkan no.6 merupakan rok kerut bagian tengah
7. Desain no.7 merupakan rok kerut bagian dalam
8. No 8. Pada Desain Busana Pesta ini menggunakan rit pada bagian tengah belakang.

Ukuran yang di gunakan badan anak usia 9 tahun:

Lingkar badan : 68 cm
Lingkar pinggang : 58 cm
Panjang muka : 25 cm
Lebar muka : 26 cm
Panjang punggung : 29 cm
Lebar punggung : 28 cm
Lebar bahu : 10 cm
Lingkar leher : 29 cm

Pola Dasar Badan Anak
Skala 1:4



Gambar 5. Pola Dasar Badan Anak
(Soekarno: 2013: 31)

Keterangan Pola Dasar Bebe Anak Depan Dan Belakang:

Buatlah sudut siku-siku: B- A -G

$A - B = \frac{1}{4}$ Lingkar badan

$A - C = B - E =$ Panjang gaun

$C - E = A - B =$

$A - F = \frac{1}{4} (A - B) + 1/2 \text{ cm} =$

$A - D$ Turun $\frac{1}{2}$

Hubungkan titik D - F menjadi kerung leher belakang

$A - G = \frac{1}{4} (A - B) + 2 \text{ cm} =$

Hubungkan titik G- F Menjadi kerung leher belakang.

B- H: Turun $\frac{2}{12} =$ Turun 2cm

F- I = Lebar bahu

D-K Panjang Punggung

$D - L = \frac{1}{2}$ turun 2 cm

F- I Lebar Bahu

D- K: Panjang Punggung

$D - L = \frac{1}{2} D - K$

$D - M = \frac{1}{2} D - L$

$G - S = \frac{1}{2} G - L$

M- O= $\frac{1}{2}$ Lebar Punggung

Hubungkan titik I - O- N menjadi kerung lengan

K- P = $\frac{1}{4}$ Lingkar pinggang Turun

K- J = turun $1\frac{1}{2} \text{ cm}$

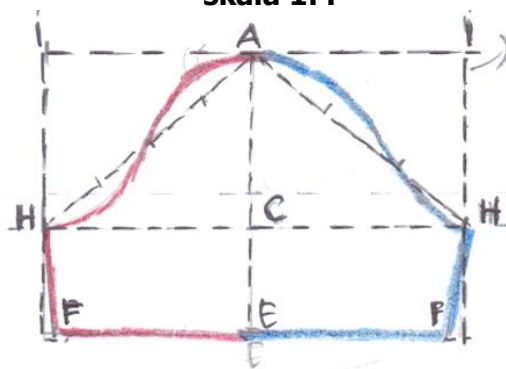
S - T = $\frac{1}{2}$ Lebar Dada

E- Q= a sampai 5 cm

Titik Q naik $1\frac{1}{2}$

P- P'= $1\frac{1}{2} \text{ cm}$, besar kupnat

Pola Dasar Lengan skala 1:4



Gambar. 6 Pola Dasar Lengan
(Soekarno 2012: 172)

Keterangan pola lengan

A – E = panjang lengan

A – C = $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan + 2 cm

A – C - H = Sudut Siku-Siku

A – H = $\frac{1}{2}$ Lingkaran Kerung Lengan

E – F = $\frac{1}{2}$ Lingkaran Lengan

A – G = G – B = B- I = I – H

Titik G Naik $1 \frac{1}{4}$ Cm

Titik I turun $1 \frac{1}{4}$ cm

Titik D naik $1 \frac{1}{2}$ cm

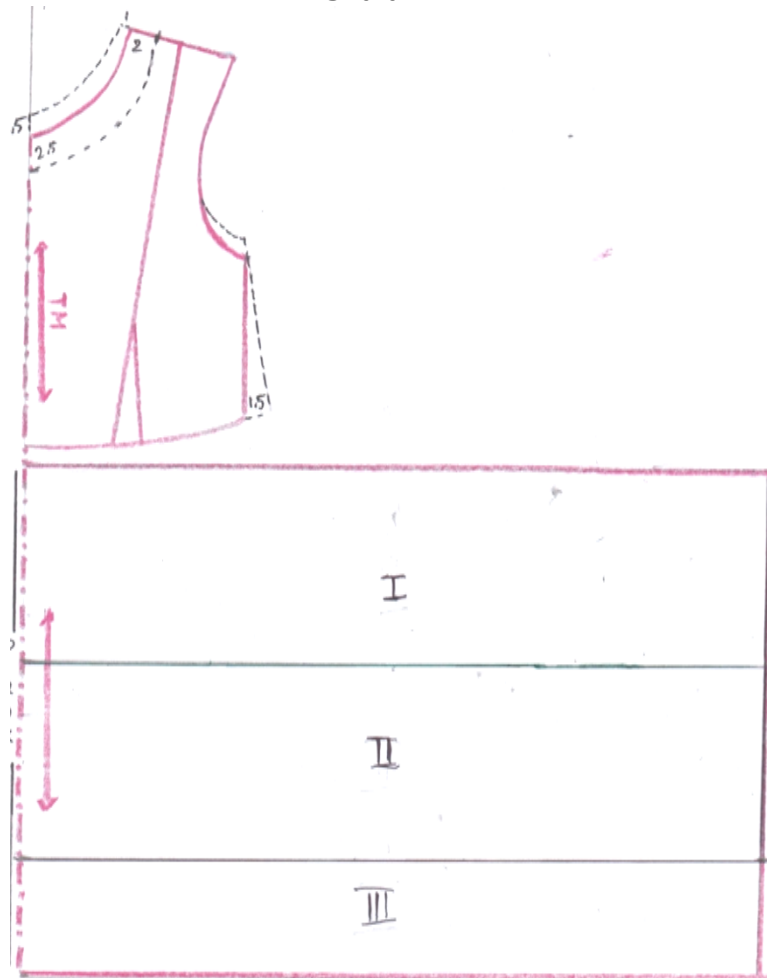
Titik L turun $\frac{1}{2}$ cm

K- J = turun $\frac{1}{12}$

K- J turun $\frac{t}{3}$

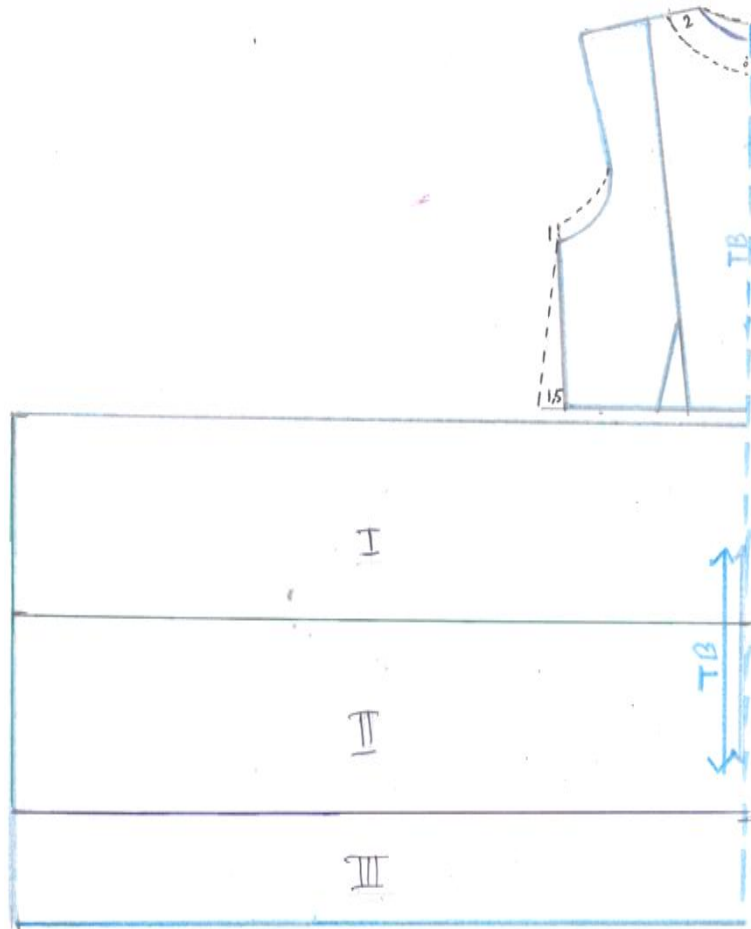
KJ Turun = 2

Merubah Pola Dasar Gaun Bagian Depan
Skala 1:4



Gambar.7 Merubah Pola Dasar Gaun Bagian Depan

Merubah Pola Dasar Gaun Bagian Belakang
Skala 1:4



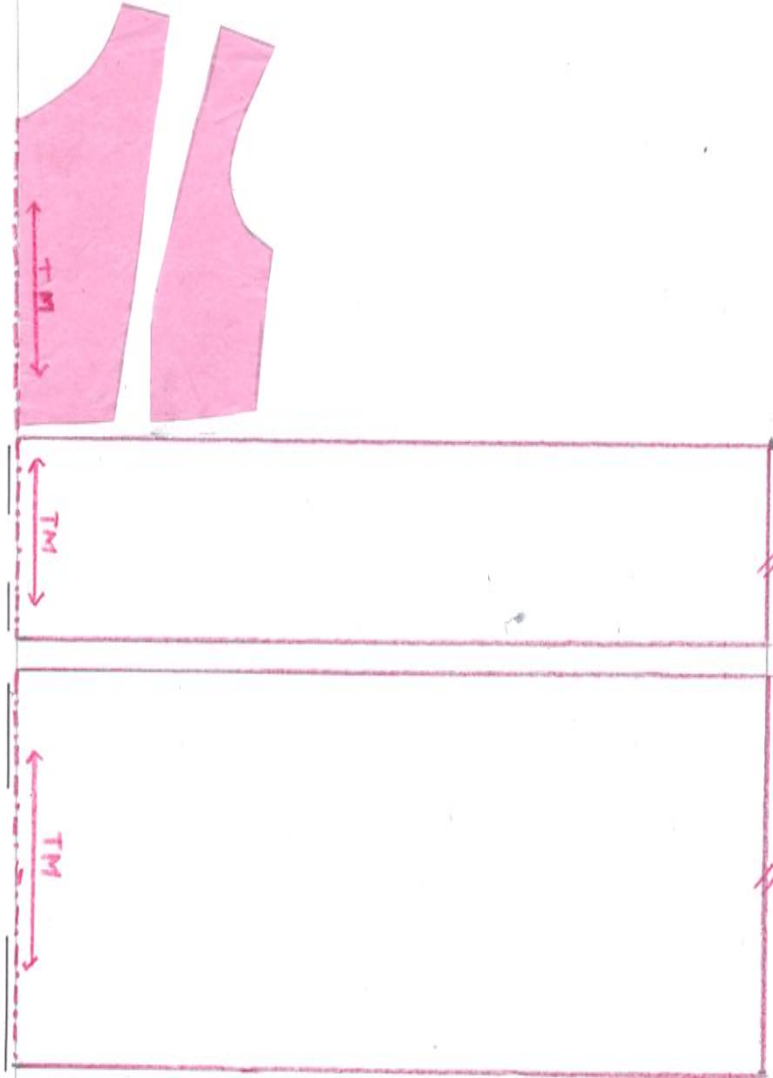
Gambar. 8 Merubah Pola Dasar Gaun Bagian Belakang

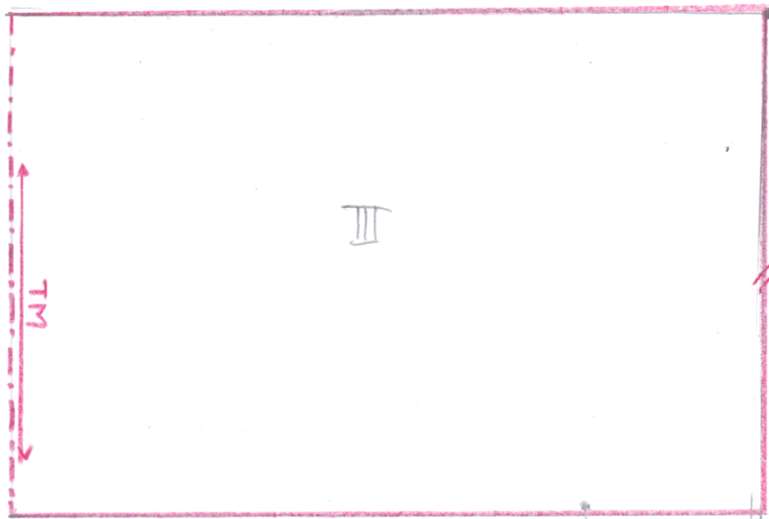
Keterangan pola rok depan belakang:

- I. A- B = C- D = $\frac{1}{2}$ Lebar kain
A- C = B- D = $\frac{1}{3}$ panjang rok + 3 cm
- II. C- E = F- G = $\frac{1}{2}$ Lebar kain
C- F = E- G = $\frac{1}{2}$ Panjang Rok - 8 cm
- III. F- H = J- I = $\frac{1}{2}$ Lebar kain
F- J = H- I = Panjang rok

**Pecah Pola Busana Pesta Anak
Skala 1:4**

Pola Bagian Depan

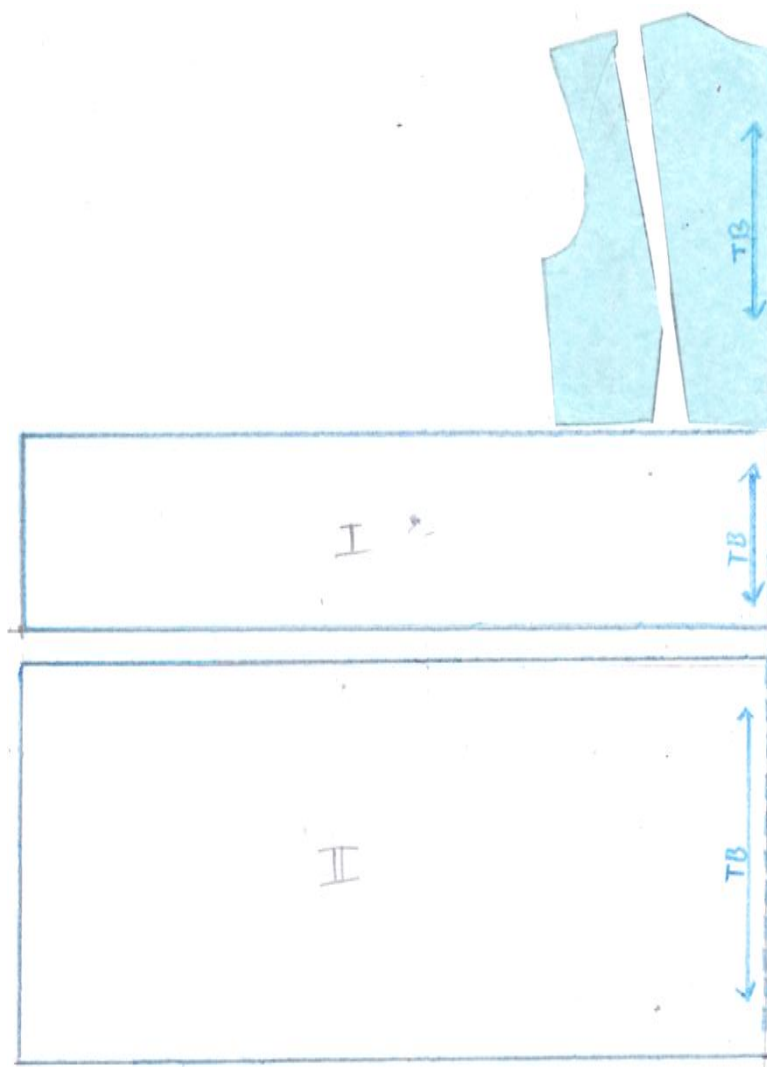


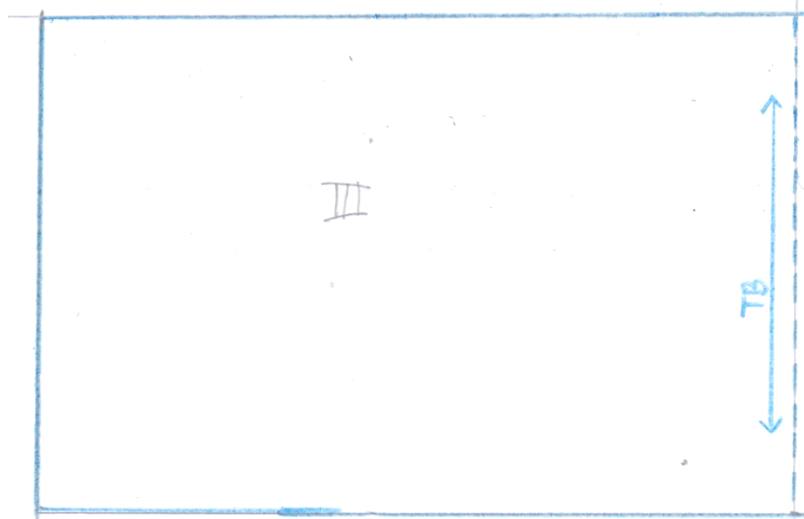


Gambar 9. Pecah Pola Bebe Anak Bagian Depan

Pecah Pola Busana Pesta Anak
Skala 1:4

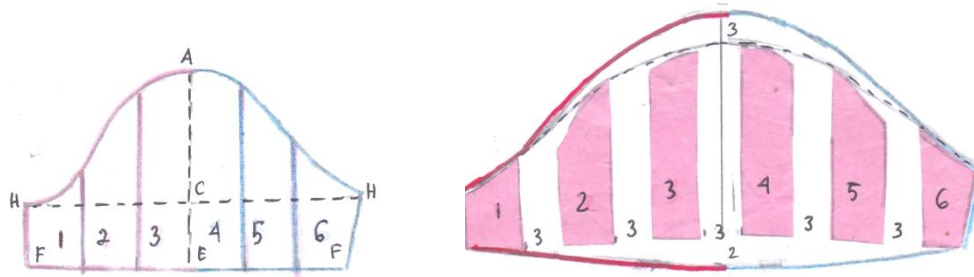
Pola Bagian Belakang



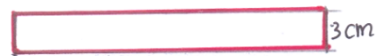


Gambar 10. Pecah Pola Bebe Anak Bagian Belakang

Pola Lengan Balon
Skala 1:4

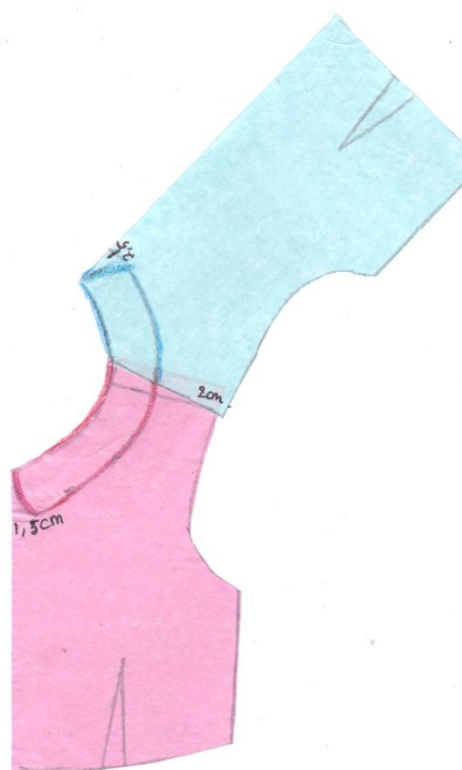


Manset lengan



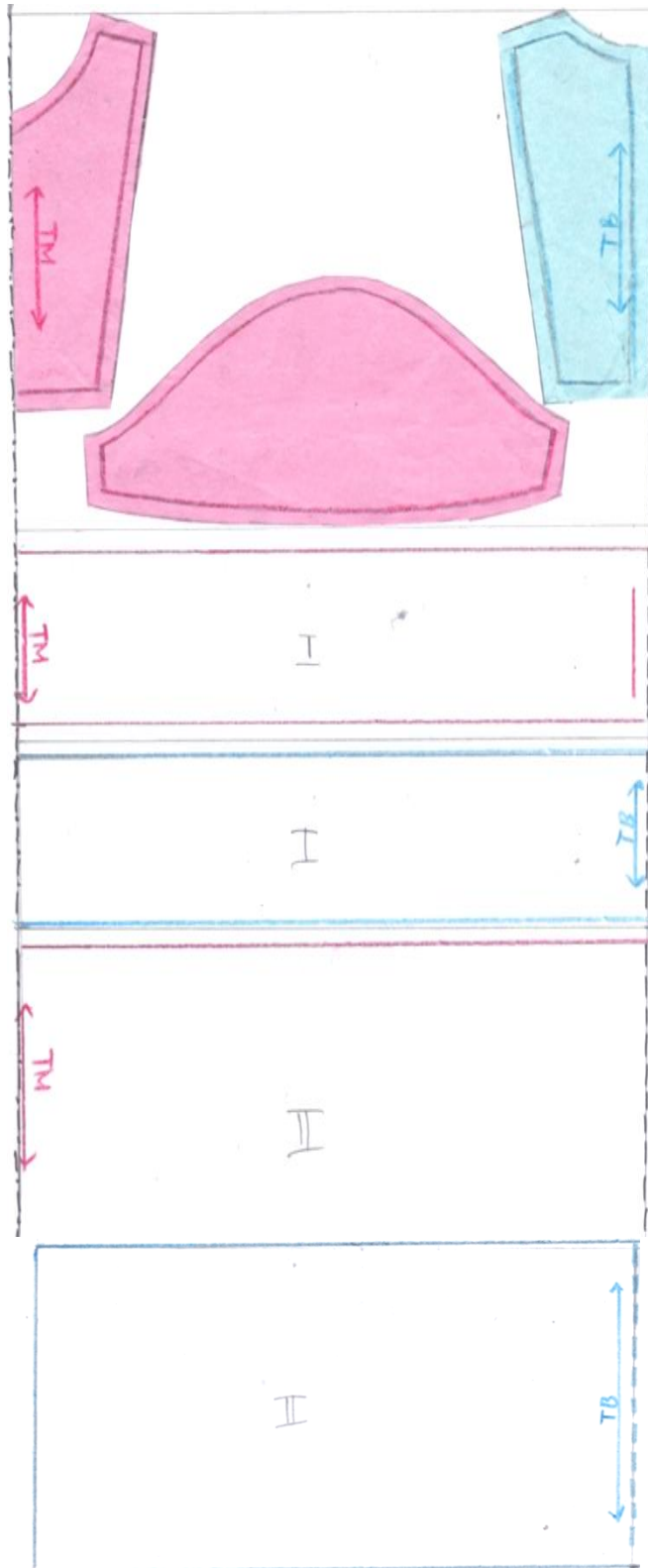
Gambar 11. Lengan balon

Pola Kerah Rebah s
Skala 1:4



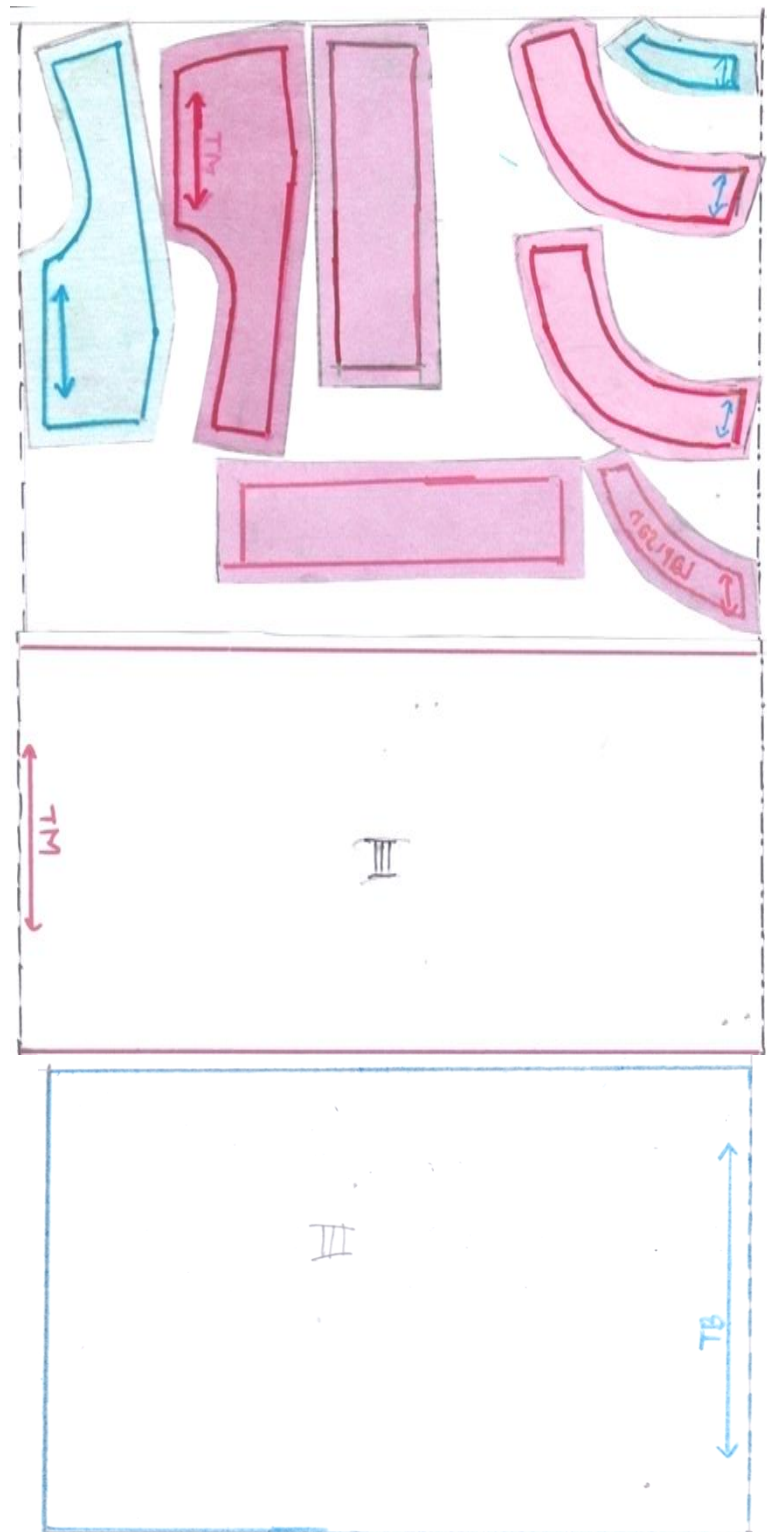
Gambar 12. Pola kerah rebah

Rancangan Bahan Utama (Kain Bermotif Polka Dot) Lebar Bahan 115 Cm



Gambar 13. Rancangan Bahan Bahan Bermotif

Rancangan Bahan Polos (Kain Berwarna Orange) Lebar Kain 115 Cm



Gambar 14. Rancangan Bahan Polos

Tabel 5. Rancangan Harga

No	Nama bahan	Spesifikasi	Keperluan	Harga satuan	jumlah
1.	Katun jepang	Motif polka dot berwarna biru (115 cm)	2 m	Rp 18.000/m	Rp 36000
	Katun jepang	Polos berwarna orange (115 cm)	1,5 m	Rp 18.000/m	Rp 27.000
2.	Benang	Ekstra	2 buah	Rp 1500	Rp 3000
3.	Rit jepang	YKK (30 cm)	1 buah	Rp 20000	Rp 2000
4.	viselin	Pelapis sedang	¼ m	Rp 4000/m	Rp 1000
6.	Wall sum		2,5 m	Rp.1500/m	Rp 3750
	Obras				Rp. 2000
Jumlah					Rp 74.750

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian relevan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Istia Alifanti (2012) yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Dengan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Langsung Untuk Pencapaian Unjuk Kerja Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan *Adobe Flash* dalam pembelajaran langsung terdapat perbedaan antara kelas intervensi dan kelas non intervensi. Dapat dilihat pada kelas intervensi terdapat pencapaian unjuk kerja dengan ketuntasan 85% sedangkan pada kelas non intervensi pencapaian unjuk kerja 41%. Efektivitas media *Adobe Flash* dalam pembelajaran langsung pada kelas intervensi 78,29 sedangkan pada kelas non intervensi 67,29. Penelitian ini mempunyai relevansi dengan penelitian penulis pada media pembelajaran dan model pembelajaran yang di gunakan.

2. Hasil penelitian Yuli Tri Handayani (2012) yang mengkaji tentang "implementasi model pembelajaran langsung berbantuan media papan flanel dalam pencapaian kompetensi membuat saku pada siswa kelas X tata busana SMK harapan Kartasura", menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran langsung berbantuan media papan flanel mengalami peningkatan kompetensi dapat dilihat pada siklus I siswa yang mencapai KKM 26 siswa (83,87 %) sedangkan pada siklus II siswa yang mencapai KKM 31 siswa dengan demikian dari siklus I dan siklus II ada peningkatan 16,13%. Penelitian ini mempunyai relevansi dengan penelitian penulis pada model pembelajaran langsung yang digunakan.
3. Hasil penelitian Aan Munawaroh (2012) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan System *Meyneke* Berbasis Macromedia Flash di SMK Ma'arif Piyungan. Menunjukkan bahwa hasil penelitian pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar badan system *Meyneke* berbasis macromedia Flash layak di gunakan untuk pembelajaran membuat pola dasar badan system *Meyneke* di SMK Ma'arif 2 piyungan dengan hasil uji kelompok kecil termasuk dalam kategori layak 52,232% 3) untuk hasil uji lapangan termasuk dalam kategori sangat layak dengan porsentase 55,312%. .
 penelitian ini mempunyai relevansi dengan penelitian penulis pada media pembelajaran yang di gunakan.

C. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran tidak lepas dari aktivitas yang dicerminkan oleh siswa untuk mengikuti setiap proses belajar yang dilaksanakan. Hal ini terjadi karena

belajar dan aktivitas merupakan dua hal yang tak dapat di pisahkan. Proses belajar akan mencapai tujuan yang optimal apabila terjadi aktivitas belajar yang baik.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat di pengaruhi oleh kemampuan pendidik atau guru dalam mengkordinasikan pembelajaran yang di lakukan, guru harus mampu membimbing peserta didik dengan baik terutama pada pembelajaran produktif. Pada mata pelajaran produktif terutama membuat pola, guru harus mampu mendemonstrasikan cara membuat pola dengan baik agar siswa dapat lebih mudah memahami cara membuat pola dengan benar.

Dalam pembelajaran langsung siswa di tuntut untuk belajar inovatif dalam proses belajar mengajar dan siswa di tuntut verbalisme mengungkapkan idenya dan membantu menghormati siswa lainnya serta mampu bekerja sama dengan siswa lainnya sehingga akan mempermudah siswa untuk memahami materi yang di sampaikan.

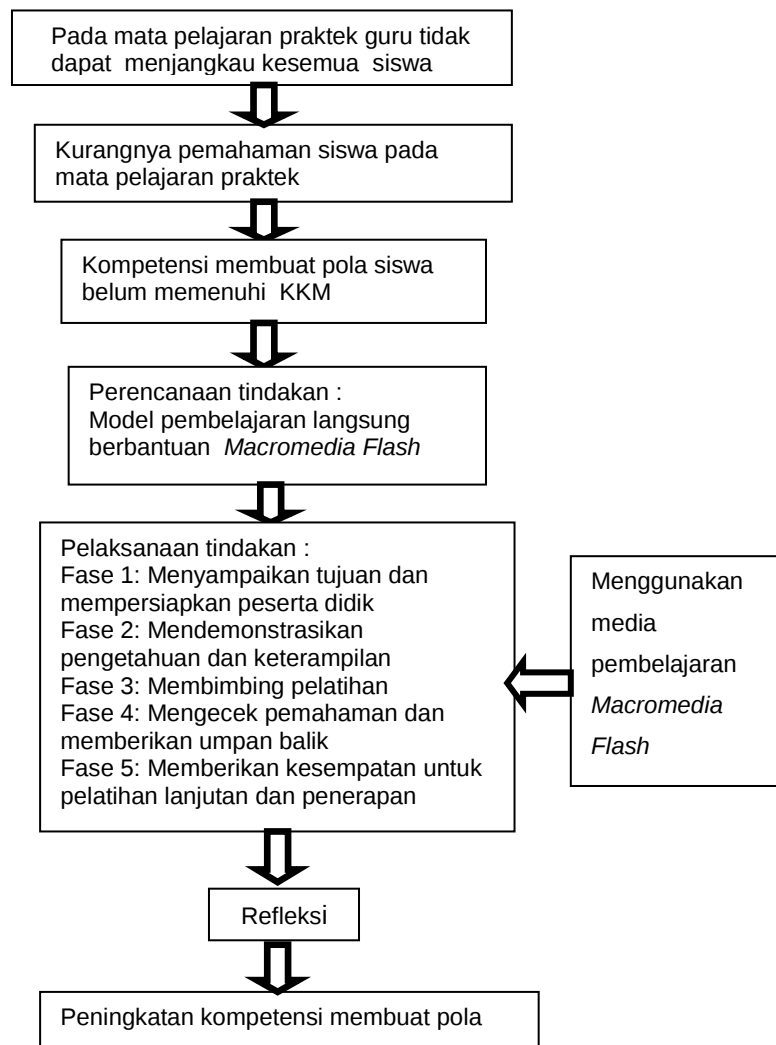
Model Pembelajaran Langsung merupakan model pembelajaran yang cocok di gunakan pada mata pelajaran membuat pola karena materi yang di sajikan memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada peserta didik mengenai materi yang di sampaikan. Suatu pelajaran yang di akan diberikan dimulai dengan penyampaian tujuan dan isi materi yang di sampaikan membuat siswa lebih mudah untuk mengolah informasi yang di sampaikan guru. Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) memberikan latihan kepada siswanya dengan dua tahap yaitu: terbimbing dan latihan mandiri.

Pembelajaran yang di lakukan dengan terbimbing dan latihan mandiri di harapkan lebih mempermudah siswa untuk memahami materi yang di sampaikan

sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas yang di berikan dengan baik. Selain itu untuk mendukung pembelajaran lebih efektif maka guru harus menggunakan media yang lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik dan tidak bosan dalam pembelajaran membuat pola. Mengatasi permasalahan ini, maka di perlukan suatu upaya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* sehingga siswa dapat meningkatkan kompetensinya mata pelajaran membuat pola busana.

Untuk lebih jelasnya kerangka berfikir dapat dilihat pada bagan di bawah

ini :



Gambar 15. Bagan Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran membuat pola busana pesta anak menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* di di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo?
2. Apakah pembelajaran langsung berbantuan *Macrmoeidia Flash* dapat Meningkatkan Kompetensi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Siswa Kelas X Di SMK Sawunggalih Kutoarjo?
3. Bagaimana Pendapat siswa tentang model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* d di SMK YPE Sawunggalih ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Pengertian penelitian tindakan kelas

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reserch*), yang secara partisipatif peneliti terlibat secara langsung dari mulai perencanaan, dan untuk selanjutnya peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data. Lalu menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Menurut O'brien sebagaimana yang di kutip oleh Endang Mulyatiningsih (2011:60), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasainya. Menurut Kemmis sebagaimana yang dikutip oleh Sa'dun Akbar Dan Luluk Faridatuz (2010:65) penelitian tindakan kelas adalah sebuah proses investigasi terkendali yang berdaur ulang dan bersifat Reflektif mandiri yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, isi, kompetensi, atau situasi.

Dari penjelasan di atas penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem dan cara kerja disuatu permasalahan yang ada di kelas yang di mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan sampai refleksi.

2. Model-model penelitian tindakan

Seperti telah di paparkan diatas bahwa penelitian tindakan dilakukan dalam beberapa putaran (siklus). Jumlah putaran tidak di tentukan karena

indikator keberhasilan di ukur dari kepuasan peneliti terhadap pencapaian hasil yang berupa perubahan perilaku subjek yang di teliti. Pada umumnya tiap- tiap siklus penelitian tindakan berisi kegiatan:

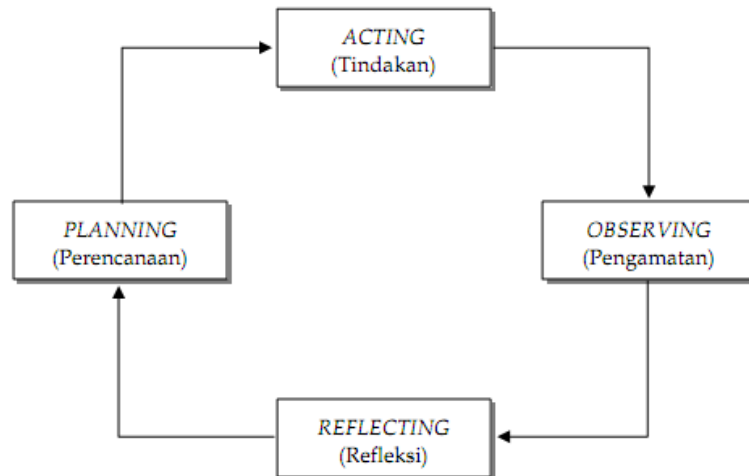
perencanaan → tindakan → observasi → evaluasi/refleksi.

Ada beberapa model-model penelitian yang telah dikembangkan oleh beberapa ahli:

a. Model Kurt Lewin

Menurut Wijaya dan Dedi (2010:20), "Model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar Lewin mengembangkan model action research atau penelitian tindakan, konsep penelitian tindakan Model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi".

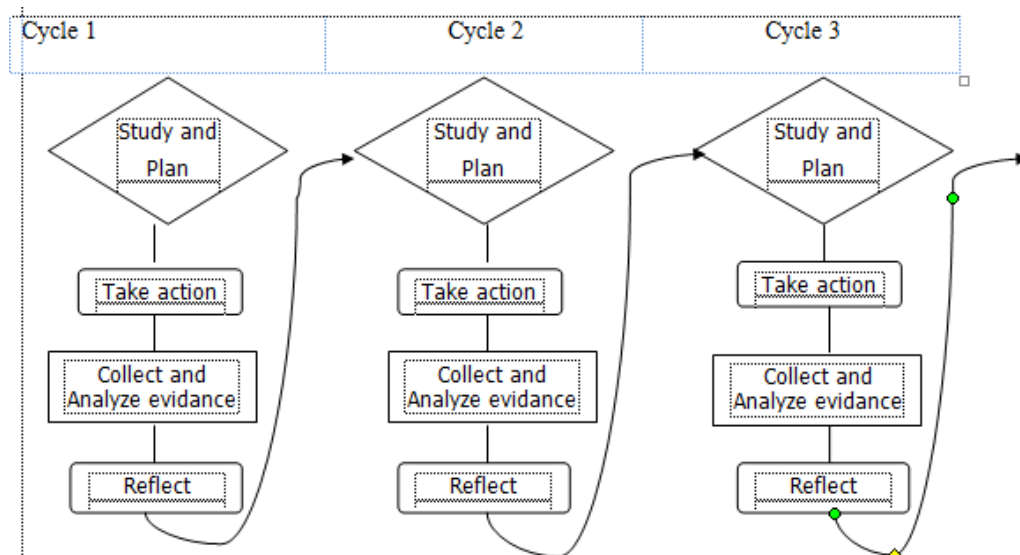
Menurut Endang Mulyatiningsih(2011:68), Lewin mengembangkan model action research dalam sebuah sistem yang terdiri dari sub sistem input tranformation dan output. Pada tahap input dilakukan diagnosis permasalahan awal yang tampak pada individu atau kelompok siswa. Data identifikasi masalah dikumpulkan berdasarkan umpan balik hasil evaluasi kinerja sehari-hari. Peneliti telah melakukan studi pendahuluan sebelum menetapkan tindakan penelitian atau menyusun proposal. Dengan demikian, orang yang paling memahami masalah yang di hadapi subjek penelitian dan cara mengatasinya adalah peneliti itu sendiri.



Gambar 16. Model Penelitian Kurt Lewin
(Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama:2010:20)

b. Model Riel

Model ke dua dikembangkan oleh Riel (2007) yang membagi proses penelitian tindakan menjadi tahap-tahap:(1) studi dan perencanaan;(2) pengambilan tindakan; (3) pengumpulan dan analisis kejadian; (3) refleksi. Kemajuan pemecahan masalah melalui tindakan penelitian diilustrasikan pada Gambar

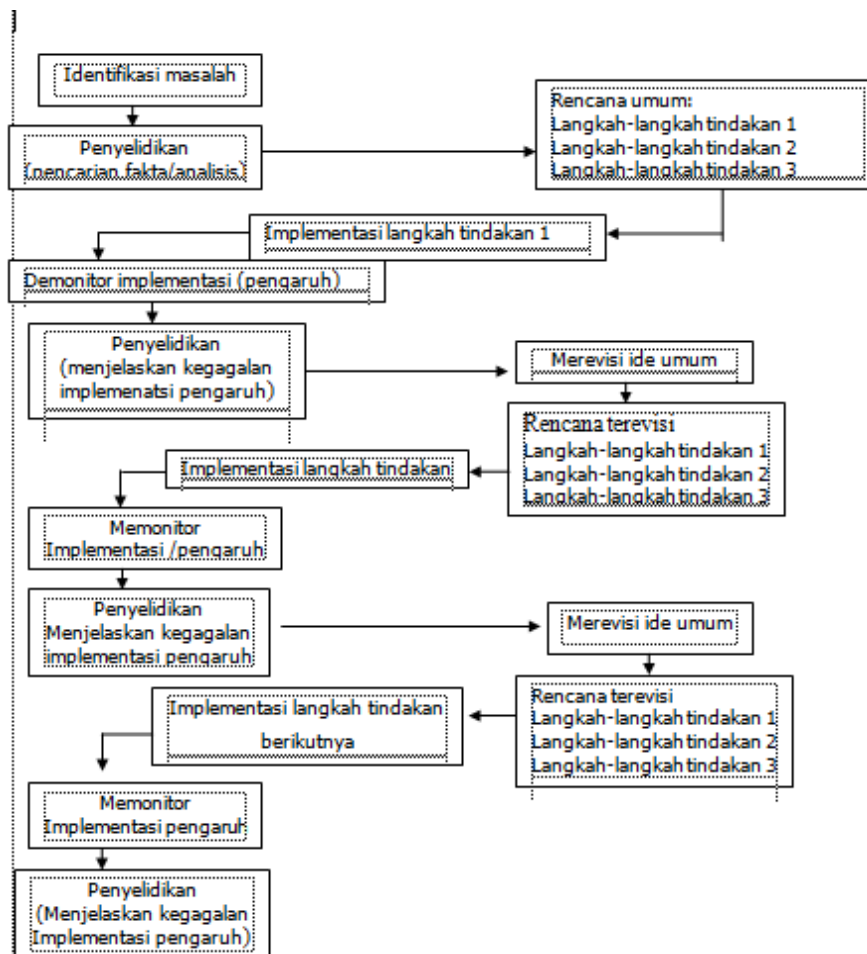


Gambar17. Penelitian Tindakan Model Riel
(Endang Mulyatiningsih, 2011:70)

Riel (2007) mengemukakan bahwa untuk mengatasi masalah, diperlukan studi dan perencanaan. Masalah ditemukan berdasarkan pengalaman empiris yang ditemukan sehari-hari. Setelah masalah teridentifikasi, kemudian direncanakan tindakan yang sesuai untuk mengatasi permasalahan dan mampu dilaksanakan oleh peneliti. Perangkat yang mendukung tindakan (media, RPP) disiapkan pada tahap perencanaan. Setelah rencana selesai disusun dan disiapkan, tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan. Setelah dilakukan tindakan, peneliti kemudian mengumpulkan semua data/informasi/kejadian yang ditemui dan menganalisisnya. Hasil analisis tersebut kemudian dipelajari, dievaluasi, dan ditanggapi dengan rencana tindak lanjut untuk menyelesaikan masalah yang masih ada. Putaran tindakan ini berlangsung terus, sampai masalah dapat diatasi

c. Model Jhon Elliott

Menurut Wina Sanjaya (2012:52), "model yang dikembangkan oleh Elliott adalah model yang menekankan kepada proses untuk mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Wijaya dan Dedi (2010:21), "model yang di kembangkan Jhon Elliott bahwa dalam satu tindakan terdiri dari beberapa step atau langkah tindakan yaitu langkah-langkah 1, langkah tindakan 2, dan langkah tindakan 3. Adanya untuk setiap tindakan dengan dasar pemikiran bahwa di dalam mata pelajaran terdiri beberapa pokok bahasan dan setiap pokok bahasan terdiri dari beberapa materi, yang tidak dapat diselesaikan dalam satu tindakan.

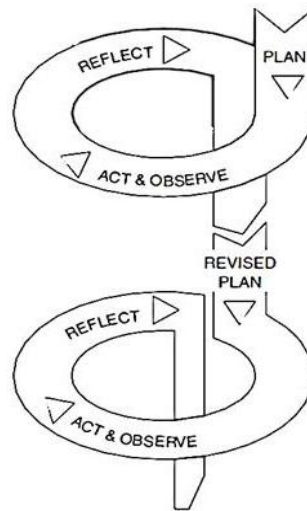


Gambar 18. Model penelitian Jhon Elliot
(Wina Sanjaya: 2012:53)

d. Model Kemmis dan Taggart

Kemmis dan Taggart (1988) membagi prosedur penelitian tindakan dalam empat tahap kegiatan pada satu putaran (siklus) yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Model penelitian tindakan tersebut sering diacu oleh para peneliti tindakan. Model Kemmis dan Taggart dapat disimak pada Gambar Kegiatan tindakan dan observasi digabung dalam satu waktu, yaitu pada saat dilaksanakan tindakan sekaligus dilaksanakan observasi. Guru sebagai peneliti sekaligus melakukan observasi untuk mengamati perubahan perilaku siswa. Hasil-hasil observasi kemudian direfleksikan untuk merencanakan tindakan tahap

berikutnya. Siklus tindakan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai peneliti puas, masalah terselesaikan dan peningkatan hasil belajar sudah maksimum atau sudah tidak perlu ditingkatkan lagi



Gambar 19. Model Kemmis dan Taggart
(Endang Mulyatiningsih dkk 2011: 71)

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih maka Desain penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada model penelitian dari Kemmis dan M.C Taggart. Pada model ini, prosedur penelitian dalam satu siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan , dan refleksi.

Peneliti akan melaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus yang terdiri dari 8 tahapan yaitu perencanaan pertama, tindakan pertama, pengamatan pertama, refleksi pertama, revisi terhadap perencanaan pertama, tindakan kedua, pengamatan kedua, dan refleksi kedua. Penjelasan alur di atas adalah

1. Perencanaan (Plan)

Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan identifikasi masalah-masalah pembelajaran. Termasuk juga dalam pembuatan instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi, menyiapkan Silabus, membuat Rancangan Rencana Pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan tes pencapaian kompetensi dan metode pembelajaran.

2. Tindakan dan Pengamatan (*Action and Observation*)

Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran membuat pola melalui model pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash*. Pelaksanaan tindakan harus secara kritis dilaporkan hasilnya. Peneliti bersama kolaborator, berperan untuk melakukan pengamatan pada jalannya pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, mencatat gejala-gejala yang tampak dalam pembelajaran dan

3. Refleksi (Reflect)

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Refleksi ini dilakukan dengan melalui diskusi antara peneliti dengan kolaborator. Refleksi ini dilakukan dalam rangka menemukan kekurangan dan kekurangan pada praktik pembelajaran yang dilakukan untuk mencari pemecahan maupun penguatan-penguatan terhadap pembelajaran yang masih dipandang kurang optimal. Tujuan adalah untuk menemukan perbaikan-perbaikan apa yang perlu dilakukan pada proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

4. Perencanaan yang direvisi (*Revised Plan*)

Perencanaan yang direvisi (*Revised Plan*) adalah rencana yang dirancang oleh peneliti berdasarkan hasil refleksi dari pengamat pada siklus tertentu untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang beralamat di Semawung Daleman Kutoarjo, Purworejo waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2014.

C. Subjek dan Obyek Penelitian

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian adalah pihak yang terlibat penuh serta cukup lama dan intensif menyatu dengan proses pelaksanaan penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 25 orang di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo tahun ajaran 2014/2015 semester 2. Yang mengikuti mata pelajaran membuat pola busana bebe anak.

2. Obyek penelitian

Obyek penelitian ini adalah alat yang digunakan dalam penelitian. Obyek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Langsung Berbantuan *Macromedia Flash* pada pembelajaran Membuat Pola Busana Pesta Anak untuk meningkatkan kompetensi siswa kelas X yang mengikuti mata pelajaran busana anak di SMK Sawunggalih Kutoarjo.

D. Jenis Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan pra siklus untuk mengetahui sejauh mana pencapaian kompetensi siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian. Pada penelitian pra siklus ini mengambil data dari hasil kompetensi siswa yang sudah ada di sekolah atau dari guru mata pelajaran membuat pola. Penelitian ini akan dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran membuat pola. Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus, akan tetapi

apabila hasil yang di peroleh belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Pelaksanaan penelitian akan berakhir jika hasil penelitian yang di peroleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* diharapkan pada pelaksanaan proses belajar mengajar lebih baik sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa pada materi membuat pola busana pesta anak, dalam hal ini Peneliti melakukan penelitian sebanyak dua siklus.

Model Kemmis dan Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), refleksi (*Reflecting*). Keempat komponen yang berupa untaian tersebut di pandang dalam satu siklus. Dalam pelaksanaan, komponen tindakan (*Acting*) dan pengamatan (*observing*) dijadikan dalam satu kesatuan disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan antara implementasi tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) merupakan dua kegiatan dalam satu kesatuan waktu. Adapun penjelasan tentang komponen-komponen tersebut sebagai berikut:

1. Prasiklus

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan (prasiklus) yaitu: mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas.

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebelum siswa di kenai tindakan. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator mengadakan pembelajaran materi membuat pola. Hasil pengamatan akan direfleksikan bersama sebagai acuan untuk melakukan tindakan selanjutnya.

b. Tindakan

Pada tahap ini guru melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa sesuai perencanaan yang telah dibuat.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan observer. Pengamatan dilakukan terhadap proses belajar mengajar selama dilakukan tindakan dan terhadap kompetensi siswa yang berupa unjuk kerja membuat pola.

d. Refleksi

Pada tahap ini refleksi dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti. Peneliti mengadakan diskusi dengan Suci Rianjati S.Pdt selaku guru mata pelajaran membuat pola dengan maksud untuk mengetahui hambatan-hambatan dalam proses belajar mengajar dan sejauh mana pencapaian kompetensi membuat pola.

Dari hasil refleksi peneliti dan guru sepakat untuk melakukan tindakan melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* untuk meningkatkan kompetensi siswa adapun perencanaan tindakan akan diuraikan pada siklus pertama.

2. Siklus 1

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru. tindakan kelas pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran dan menyusun perangkat pembelajaran berupa skenario pembelajaran yang meliputi: Rencana Rancangan Pembelajaran (RPP), Handout, dan Jobsheet
- 2) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal sampai akhir pembelajaran dengan metode pembelajaran langsung
- 3) Menyiapkan instrumen berupa, lembar observasi, tes pencapaian kompetensi, tes unjuk kerja.
- 4) Memberikan pengarahan kepada teman sejawat (observer dalam mengamati dan menilai mengajar dengan penerapan model pembelajaran langsung. Observer dalam penelitian ini adalah mahasiswi dari jurusan PTBB UNY yang sudah menguasai membuat pola

b. Pelaksanaan tindakan

Tindakan merupakan implementasi atau pelaksanaan dari semua rencana yang telah dibuat yakni pelaksanaan model pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash* yang akan dilakukan dalam peneliti sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Pada tahap awal guru memberikan apersepsi untuk mengungkap pengetahuan siswa mengenai busana pesta anak dan pembuatan pola busana pesta anak. Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan dari

pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran dengan baik.

a) Kegiatan inti

- (1) Guru menyampaikan secara singkat tentang pelaksanaan pembelajaran langsung
- (2) Guru menjelaskan pembuatan pola tahap demi tahap sesuai dengan langkah-langkah pembuatan pola busana pesta anak.
- (3) Guru mengecek dan membimbing pekerjaan siswa
- (4) Guru memberikan latihan lanjutan sebagai umpan balik

b) Menutup pelajaran

- (1) Guru memberikan tes uraian kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa
- (2) Guru mengevaluasi sebagian dari hasil pekerjaan siswa berdasarkan penilaian unjuk kerja sebagai kesimpulan ketercapaian materi yang disampaikan
- (3) Guru menyampaikan informasi pembelajaran berikutnya dan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

c. Pengamatan

Tahap ini dilakukan untuk mengamati terhadap proses peningkatan kompetensi siswa selama berlangsungnya tindakan dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan mengenai kompetensi dari membuat pola busana pesta anak menggunakan lembar penilaian unjuk kerja. Hasil dari pengamatan ini digunakan sebagai acuan dalam perbaikan proses belajar mengajar siswa di kelas sehingga dapat meningkatkan kompetensi membuat pola. Dengan

melakukan perbaikan pada pelaksanaan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* yang di gunakan pada siklus kedua

d. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan yang terjadi selama pembelajaran. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan dengan cara berdiskusi. Dalam refleksi, peneliti dan observer menganalisis hasil yang di peroleh dalam observasi. Guru menilai hasil tes siswa dan hasil unjuk kerja siswa. Hasil analisis data yang diperoleh dalam tiap- tiap pertemuan pada siklus pertama digunakan untuk memahami masalah dan hambatan yang terjadi selama tindakan di berikan sehingga dapat digunakan untuk membuat rencana tindakan baru yang akan dilaksanakan dalam siklus kedua.

3.Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru. Berdasarkan hasil dari refleksi pada siklus pertama, rencana tindakan pada siklus kedua adalah:

- 1) Sesuai hasil refleksi siklus pertama, perencanaan siklus kedua adalah melanjutkan materi membuat pola busana pesta anak sesuai desain. Siswa di beri pemahaman tentang pelaksanaan pembelajaran langsung. Selain itu guru harus lebih memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar. Agar siswa lebih semangat mengikuti pelajaran
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran, berupa skenario pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) RPP yang di susun oleh peneliti

dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas RPP secara lengkap di sajikan dalam lampiran

- 3) Merumuskan langkah- langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan menutup pelajaran.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran berupa *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* di gunakan untuk menjelaskan materi membuat pola yang berisi langkah- langkah dalam membuat pola busana pesta anak
- 5) Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrumen sesuai dengan format dari peneliti yaitu: menggunakan instrument lembar penilaian unjuk kerja, lembar observasi, tes uraian, dan angket. Dilengkapi dengan lembar observasi untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar.

b.Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi atau pelaksanaan dari semua rencana yang telah di buat. Seluruh tindakan di lakukan oleh guru mata pelajaran membuat pola. Sedangkan peneliti dan teman sejawat bertugas sebagai pengamat. Adapun tindakan yang di lakukan adalah sebagai berikut:

a) Pendahuluan

- (1) Guru menyampaikan secara singkat tentang model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash*
- (2) Menyampaikan tujuan pembelajaran khusus yang ingin di capai
- (3) Apersepsi materi dan guru membagikan jobsheet kepada seluruh siswa

b) Kegiatan inti

- (1) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar

- (2) Guru memberikan tugas individu kepada siswa
- (3) Guru menjelaskan tahapan membuat pola busana pesta anak sesuai desain
- (4) Mengecek dan membimbing pekerjaan siswa
- c) Menutup pelajaran
 - (1) Guru memberikan tes uraian kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa
 - (2) Guru mengevaluasi sebagian dari hasil pekerjaan siswa berdasarkan penilaian unjuk kerja, sebagai kesimpulan dari ketercapaian materi yang disampaikan
 - (3) Guru menyampaikan informasi pembelajaran berikutnya dan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan

Tahap ini dilakukan untuk mengamati proses peningkatan kompetensi siswa selama berlangsungnya tindakan dengan menggunakan lembar observasi, pengamatan mengenai kompetensi siswa membuat pola busana pesta anak menggunakan penilaian unjuk kerja dan post test. Hasil pengamatan ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan keberhasilan tindakan

d. Refleksi

Pada tahap ini refleksi ini dilakukan oleh guru berkolaborasi dengan peneliti. Dari hasil refleksi, diketahui bahwa terdapat peningkatan kompetensi siswa melalui model pembelajaran langsung berbantuan macromedia flash sehingga refleksi pada tahap II. Peneliti dan guru mengakhiri tindakan serta memberikan saran dan tingkat lanjut yang telah memberikan saran dan tindakan

lanjut dapat di lakukan secara mandiri oleh guru tanpa berkolaborasi dengan peneliti.

E. Teknik pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik pengumpulan data

Secara lengkap teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya Sugiyono (2014:199).

Penggunaan angket dalam penelitian ini diberikan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran dan media *Macromedia Flash*. Penggunaan angket dalam penelitian ini sebagai Informasi tambahan dalam penelitian tindakan kelas. Angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang di susun berdasarkan kontruksi teoritik. Kemudian dikembangkan kedalam indikator-indikator dan selanjutnya dijabarkan kedalam butir-butir pertanyaan.

Karena instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif maka setiap, instrumen harus mempunyai skala. Berbagai skala yang digunakan dalam penelitian antara lain adalah:

1) Skala Likert

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian,

fenomena sosial ini ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya di sebut sebagai variabel penelitian.

Dengan skala likert, maka variabel yang akan di ukur di jabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut di jadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item- item instrument yang dapat pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan negatif, yang dapat berupa kata- kata antara lain: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju.

2) Skala Guttman

Skala pengukuran dengan tipe ini akan didapatkan jawaban yang tegas yaitu: "ya"- "tidak", "benar"- "salah", "pernah"- "tidak".

3) Semantic Defferensial

Skala pengukuran yang berbentuk semantic deferensial dikembangkan oleh Osgood. Skala ini juga digunakan untuk mengukur sikap, hanya bentuknya tidak pilihan ganda maupun checklist, tetapi tersusun dalam satu garis kontinum yang jawaban "sangat positifnya" terletak dibagian kanan garis dan jawaban yang "sangat negatif" terletak dibagian kiri garis atau sebaliknya.

4) Rating scale

Dari ketiga skala pengukuran seperti yang telah dikemukakan data yang diperoleh semuanya adalah data kualitatif yang kemudian dikuantitatifkan. Tetapi dengan rating scale data mentah yang diperoleh berupa angka, kemudian di tafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Pengukuran dalam angket ini menggunakan skala likert. Tipe jawaban yang digunakan yaitu: check list dengan alternatif jawaban SS= sangat setuju, S= setuju, KS= kurang setuju, TS= tidak setuju. Pemberian skor pad setiap item disesuaikan dengan pertanyaan dalam bentuk positif atau negatif.

Tabel 6. Penskoran Butir Angket Pendapat Siswa

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Tabel 7. kisi-kisi Instrument Pendapat Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantu *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Membuat Pola.

Aspek	Indikator	Sub indicator	No. item	Sumber data
Pendapat siswa tentang penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media <i>macromedia flash</i>	1. Materi	a. Penggunaan bahasa	1	Siswa
		b. Kejelasan materi	7,9	
	2. Media	a. Kemudahan dalam memahami materi	2, 3,4	
		b. Bersemangat dalam pembelajaran	5,6	
		c. Kemenarikan media	8	
	3. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung	a. Pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik	10	
		b. Berkeliling saat pembelajaran	11	
		c. Memberikan peringatan kepada siswa yang tidak memperhatikan	12	
		d. Penyampaian materi dengan jelas	13	
		e. Membimbing dan mengecek pekerjaan siswa	14	
		f. Mengajukan pertanyaan jika kurang jelas	15	
		g. Menjelaskan dan memberikan kesempatan pada siswa yang kurang jelas	16,17	
		h. Berinteraksi dengan baik	18	
		i. Mengoreksi dan memberi penilaian	19,20	
		j. Memberikan post tes	21	
		k. Menutup pelajaran	22	

b. Lembar observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi sebagai alat pemantau merupakan bagian tidak terpisahkan dari tindakan setiap siklus. Dalam observasi penelitian ini dilakukan untuk mengamati kegiatan guru dan

siswa. observasi digunakan oleh observer untuk mencatat setiap tindakan yang dilakukan guru sesuai dengan penelitian tindakan kelas berhubungan dengan kegiatan siswa observasi dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku siswa sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan guru

Tabel 8. Penskoran Butir Lembar Observasi

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat baik	4
baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Tabel 9. Kisi- kisi Lembar Observasi Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantu *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Membuat Pola.

Sub indikator	Aspek yang diamati	Indicator	No. item	Sumber data
Membuat pola busana anak menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media macromedia flash	Kegiatan awal	1). Siswa berdoa sebelum memulai pelajaran 2) Guru melakukan presensi siswa 3) siswa siap mengikuti pembelajaran 4) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran 5) Guru memberikan motivasi kepada siswa 6) Guru memberikan apersepsi diawal materi	1 2 3 4 5 6	Siswa dan guru
	Kegiatan Inti	7) guru menampilkan dan menyampaikan materi menggunakan media macromedia flash 8) Siswa memperhatikan pengarahannya guru. 9) Guru mendemonstrasikan langkah-langkah membuat pola dasar bebe anak 10) Siswa mengikuti langkah- langkah pembuatan pola yang diberikan oleh guru saat mendemonstrasikan dikelas 11) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. 12) Siswa mengerjakan praktek secara individu 13) Guru membimbing dan mengecek pekerjaan siswa 14) Guru mendorong siswa untuk aktif selama proses membuat pola dasar bebe anak 15) Siswa bertanya kepada guru bila mengalami kesulitan 16) Guru meminta siswa mengumpulkan hasil kerja siswa membuat pola busana bebe anak 17) Guru menilai proses dan hasil pembuatan pola siswa 18) Guru membagikan soal post test	7,8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	

		pada siswa secara individu	21	
		19) Siswa mengerjakan soal post test	22	
	Penutup	20) Guru memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran	23	
		21) Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya	24	
		22) Guru menutup dengan salam	25	
Jumlah			25	

2. Instrument penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang di gunakan untuk mengumpulkan data penelitian. instrument dalam penelitian ini adalah lembar penilaian unjuk kerja, lembar observasi, lembar soal, dan angket penyusunan instrument ini adalah menjabarkan ubahan obyek penelitian ini berlandaskan kajian teori kemudian menjadi indikator- indikator ini menjadi tolak ukur dari butir- butir instrumen dalam mengukur responden agar lebih terarah.di perlukan kisi-kisi sebagai berikut:

a. Lembar penilaian unjuk kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini cocok digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan tugas praktek membuat pola meliputi persiapan alat dan bahan, proses atau pelaksanaan dan hasil pola yang telah di buat.

Tabel 10. Kisi-Kisi Unjuk Kerja Membuat Pola Busana Pesta Anak

Indikator	Sub indikator	Bobot	Sumber data
Psikomotor dan Afektif	1. Menyiapkan alat membuat pola busana pesta anak : a. Pensil b. Penghapus c. Penggaris panjang d. Penggaris pola e. Skala f. Pensil merah & biru g. Gunting kertas	5	Siswa
	2. Menyiapkan bahan membuat pola busana pesta anak : a. Buku kostum/Buku Pola b. Kertas merah biru (douslag) c. Kertas payung	5	
	B. Proses		
	Membuat pola busana pesta anak : 1. Siswa mengikuti membuat pola busana pesta anak sesuai langkah- langkah membuat pola busana pesta anak: a. Langkah ke.1 Membuat pola dasar badan b. Langkah 2 membuat pola dasar lengan c. Langkah 3. Mengubah pola sesuai desain d. Langkah 4. Pecah pola e. Langkah 5 membuat Pola kerah f. Langkah 6 Rancangan bahan g. Langkah 7: Rancangan harga	15	
	2. Siswa mengerjakan tugas yang di berikan secara mandiri	10	
	3. Siswa teliti dalam mengerjakan tugas yang di berikan	10	
	4. Siswa tepat waktu dalam menyelesaikan tugas	5	
	Hasil		
	1. Ketepatan ukuran, Perhitungan tepat sesuai dengan ukuran yang di gunakan: 1) Lingkar badan 2) Lingkar leher 3) Lingkar lengan 4) Lebar punggung	10	

	5) Panjang punggung 6) Lingkar pinggang 7) Lingkar kerung lengan 8) Panjang lengan 9) Panjang rok		
	2. kelengkapan tanda pola	10	
	3. kesesuai garis pola lengkung a. garis leher b. garis kerung lengan c. garis pinggang	5	
	4. kesesuaian garis pola lurus a. tengah muka b. tengah belakang c. bahu d. kupnat	5	
	5. kerapian hasil jadi pola	10	
	6. kebersihan hasil jadi pola	10	
Kognitif	1. Menjelaskan pengertian busana anak	10	
	1. Menjelaskan pengertian pola busana dengan teknik konstruksi	10	
	2. Menyebutkan dan menjelaskan macam-macam garis hias	10	
	3. Menggambarkan tanda- tanda pola	25	
	4. Menyebutkan ukuran apa saja yang di butuhkan untuk membuat pola busana anak	20	
	5. Memberikan contoh bahan dan hiasannyang cocok di gunakan untuk membuat busana pesta anak	15	

Psikomotor/ Afektif : $\frac{\text{Jumlah nilai yang di peroleh}}{\text{Jumlah nilai tertinggi}} \times 70\%$

Kognitif : $\frac{\text{Jumlah nilai yang di peroleh}}{\text{Jumlah nilai tertinggi}} \times 30\%$

b. Post Test

Tes memiliki arti sebagai alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes yang digunakan untuk mengukur aspek kognitif di buat dalam bentuk uraian dengan masing- masing nomor soal memiliki

bobot skor berbeda di sesuaikan dengan tingkat kesukaran butir soal. Tes bentuk uraian adalah tes yang berbentuk pertanyaan tulisan jawaban merupakan karangan (essay) atau kalimat yang panjang.

Tabel 11. Kisi- Kisi Soal Post Tes (Kognitif) Membuat Pola Busana Pesta Anak

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
kognitif	Pengetahuan tentang membuat busana pesta anak	Menjelaskan pengertian busana anak	1	1
		Menjelaskan pengertian pola busana dengan teknik konstruksi	2	1
		Menyebutkan dan menjelaskan macam- macam garis hias	3	1
		Menggambarkan tanda- tanda pola	4	1
		Menyebutkan ukuran apa saja yang di butuhkan untuk membuat pola busana anak	5	1
		Memberikan contoh bahan dan hiasannyang cocok di gunakan untuk membuat busana pesta anak	6	1

F. Validitas Dan Reliabilitas Instrument.

Sebelum pengambilan data instrument harus melalui proses validitas dan Reliabilitas.

1. Validitas

Menurut Djemari Mardapi (2012:37) Validitas merupakan dukungan bukti dan teori terhadap penafsiran skor tes dengan tujuan penggunaan tes.

Sedangkan menurut Sudaryono (2012:137) Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang harusnya diukur. Validitas instrumen di bagi menjadi beberapa macam antara lain:

a. Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi dari suatu tes hasil belajar adalah validitas yang diperoleh setelah dilakukan penganalisisan, penelusuran, atau pengujian terhadap isi yang terkandung dalam tes hasil belajar tersebut. Validitas isi adalah validitas yang dilihat dari segi isi tes itu sendiri sebagai pengukur hasil belajar peserta didik.

b. Validitas Konstrak (*Construct Validity*)

Konstrak adalah suatu yang berhubungan dengan fenomena dari objek yang abstrak, tetapi gejalanya dapat diamati dan di ukur. Untuk mengukur validitas konstrak, dapat di gunakan pendapat dari ahli (*Judgment Expert*)

c. Validitas External

Validitas External adalah validitas instrument yang diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi dilapangan. Bila terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta dilapangan, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas eksternal

Berdasarkan penjelasan diatas maka Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Validitas Konstrack*. Untuk menguji Validasi Konstrack dapat digunakan yang digunakan pendapat dari para ahli (*Judgment Expert*) butir instrumen disusun dan di konsultasikan kepada dosen dan guru mata pelajaran membuat pola. Kemudian meminta pertimbangan dari para ahli untuk diperiksa

dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak di ukur.

Para ahli diminta pendapatnya antara lain ahli materi, ahli media, dan ahli metode. Dari hasil pernyataan *Judgmen Expert* tersebut adalah menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan sudah layak untuk digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan yang terdiri dari catatan lapangan, lembar observasi, dan tes pencapaian kompetensi dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

2. Reliabilitas instrumen

Menurut Sudaryono (2014:155) Reliabilitas berarti sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran relatif sama. Menurut Djemari Mardapi (2012:51) Reliabilitas atau keandalan merupakan koefisien yang menunjukkan tingkat ke ajegan atau konsistensi hasil pengukuran suatu tes

Pada penelitian ini, uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronbach* yaitu pengujian reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach* dilakukan jenis data interval atau essay.

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r = Reliabilitas Instrumen

k = Mean Kuadrat Antara Subyek

$\sum \sigma_b^2$ = Mean Kuadrat Kesalahan

σ_t^2 = Varians Total

(Suharsimi Arikunto, 2006, 196)

Selanjutnya dari perhitungan diatas di interpretasikan dalam tabel 11
interpretasi nilai r sebagai berikut:

Tabel 12. Interpretasi Nilai r

No	Besar nilai r	interpretasi
1	0.00 – 0,199	Sangat rendah
2	0.20 – 0.399	Rendah
3	0.40 – 0.559	Sedang
4	0.60 – 0.799	Tinggi
5	0.80 – 1.00	Sangat tinggi

Uji Reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan berbantuan program SPSS for windows. Hasil Reliabilitas *Alfa Cronbach* untuk instrumen lembar unjuk kerja, tes uraian, dan angket pendapat.

Tabel 13. Rangkuman Reliabilitas

No	Bentuk instrument	Koofesien alpha	Keterangan
1	Lembar penilaian Unjuk kerja	0.707	reliabilitas
2	Tes uraian	0.747	reliabilitas
4	Angket pendapat siswa	0.706	reliabilitas

G. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data

Analisis Data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti merefleksikan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan

oleh guru dan siswa didalam kelas. Data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ada dua macam yaitu:

a. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data secara kuantitatif berupa analisis statistik deskriptif. Analisis data deskriptif adalah bagian statistik yang mempelajari cara pengambilan data dan penyajian data sehingga mudah di pahami. Dengan demikian analisis data deskriptif ini hanya berhubungan dengan hal yang menguraikan atau memberikan keterangan- keterangan mengenai suatu data atau fenomena. Analisis datanya berupa susunan angka-angka yang memberikan gambaran- gambaran data yang berupa tabel atau diagram.

b. Data kualitatif

Teknik analisis data kualitatif mengacu pada model analisis yang dilakukan dalam tiga komponen yang berurutan. Teknik analisis kualitatif mengacu pada metode analisis yang dilakukan dalam tiga komponen yang berurutan yaitu:

1) Reduksi data

Proses penyederhana yang dilakukan melalui pemfokusan data mengabstraksikan data mentah menjadi informasi

2) Paparan data

Data- data hasil reduksi. kemudian di paparkan dalam bentuk- bentuk paragraf-paragraf yang saling berhubungan (narasi) yang diperjelas melalui matriks, grafiks, dan diagram. Pemaparan data berfungsi untuk membantu merencanakan tindakan selanjutnya.

3) Verifikasi atau pengambilan keputusan

Verifikasi adalah: menghubungkan hasil analisis data-data secara integral kemudian mencocokkan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Kesimpulan diambil dengan mempertimbangkan perbedaan atau persamaan, penjelasan, dan gambar data seluruhnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dalam menganalisis, peneliti menggunakan angka untuk menggambarkan bahwa tindakan yang di laksanakan dapat menimbulkan adanya peningkatan atau perbaikan kearah yang lebih baik jika di bandingkan dengan keadaan sebelumnya. Peningkatan kompetensi siswa dapat di lihat dari kompetensi siswa dalam bentuk nilai persentase siklus I dan siklus II.

2. Analisis data pelaksanaan pembelajaran pembuatan pola dengan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash*

Lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk merekam kegiatan pembelajaran pembuatan pola busana anak dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash*, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran di buat dengan menggunakan skala likert

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai dengan negatif, yang dapat berupa kata- kata antara lain: sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik,

Dari observasi tersebut kemudian menghitung jumlah total skor yang di peroleh selama pengamatan. Agar lebih mudah untuk memahami data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran di perlukan hitungan sebagai berikut:

Tabel 14. Pelaksanaan Pembelajaran

No	Skor peserta didik	Kategori
1.	$X \geq \bar{X} + 1. SBx$	Terlaksana dengan sangat baik
2	$\bar{X} + 1. SBx > X \geq \bar{X}$	Terlaksana dengan baik
3	$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1. SBx$	terlaksana dengan cukup baik
4	$X < \bar{X} - 1. SBx$	Kurang terlaksana dengan baik

(Djemari Mardapi, 2012:162)

Keterangan:

$\bar{X}$: Rerata skor keseluruhan

SBx : Simpangan baku skor keseluruhan

X : Skor yang di capai

3. Analisis data hasil penilaian unjuk kerja siswa

Pada data kuantitatif dapat dijelaskan dengan menggunakan data statistik yang di sebut modus, median dan mean. ketiga teknik ini merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan kelompok yang di dasarkan atas gejala pusat (*central tendency*) dari kelompok tersebut. Namun ketiga macam teknik tersebut yang menjadi ukuran gejala pusatnya berbeda- beda .

a. Modus

Modus merupakan penjelasan teknik kelompok yang didasarkan kelompok, yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi mode) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. (Sugiyono, 2007:47)

b. Median

Median merupakan penjelasan teknik kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang di susun urutan dari yang terkecil sampai

yang terbesar atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil.
(Sugiyono,2007:48)

c. Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok. Rata-rata (mean) ini dapat menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut adapun rumusnya sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan :

Me : Rata-rata (*mean*)

$\sum xi$: Jumlah semua nilai

N : Jumlah individu (Sugiyono, 2012: 49)

Agar lebih memudahkan untuk memahami data hasil kompetensi siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal di sajikan berdasarkan dua kategori yaitu: tuntas dan belum tuntas. Berikut kriteria ketuntasan yang sudah di tentukan.

Tabel 15. Kriteria Ketuntasan Minimal

Nilai	Kategori
<75	Belum tuntas
>75	Tuntas

Keterangan:

Jika nilai diperoleh siswa kurang dari 75 maka siswa dikatakan belum tuntas.

Jika yang diperoleh siswa lebih dari sama dengan 75 maka siswa dikatakan tuntas

4) Analisis Data Angket

Analisis Data Angket pendapat siswa terhadap penerapan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* ini menggunakan pengukuran skala *likert*. Hasil dari instrumen angket tersebut kemudian diklasifikasikan dalam kategori dengan langkah- langkah perhitungan sebagai berikut:

Tabel 16. Kategori Pendapat Siswa

No	Skor peserta didik	Kategori
1.	$X \geq \bar{X} + 1. SBx$	Sangat menyenangkan
2	$\bar{X} + 1. SBx > X \geq \bar{X}$	Menyenangkan
3	$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SBx$	Kurang menyenangkan
4	$X < \bar{X} - 1.SBx$	Tidak menyenangkan

(Djemari Mardapi, 2012:162)

Dimana:

$\bar{X}$: Rerata skor keseluruhan didik dalam satu kelas

SBx : Simpangan Baku Skor Keseluruhan peserta didik dalam satu kelas

X : skor yang di capai siswa

Keterangan :

1. Skor batas bawah kategori sangat senang adalah:
 $0,80 \times 88 = 70,4$ dan batas atasnya nya 88
2. Skor batas bawah pada kategori senang adalah
 $0,60 \times 88 = 52,8$
3. Skor batas bawah pada kategori kurang senang adalah
 $0,40 \times 88 = 35,2$
4. Skor yang tergolong pada kategori tidak senang adalah
Kurang dari 35,2

H. Indikator Keberhasilan

Nana Sudjana (2009:62) menyatakan salah satu keberhasilan proses belajar mengajar dilihat dari hasil yang dicapai oleh siswa yakni jumlah siswa yang dapat mencapai tujuan instruksional minimal 75 dari jumlah instruksional yang harus dicapai. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi tempat penelitian

SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo terletak di Jalan Semawung daleman, Desa Semawung daleman Kutoarjo, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo, Telp. (0275) 641342 Fax. (0275) 641342 Kode pos: 54213. Lokasi tersebut relatif dekat dengan jalan raya utama, akan tetapi keadaan tersebut tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sekolah memiliki luas lahan sekitar 12043 m² yang merupakan lahan milik yayasan. SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo memiliki enam jurusan yaitu jurusan Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Pemasaran, Busana Butik, Teknik Komputer dan Jaringan, serta Teknik Sepeda Motor.

SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan lima orang wakilnya, masing-masing wakasek mempunyai tanggung jawab sesuai dengan bidangnya masing-masing yang satu sama lainnya saling berkaitan. Jumlah personil karyawan dan tenaga pengajar di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo berjumlah 59 orang, terdiri dari 43 tenaga pengajar, dan 16 karyawan.

Dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, bisa dikatakan SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo beberapa fasilitas sekolah sudah memenuhi dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Fasilitas KBM dan media pembelajaran antara lain berupa, modul pembelajaran, media pembelajaran, buku paket, LCD, OHP, komputer dan lain-lain.

Penelitian tentang peningkatan kompetensi siswa membuat pola busana menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) berbantuan *Macromedia Flash* dilaksanakan selama 2 minggu yaitu: pada tanggal 26 mei -2 juni 2014. penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam membuat pola busana pesta anak melalui penerapan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan lembar Penilaian Unjuk Kerja, tes uraian, lembar observasi dan angket. Selanjutnya akan di bahas tentang pelaksanaan tindakan kelas tiap siklus peningkatan kompetensi siswa dalam membuat pola melalui penerapan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash*.

2. Pelaksanaan Tindakan pada Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Busana Bebe Model Pembelajaran Langsung Berbantuan *Macromedia Flash* Membuat Pola Busana Kelas X Program Tata Busana SMK YPE Sawunggalih

Penelitian ini dilakukan berdasarkan tahap-tahap penelitian yang dirumuskan. Ada pun tahapan tersebut terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus pada kelas X busana SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo sebagai subjek penelitian. Tindakan dalam penelitian ini berupa penggunaan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada mata membuat pola busana anak. Sebagaimana disusun pada tahap perencanaan.

Berdasarkan perumusan masalah dan langkah penelitian maka data yang di peroleh dalam penelitian ini berupa pengamatan tindakan kelas serta peningkatan kompetensi siswa pada mata pelajaran membuat pola busana pesta anak pada siswa kelas X SMK YPE Sawunggalih. Data dalam penelitian ini di

peroleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang berupa penilaian unjuk kerja, tes pencapaian kompetensi, lembar observasi dan angket pendapat siswa.

a. Deskripsi kondisi awal sebelum tindakan (prasiklus)

Kegiatan sebelum tindakan (pra siklus) Pada penelitian tindakan pra siklus ini mengambil data dari hasil kompetensi siswa yang sudah ada di sekolah atau dari guru mata pelajaran membuat pola. Dan dilakukan dialog dengan guru mata pelajaran membuat pola, dalam pokok bahasan pembuatan pola busana anak di padukan dengan model pembelajaran langsung untuk pencapaian kompetensi membuat pola busan anak.

Dalam penelitian ini peneliti tanpa berkolaborasi dengan guru, berdiskusi perihal proses pembelajaran membuat pola busana pesta anak yang terjadi dan pencapaian kompetensi kelas X busana butik SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Berdasarkan studi dokumentasi dan diskusi yang di lakukan menunjukkan pencapaian kompetensi siswa sangat beragam. Ada siswa yang mampu meraih nilai tinggi, tetapi banyak siswa yang meraih nilai rendah.

Dari hasil pra observasi tersebut peneliti mendapatkan informasi tentang kondisi kegiatan pembelajaran berlangsung, guru yang mengajar tersebut menggunakan metode ceramah sehingga pada proses belajar mengajar, guru tidak dapat menjangkau semua siswa pada saat kegiatan praktik dan guru tidak memanfaatkan fasilitas yang ada seperti komputer, guru cenderung lebih sering menggunakan papan tulis sebagai media pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menimbulkan partisipasi siswa belum aktif sehingga semangat dan responnya masih rendah terbukti siswa kurang antusias, cenderung pasif, mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, kurang memanfaatkan media yang

di berikan. Hal ini berpengaruh terhadap pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Data nilai kompetensi prasiklus ini di peroleh dari data yang sudah ada di sekolah. Berikut nilai kompetensi siswa pada pra siklus (sebelum tindakan)

Tabel 17. Nilai Kompetensi Membuat Pola Bebe Anak Pada Pra Siklus

No	Nama	Pra Siklus
1	Siswa 1	75
2	Siswa 2	75
3	Siswa 3	75
4	Siswa 4	70
5	Siswa 5	66
6	Siswa 6	75
7	Siswa 7	75
8	Siswa 8	70
9	Siswa 9	75
10	Siswa 10	76
11	Siswa11	70
12	Siswa 12	72
13	Siswa13	70
14	Siswa 14	75
15	Siswa 15	75
16	Siswa 16	70
17	Siswa17	77
18	Siswa18	60
19	Siswa19	75
20	Siswa 20	75
21	Siswa 21	78
22	Siswa 22	72
23	Siswa 23	62.5
24	Siswa 24	75
25	Siswa 25	72
	jumlah	1810.5
	rata- rata	72.42

Berdasarkan data hasil kompetensi membuat pola bebe anak pada pra siklus dari 25 siswa menunjukkan nilai rata-rata (mean) 72,42 nilai yang disajikan. hasil kompetensi siswa pada pra siklus dari 25 siswa dapat

dikategorikan pada tabel 18. Hasil Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal berikut ini.

Tabel 18. Data Nilai Kompetensi Membuat Pola Bebe Anak Pada Pra Siklus Berdasarkan KKM.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	14	56%
2	Belum tuntas	11	44%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan data tabel 18, distribusi frekuensi kompetensi membuat pola busana bebe anak pada pra siklus dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran membuat pola menggunakan metode yang di gunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang tuntas baru mencapai 56% (14 siswa) dan yang belum tuntas 44% (11 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi siswa masih cukup rendah terlihat pada banyaknya siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan dilihat dari nilai rata- rata kelas baru mencapai 72,42% yang masih di bawah standart ketuntasan minimal yakni 75.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembelajaran diatas perlu diadakan perbaikan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Pada proses pembelajaran peneliti melihat guru belum menggunakan media pembelajaran lain selain media papan tulis, hal ini yang mungkin mengakibatkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, sehingga banyak siswa yang jenuh, bosan saat mengikuti pelajaran dan tidak semangat dalam mengerjakan tugas yang di berikan guru serta mengumpulkan tugas tidak tepat

waktu. Penggunaan media selain dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk menyimak dan mendengarkan isi materi yang di sampaikan oleh guru.

b. Siklus pertama

Penelitian siklus pertama ini dilakukan dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari senin, 26 mei 2014.

1) Perencanaan

- a) Perencanaan pembelajaran dibuat oleh peneliti berkolaborasi dengan guru sesuai dengan prosedur penelitian, perencanaan pada siklus pertama adalah materi pembuatan pola dasar busana anak perempuan. peneliti mempersiapkan instrumen yang di gunakan dalam penelitian antara lain: Silabus, RPP, Jobsheet, Handout, lembar observasi , dan penilaian unjuk kerja.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran berupa skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP di susun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP menekankan pada kegiatan inti yaitu: pada peningkatan kompetensi siswa dalam membuat pola dasar anak dengan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash*. RPP secara lengkap di sajikan dalam lampiran.
- c) Merumuskan langkah- langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal dengan mempersiapkan kondisi kelas agar siap untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dimulai dengan berdoa, kemudian guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan,

tujuan pembelajaran sampai pada penilaian yang dilakukan. Kegiatan inti yang menekankan pada peningkatan kompetensi siswa yaitu: guru menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash*, membimbing siswa dalam membuat pola dasar anak sampai pada mengecek hasil jadi gambar pola siswa. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan menutup pelajaran yaitu siswa mengerjakan tes uraian, informasi untuk pelajaran selanjutnya dan di tutup dengan doa.

- d) Menyiapkan media pelajaran berupa jobsheet, handout, dan media *Macromedia Flash*
- e) Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrumen lembar penilaian unjuk kerja, tes uraian, dan lembar observasi untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar.

2) Tindakan

Tindakan yang dilakukan adalah mengadakan kegiatan pembelajaran pembuatan pola dasar busana anak perempuan melalui pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash*. Kegiatan pembelajaran di laksanakan di kelas X busana tepat di ruang produksi busana. adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut:

- (a) Pendahuluan
 - (1) Guru mengucapkan salam dan membimbing siswa untuk berdoa
 - (2) Mengabsen presensi kehadiran siswa
 - (3) Guru menyampaikan secara singkat tentang model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash*
 - (4) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

(5) Guru melakukan apersepsi, mengawali dengan pertanyaan yang sesuai dengan materi.

(b) Kegiatan inti

(1) Guru menjelaskan teori tentang busana pesta anak dan pembuatan pola busana anak

(2) Siswa memperhatikan guru menjelaskan cara pembuatan pola dengan media *Macromedia Flash*

(3) Siswa mengikuti langkah- langkah pembuatan pola dasar yang di jelaskan oleh guru

(4) Guru mengecek pekerjaan siswa sesuai dengan langkah-langkah pembuatan pola.

(5) Guru membimbing siswa yang belum mengerti cara- cara pembuatan pola busana bebe anak.

(6) Guru memberikan latihan lanjutan untuk

(c) Kegiatan menutup pelajaran

(1) Tugas atau pekerjaan siswa di kumpulkan

(2) Guru memberikan tes uraian kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa

(3) Guru mengevaluasi sebagian dari hasil pekerjaan siswa berdasarkan penilaian unjuk kerja, sebagai hasil kesimpulan dari ketercapaian materi yang di sampaikan

(4) Guru menyampaikan informasi pembelajaran berikutnya dan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

3) Pengamatan (observasi)

Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada materi membuat pola busana pesta anak menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) berbantuan media *Macromedia Flash*. Pada siklus I tahap tindakan yang terdiri dari 3 tahap yaitu: kegiatan pendahuluan, pelaksanaan pembelajaran dan penutup.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer, pada siklus pertama masih ada beberapa siswa yang tidak mengerti cara pembuatan pola dasar bebe anak dan terlambat mengikuti tahap- tahap pembuatan pola yang disampaikan oleh guru, sehingga mereka sering bertanya kepada teman yang lain. hal ini mengganggu konsentrasi teman yang lainnya dan membuat kelas menjadi gaduh. Partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran membuat pola busana pesta anak kurang maksimal , siswa terlambat dalam mengumpulkan tugas dan kompetensi siswa pada mata pelajaran membuat pola masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi KKM.

Dalam penelitian ini peneliti dibantu observer dalam mengadakan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti di bantu observer sama-sama mengadakan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengacu pada lembar observasi yang gunakan untuk mengumpulkan data tentang dampak tindakan dalam aspek proses pembelajaran dari awal sampai akhir dan penilaian unjuk kerja untuk menilai tugas siswa dalam membuat pola. Pengamatan dilakukan melalui lembar observasi untuk mengetahui sikap siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan lembar penilaian unjuk kerja untuk mengetahui peningkatan kompetensi

siswa pada mata pelajaran membuat pola menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash*. Pada bagian ini dikemukakan hasil penelitian yang telah dilakukan. Data yang disajikan merupakan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran membuat pola menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* oleh dua observer. Berikut tabel hasil dari pengamatan yang dilakukan oleh dua observer pada siklus pertama

Tabel 19. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Membuat Pola Busana Bebe Anak Pada Siklus Pertama

Pengamat	Skor	p ersentase
observer 1	68	68%
observer 2	70	70%
rata-rata	69	69%

Berdasarkan data dari lembar observasi yang diamati oleh observer 1 dan observer II didapatkan hasil observer I menyatakan pembelajaran terlaksana 68% dan oberver II menyatakan pembelajaran terlaksana 70%. Data distribusi frekuensi pelaksanaan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada kompetensi membuat pola busana pesta anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Hasil Pengamatan Observer Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Bebe Anak Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Macromedia Flash Siklus1

Kategori	Rentang	Frekuensi	Persentase
Terlaksana dengan sangat baik	$X \geq 80$	0	0%
Terlaksana dengan baik	$60 \leq X < 80$	2	100%
terlaksana dengan cukup baik	$40 \leq X < 60$	0	0%
Kurang terlaksana dengan baik	$X \leq 40$	0	0%
Jumlah		2	100%

Keterangan :

- Skor batas bawah kategori terlaksana dengan sangat baik adalah:
 $0,80 \times 100 = 80$ dan batas atasnya nya 80
- Skor batas bawah pada kategori terlaksana dengan baik adalah
 $0,60 \times 100 = 60$
- Skor batas bawah pada kategori terlaksana dengan cukupbaik adalah
 $0,40 \times 100 = 40$
- Skor yang tergolong pada kategori kurang terlaksana dengan baik adalah
 Kurang dari 40

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi pada mata pelajaran membuat pola dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash* pada siklus 1 yang dilakukan oleh dua observer maka, didapatkan rata- rata yaitu 69 % yang termasuk dalam kategori pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik. Berikut nilai kompetensi siswa setelah menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash*:

Tabel 21. Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Busana Bebe Anak Pada Siklus Pertama

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan
1	Siswa 1	75.00	76.46	1.46
2	Siswa 2	75.00	76.75	1.75
3	Siswa 3	75.00	76.46	1.46
4	Siswa 4	70.00	76.17	6.17
5	Siswa 5	66.00	77.04	11.04
6	Siswa 6	75.00	79.71	4.71
7	Siswa 7	75.00	76.75	1.75
8	Siswa 8	70.00	75.25	5.25
9	Siswa 9	75.00	76.75	1.75
10	Siswa 10	76.00	77.96	1.96
11	Siswa11	70.00	73.25	3.25
12	Siswa 12	72.00	78.25	6.25
13	Siswa13	70.00	78.25	8.25
14	Siswa 14	75.00	76.46	1.46
15	Siswa 15	75.00	77.67	2.67
16	Siswa 16	70.00	75.29	5.29
17	Siswa17	77.00	79.71	2.71
18	Siswa18	60.00	75.04	15.04
19	Siswa19	75.00	78.21	3.21
20	Siswa20	75.00	76.17	1.17
21	Siswa 21	78.00	80.92	2.92
22	Siswa 22	72.00	77.92	5.92
23	Siswa 23	62.50	74.67	12.17
24	Siswa 24	75.00	75.04	0.04
25	Siswa 25	72.00	74.42	2.42
	jumlah	1810.50	1920.57	110.07
	rata- rata	72.42	76.82	4.40

Berdasarkan nilai rata- rata pada tabel 21, siklus pertama nilai rata- rata kompetensi membuat pola bebe anak meningkat. dari nilai rata- rata pra siklus 72.42 dan meningkat pada siklus pertama menjadi 76,82. Sehingga ada peningkatan 4,40 Dapat dilihat pada lampiran 4. Berdasarkan nilai yang di sajikan kompetensi siswa siklus pertama dari 25 siswa dapat di kategorikan pada

tabel 22, kompetensi nilai siswa sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal berikut ini:

Tabel 22. Data Kompetensi Membuat Pola Busana Bebe Anak Siklus Pertama Berdasarkan KKM

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	22	88,0%
2	Belum tuntas	3	12,0%
Jumlah		25	100%

Pengamatan terhadap kompetensi membuat pola bebe anak pada siklus pertama dengan tindakan melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* yang diterapkan guru pada pembelajaran pola busana pesta anak dapat meningkatkan kompetensi siswa, hal ini ditunjukkan pada sajian data tabel 22, bahwa 88,0% (22 siswa) sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. peningkatan yang terjadi pada siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi yang di sampaikan melalui model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash*, namun masih ada sebagian siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM 12,0% (3 siswa) Dalam hal ini guru harus melakukan tindakan perbaikan agar semua siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

4) Refleksi

Berdasarkan dengan pengamatan yang dilakukan, maka refleksi kompetensi pada siklus pertama dengan tindakan melalui pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* diterapkan guru pada materi pembuatan pola bebe anak belum mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan,

terlihat pada 3 siswa yang masih memperoleh kompetensi dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi dan permasalahan yang dihadapi selama tindakan yang berlangsung pada siklus pertama. Ada beberapa kelemahan yang dihadapi pada siklus pertama ini yaitu:

- (1) Partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran membuat pola belum maksimal.
- (2) Kegiatan pembelajaran belum lancar, kondisi kelas masih belum kondusif. Masih ada beberapa siswa yang belum mengerti cara pembuatan pola hal ini yang membuat mereka menjadi terlambat mengikuti tahapan- tahapan yang di jelaskan guru.
- (3) Masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi KKM dalam mata pelajaran membuat bebe anak

Berdasarkan kelemahan–kelemahan yang terjadi dalam siklus pertama, dan akan diperbaiki sesuai hasil refleksi peneliti akan melanjutkan penelitian dengan siklus kedua dimana peneliti akan melakukan perbaikan dari siklus pertama yaitu:

- 1) Guru perlu mengadakan pendekatan dan memotivasi siswa yang belum memenuhi KKM dalam membuat pola dengan memberikan perhatian yang lebih agar siswa lebih paham cara membuat pola dengan benar
- 2) Guru harus mengkondisikan kelas agar semua siswa dapat fokus dalam memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru
- 3) Guru perlu mengganti strategi pembelajaran dengan membagi kelompok belajar menjadi lima kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah

lima orang secara heterogen agar siswa dapat berdiskusi dengan teman kelompoknya. Selain itu guru lebih mudah untuk mengecek dan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas membuat pola bebe anak.

c. Siklus II

Penelitian ini dilakukan satu kali pertemuan yaitu pada hari senin 2 juni 2014 selama 4x45 menit. Tahapan-tahapan yang di lakukan pada siklus II adalah sebagai berikut.

1) Perencanaan siklus

- a) Tahap perencanaan pada siklus kedua ini sesuai dengan hasil dari refleksi siklus pertama. Dalam tahap penyusunan rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran membuat pola busana anak yang akan digunakan, setelah itu menyiapkan instrumen berupa lembar observasi untuk pengamatan terhadap proses selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Penilaian terhadap hasil kompetensi siswa menggunakan instrument berupa lembar penilaian unjuk kerja, dan tes uraian.
- b) Mempersiapkan RPP, handout, Jobsheet, skenario pelaksanaan pembelajaran langsung (sesuai langkah-langkah model pembelajaran langsung) secara runtut dari awal sampai akhir
- c) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal untuk mempersiapkan kondisi kelas agar siswa siap untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan berdoa, kemudian guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran sampai pada peningkatan

kompetensi yaitu guru menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan *macromedia flash*, dan membagikan kelompok belajar ,diharapkan agar siswa dapat berdiskusi dengan teman-temannya, membimbing siswa dalam membuat pola busana bebe anak sampai pada mengecek hasil jadi gambar pola busana bebe anak. Kegiatan selanjutnya menutup pelajaran yaitu: siswa mengerjakan soal tes uraian, informasi untuk mempelajari selanjutnya dan di tutup dengan doa

- d) Menyiapkan media pembelajaran berupa *macromedia flash*. Media *Macromedia Flash* digunakan untuk menjelaskan materi pembuatan pola bebe anak yang berisi langkah–langkah pembuatan bebe anak, hingga rancangan bahan dan harga sesuai dengan desain.
- e) Peneliti dan observer menyiapkan lembar instrument sesuai dengan format dari peneliti yaitu: menggunakan instrument lembar penilaian unjuk kerja, tes uraian, angket dilengkapi dengan lembar observasi untuk pengamatan terhadap proses belajar mengajar.
- f) Observer harus lebih teliti dalam melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran
- g) Guru harus lebih intensif dalam memantau dan mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran serta selalu memberikan motivasi pada siswa

2) Pelaksanaan tindakan

Kegiatan pelaksanaan dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus pertama, dan dilakukan perbaikan pelaksanaan tindakan kelas pada siklus kedua pada hari senin 2 juni 2014 selama 4 x 45 menit. Peneliti bersama dengan kolaborator melakukan pengamatan secara bersama–sama. Materi yang diberikan

merupakan lanjutan dari siklus pertama, dengan membuat variasi dalam penyampaian pembelajaran. Tahap tahap yang dilakukan adalah:

a) Pendahuluan

Melakukan apersepsi siswa mengenai membuat pola busana pesta anak sesuai dengan desain. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru mengkondisikan siswa terlebih dahulu supaya memperhatikan pengajaran dengan baik. Siswa di berikan pemahaman mengenai pelaksanaan model pembelajaran langsung dan menyampaikan tujuan yang akan di capai dalam pembelajaran pembuatan pola bebe anak Selanjutnya guru memberikan apersepsi pertanyaan-pertanyaan yang membantu motivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
- (2) Guru membagi siswa dalam lima kelompok, masing-masing kelompok berjumlah lima orang secara heterogen
- (3) Siswa di tuntut untuk memahami jobsheet pembuatan pola busana bebe anak
- (4) Materi membuat pola busana bebe anak di sampaikan secara singkat dengan tujuan supaya siswa lebih paham terhadap materi yang di pelajari.
- (5) Guru memberikan tugas membuat pola dengan desain yang telah ditentukan agar siswa dapat mendiskusikan tugas tersebut dengan kelompoknya.
- (6) Guru mengecek dan memberikan bimbingan kepada siswa yang masih kesulitan dalam membuat pola

c) Kegiatan menutup pelajaran

(1) Tugas atau pekerjaan siswa di kumpulkan

(2) Guru memberikan tes uraian kepada siswa untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa.

(3) Guru mengevaluasi sebagian dari hasil pekerjaan siswa berdasarkan penilaian unjuk kerja, sebagai hasil kesimpulan dari ketercapaian materi yang telah di sampaikan

(4) Guru menyampaikan informasi pembelajaran berikutnya dan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Pengamatan (Observasi) siklus II

Pada tahap ini pengamatan di lakukan untuk mengetahui proses pembelajaran membuat pola busana pesta anak dan nilai kompetensi siswa dengan tindakan melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash*. Pengamatan dilakukan bersama-sama peneliti dan teman sejawat untuk mempermudah dalam pengamatan lebih terfokus. Berikut tabel hasil pengamatan pada siklus kedua yaitu:

Tabel 23. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Membuat Pola Busana Bebe Anak Pada Siklus Kedua

Pengamat	Siklus II	Persentase II
observer 1	86	86%
observer 2	84	84%
rata-rata	85	85%

Berdasarkan data dari lembar observasi yang diamati oleh observer 1 dan observer II pada siklus II didapatkan hasil observer I menyatakan pembelajaran terlaksana 86% dan observer II menyatakan pembelajaran terlaksana 84%. Data distribusi frekuensi pelaksanaan model pembelajaran langsung berbantuan media

Macromedia Flash pada kompetensi membuat pola busana pesta anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 24. Hasil Pengamatan Observer Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media *Macromedia Flash* Siklus 2

Kategori	Rentang	Frekuensi	Persentase
Terlaksana dengan sangat baik	$X \geq 80$	2	100%
Terlaksana dengan baik	$60 \leq X < 80$	0	0
Kurang terlaksana dengan baik	$40 \leq X < 60$	0	0%
Tidak terlaksana dengan baik	$X \leq 40$	0	0%
Jumlah		2	100%

Keterangan :

- Skor batas bawah kategori terlaksana dengan sangat baik adalah:
 $0,80 \times 100 = 80$ dan batas atasnya nya 80
- Skor batas bawah pada kategori terlaksana dengan baik adalah
 $0,60 \times 100 = 60$
- Skor batas bawah pada kategori terlaksana dengan cukupbaik adalah
 $0,40 \times 100 = 40$
- Skor yang tergolong pada kategori kurang terlaksana dengan baik adalah
 Kurang dari 40

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi pada mata pelajaran membuat pola menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash* pada siklus II yang dilakukan oleh dua observer, maka didapatkan rata- rata yaitu 85% yang termasuk dalam kategori pembelajaran terlaksana dengan sangat baik.

Dari hasil pengamatan tersebut terdapat peningkatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media

macromedia flash. berikut tabel peningkatan pelaksanaan pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash* :

Tabel 25. Peningkatan Pelaksanaan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Busana Bebe Anak

No	Data persiklus	Persentase
1	Siklus 1	69%
2	Siklus 2	85%
	Peningkatan	16.00%

Hasil pengamatan yang di lakukan oleh observer pada siklus kedua mengalami peningkatan dari siklus pertama terbukti dari Tabel 25, diatas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung terlaksana dengan sangat baik terbukti. Siswa sudah paham mengenai model pembelajaran langsung. Siswa dapat mudah menangkap materi yang disampaikan guru. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif. Berdasarkan nilai kompetensi siswa Pada siklus kedua ini nilai kompetensi rata-rata siswa meningkat 7,98 dari nilai rata-rata siklus pertama 76,82 menjadi 84,80 pada siklus kedua yang dapat dilihat pada tabel 26 berikut:

Tabel 26. Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Busana Bebe Anak Pada Siklus Kedua

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus II	Peningkatan
1	Siswa 1	75.00	76.46	1.46	84.17	7.71
2	Siswa 2	75.00	76.75	1.75	82.71	5.96
3	Siswa 3	75.00	76.46	1.46	85.67	9.21
4	Siswa 4	70.00	76.17	6.17	85.67	9.50
5	Siswa 5	66.00	77.04	11.04	84.46	7.42
6	Siswa 6	75.00	79.71	4.71	85.96	6.25
7	Siswa 7	75.00	76.75	1.75	89.13	12.38
8	Siswa 8	70.00	75.25	5.25	85.96	10.71
9	Siswa 9	75.00	76.75	1.75	85.96	9.21
10	Siswa 10	76.00	77.96	1.96	85.96	8.00
11	Siswa11	70.00	73.25	3.25	84.50	11.25
12	Siswa 12	72.00	78.25	6.25	83.00	4.75
13	Siswa13	70.00	78.25	8.25	85.92	7.67
14	Siswa 14	75.00	76.46	1.46	85.96	9.50
15	Siswa 15	75.00	77.67	2.67	85.92	8.25
16	Siswa 16	70.00	75.29	5.29	81.29	6.00
17	Siswa17	77.00	79.71	2.71	85.67	5.96
18	Siswa18	60.00	75.04	15.04	82.38	7.34
19	Siswa19	75.00	78.21	3.21	84.46	6.25
20	Siswa20	75.00	76.17	1.17	82.42	6.25
21	Siswa 21	78.00	80.92	2.92	85.67	4.75
22	Siswa 22	72.00	77.92	5.92	85.33	7.41
23	Siswa 23	62.50	74.67	12.17	84.17	9.50
24	Siswa 24	75.00	75.04	0.04	82.42	7.38
25	Siswa 25	72.00	74.42	2.42	85.67	11.25
	jumlah	1810.5	1920.5 7	110.07	2120.43	199.86
	rata- rata	72.4	76.82	4.40	84.80	7.98

Berdasarkan nilai rata- rata pada tabel 26, kompetensi membuat pola busana bebe anak pada siklus ke II dari 25 siswa menunjukkan rata- rata (mean) yang dicapai 84,80 mengalami peningkatan dari prasiklus. Nilai pra siklus ke siklus I sebesar 4,40 kemudian nilai siklus I ke siklus II sebesar 7,98.

Berdasarkan nilai yang di sajikan dapat di kategorikan pada tabel hasil kompetensi siswa sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal Berikut Ini:

Tabel 27. Data Nilai Kompetensi membuat pola bebe anak pada siklus kedua berdasarkan KKM

No	Kategori	Frekuensi	persentase
1	Tuntas	25	100%
2	Belum tuntas	0	0%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan data pada tabel 27, distribusi frekuensi kompetensi membuat pola bebe anak pada siklus kedua dari dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran membuat pola melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* kelas X busana butik dapat meningkatkan kompetensi siswa sesuai yang di harapkan. Dimana siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal mencapai 75. Kemudian nilai kompetensi mengalami peningkatan yang sangat baik di tunjukkan dengan nilai rata- rata kelas yang meningkat 7,98 dimana pada siklus I sebesar 76,82 dan siklus II meningkat menjadi 84,80

Dari hasil nilai kompetensi siswa pada mata pelajaran membuat pola bebe anak peneliti bersama teman sejawat dan guru menyimpulkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* pada materi membuat pola busana pesta anak dapat meningkatkan kompetensi siswa. Dengan adanya peningkatan kompetensi pada siklus kedua, sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin di capai yaitu: perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku siswa setelah menyelesaikan pengalaman

belajarnya, kualitas dan kuantitas penguasaan kompetensi dasar oleh siswa. Jumlah siswa yang telah memenuhi meningkat menjadi 100%. Dengan pencapaian kompetensi lebih baik dari yang sebelumnya dan di tunjukkan pada kompetensi bahwa 25 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal. maka penelitian ini tidak di lanjutkan pada siklus berikutnya dan penelitian ini telah dianggap berhasil.

4) Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan maka refleksi pada kompetensi siswa pada siklus kedua sebagai berikut:

- (a) Dengan tindakan melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash*, maka guru dapat mengontrol pekerjaan siswa. Sehingga tidak ada siswa yang tidak mengikuti tahapan membuat pola hal ini membuat siswa dapat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan tugas membuat pola dapat selesai tepat waktu.
- (b) Dengan melakukan perbaikan pada tindakan melalui model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* mulai dari siklus pertama sampai siklus kedua, dapat meningkatkan kompetensi membuat pola busana pesta anak.

3. Pendapat Siswa Tentang Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Membuat Pola

Data yang di hasilkan dari pendapat siswa tentang model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada kompetensi membuat pola busana bebe anak dengan jumlah subyek 25 siswa. Jumlah butir pertanyaan 22 butir dengan skor minimal 35,2 dan skor maksimal 70,4. Berikut tabel hasil butir

pendapat siswa tentang model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash*:

Tabel 28. Skor Instrumen Angket Pendapat Siswa Tentang Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Busana Bebe Anak

No	Nama Siswa	Skor
1	Siswa 1	77
2	Siswa 2	79
3	Siswa 3	77
4	Siswa 4	76
5	Siswa 5	81
6	Siswa 6	84
7	Siswa 7	77
8	Siswa 8	64
9	Siswa 9	77
10	Siswa 10	76
11	Siswa11	77
12	Siswa 12	79
13	Siswa13	78
14	Siswa 14	75
15	Siswa 15	76
16	Siswa 16	83
17	Siswa17	76
18	Siswa18	71
19	Siswa19	75
20	Siswa20	73
21	Siswa 21	75
22	Siswa 22	67
23	Siswa 23	81
24	Siswa 24	74
25	Siswa 25	80
	jumlah	1908
	rata-rata	76.32

Berdasarkan perhitungan di peroleh skor terendah 64 dan skor tertinggi 84 hasil perhitungan diperoleh harga rata-rata (mean) yaitu: 76,32. Distribusi frekuensi pendapat siswa tentang model pembelajaran langsung berbantuan

media *Macromedia Flash* pada kompetensi membuat pola busana pesta anak dapat dilihat pada tabel 28.berikut:

Tabel 29. Distribusi Frekuensi Pendapat Siswa Tentang Penggunaan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media *Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Membuat Pola Busana Bebe Anak

Kategori	Rentang	Frekuensi	Persentase
Sangat senang	$X \geq 70,4$	23	92%
Senang	$52,8 \leq X < 70,4$	2	8 %
Kurang Senang	$35,2 \leq X < 52,8$	0	0%
Tidak Senang	$X \leq 35,2$	0	0%
Jumlah		25	100%

Keterangan:

- Skor batas bawah kategori sangat senang adalah:
 $0,80 \times 88 = 70,4$ dan batas atasnya nya 88
- Skor batas bawah pada kategori senang adalah
 $0,60 \times 88 = 52,8$
- Skor batas bawah pada kategori kurang senang adalah
 $0,40 \times 88 = 35,2$
- Skor yang tergolong pada kategori tidak senang adalah
 Kurang dari 35,2

Berdasarkan hasil pendapat siswa pada mata pelajaran membuat pola menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash* diperoleh 92% (23 siswa) menyatakan sangat senang dan 8% menyatakan senang, hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada kelas X busana di SMK Sawunggalih Kutoarjo sangat menyenangkan dengan adanya pembelajaran tersebut.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Pembelajaran pada peningkatan kompetensi Membuat Pola Busana Pesta Anak Melalui Model Pembelajaran Langsung Berbantuan *Macromedia Flash*

Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran membuat pola ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi membuat pola siswa kelas X busana butik yang sebelumnya yang masih cukup rendah. berdasarkan hasil data tersebut peneliti yang berkolaborasi dengan teman sejawat dan guru membuat pola di SMK Sawunggali Kutoarjo merencanakan tindakan melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash*.

Model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* adalah pembelajaran yang menekankan peran serta guru dalam pembelajaran. Guru memberikan materi secara tahap demi tahap dengan berbantuan media *Macromedia Flash*, hal ini lebih efektif agar guru dapat menjangkau semua siswa dalam pembelajaran praktik. Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan *Macromedia Flash* ini telah di validasi oleh ahli (*judment expert*) untuk di terapkan pada pembelajaran membuat pola di SMK YPE Sawunggali Kutoarjo. Proses pembelajaran di lakukan sebanyak dua siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun tahapan dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah sebagai berikut:

a) Pra siklus

Pada penelitian tindakan pra siklus ini mengambil data dari hasil kompetensi siswa yang sudah ada di sekolah atau dari guru mata pelajaran membuat pola, peneliti melakukan dialog dengan guru mata pelajaran membuat pola, dalam pokok bahasan pembuatan pola busana anak di padukan dengan

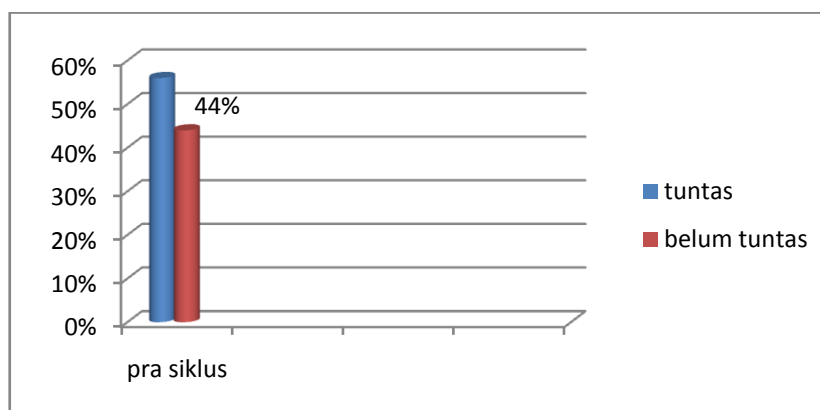
model pembelajaran langsung untuk pencapaian kompetensi membuat pola busan anak.

Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru, berdiskusi perihal proses pembelajaran membuat pola busana pesta anak yang terjadi dan pencapaian kompetensi kelas X busana butik SMK YPE Sawunggali Kutoarjo. Berdasarkan studi dokumentasi dan diskusi yang dilakukan menunjukkan pencapaian kompetensi siswa sangat beragam. Ada siswa yang mampu meraih nilai tinggi, tetapi banyak siswa yang meraih nilai rendah.

Dari hasil dialog dengan guru mata pelajaran peneliti mendapatkan informasi tentang kondisi di kelas pada saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung. guru yang mengajar tersebut menggunakan metode ceramah sehingga pada proses belajar mengajar guru tidak dapat menjangkau semua siswa pada saat kegiatan praktik dan guru tidak memanfaatkan fasilitas yang ada seperti komputer, guru cenderung lebih sering menggunakan papan tulis sebagai media pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menimbulkan partisipasi siswa belum aktif sehingga semangat dan responnya masih rendah terbukti siswa kurang antusias, cenderung pasif, mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, kurang memanfaatkan media yang diberikan. Hal ini berpengaruh terhadap pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Data kompetensi diperoleh berdasarkan nilai yang sudah ada di sekolah atau dari guru mata pelajaran membuat pola. Hasil nilai praktek tersebut terlihat pada tabel 16 yang kemudian di hasilkan nilai rata-rata kompetensi siswa pra siklus dalam membuat pola adalah 72,42.

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan data tersebut menunjukkan dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran membuat pola menggunakan metode yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang tuntas berjumlah 14 orang (56%) dan yang belum tuntas 11 orang (44%). Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi siswa masih rendah terlihat pada nilai rata-rata kelas 72.42 dan masih di bawah standart KKM yaitu 75. Pencapaian kriteria ketuntasan minimal pada pra siklus dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar 20. Grafik Pencapaian Kompetensi Membuat Pola Busana Bebe Anak Kriteria Ketuntasan Minimal Pra Siklus

b) Siklus pertama

1) Perencanaan Siklus Pertama

Dalam tahap perencanaan siklus pertama yang dilakukan adalah merancang tindakan yang dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran membuat pola, kemudian menyiapkan instrument berupa lembar observasi untuk pengamatan terhadap proses peningkatan kompetensi siswa selama berlangsungnya tindakan. Penilaian terhadap kompetensi membuat pola menggunakan instrument berupa penilaian unjuk kerja, tes uraian.

2) Pelaksanaan tindakan siklus pertama

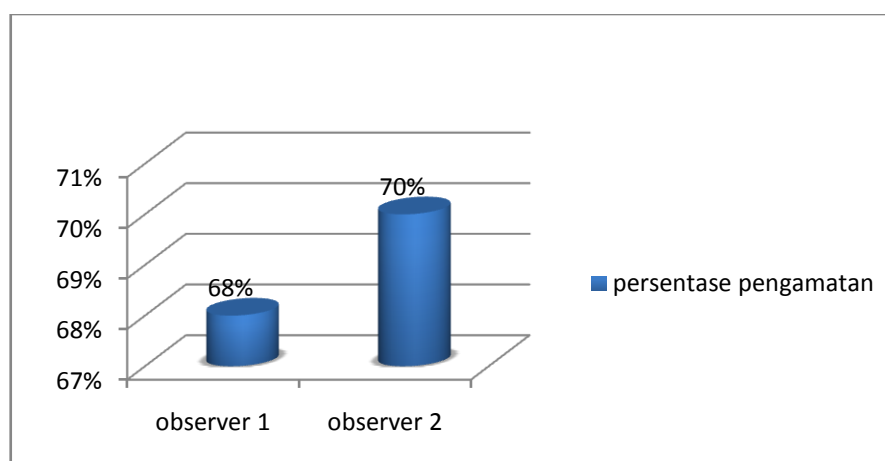
Pelaksanaan tindakan kelas siklus pertama dilaksanakan pada hari senin 26 Mei 2014 jam ke 4 -7 pelajaran dimulai pukul 09.05 dan di akhiri jam 13.00. satu jam pelajaran 45 menit sehingga keseluruhan 5 jam pelajaran 225 menit. peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama- sama. Materi yang di berikan pada siklus pertama adalah membuat pola dasar bebe anak.

Diawal pembelajaran guru menyampaikan pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada materi membuat pola busana bebe anak. Guru menjelaskan pembuatan pola secara tahap demi tahap sehingga guru lebih mudah mengontrol pekerjaan siswa, sehingga siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru dan mudah untuk mengingat tahapan membuat pola. Setelah waktu yang ditentukan untuk mengumpulkan tugas membuat pola selesai. Semua siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya kemudian guru memberikan tes uraian dengan batas waktu yang di tentukan. Setelah pembelajaran guru mengevaluasi sebagian dari hasil pekerjaan siswa secara bersama-sama sebagai dari hasil kesimpulan dari materi yang disampaikan.

3) Pengamatan siklus pertama

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui peningkatan kompetensi membuat pola busana bebe anak melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* dilakukan mulai dari pengamatan melalui lembar observasi, tes uraian dan lembar penilaian unjuk kerja.

Pengamatan dilakukan melalui lembar observasi untuk mengetahui sikap siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan penilaiin unjuk kerja untuk mengetahui kompetensi siswa . Pada bagian ini dikemukakan hasil penelitian yang telah dilakukan. Data yang di sajikan merupakan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran membuat pola menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* oleh dua observer. Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama observer menyatakan persentase keseluruhan 68% yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan observer 2 menyatakan didapatkan persentase keseluruhan 70% yang termasuk dalam kategori baik. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:

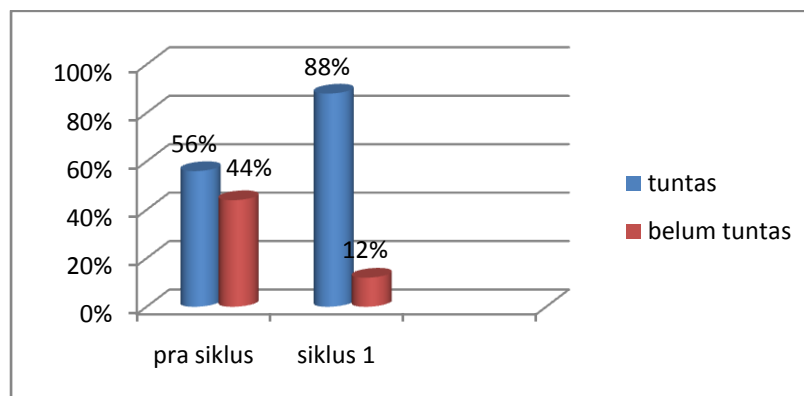


Gambar 21. Grafik Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Membuat Pola Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media *Macromedia Flash* Pada Siklus Pertama

Kompetensi pada siklus pertama setelah dikenai tindakan melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* mengalami peningkatan Nilai rata- rata kompetensi materi membuat pola busana pesta anak pada siklus pertama melalui model pembelajaran langsung berbantuan media

Macromedia Flash Mengalami peningkatan sebesar 4,40. Dari nilai rata-rata pada pra siklus 72,42 meningkatkan menjadi 76.92

Pengamatan terhadap kompetensi siswa pada siklus pertama dengan tindakan melalui penggunaan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* yang di gunakan guru pada pembelajaran membuat pola dapat meningkatkan kompetensi siswa, hal ini di tunjukkan bahwa 22 siswa (88,0%) sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan ada 3 siswa (12,0%) yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Peningkatan yang terjadi pada siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi yang di sampaikan melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash*. Pencapaian kriteria ketuntasan minimal pada siklus pertama dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:



Gambar 22. Grafik Pencapaian Kompetensi Membuat Pola Busana Bebe Anak Kriteria Ketuntasan Minimal Pra Siklus Dan Siklus Pertama.

4) Refleksi siklus pertama

Refleksi pada siklus pertama menunjukkan bahwa tindakan melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* sudah memberikan

peningkatan kompetensi siswa namun masih ada yang belum sesuai yang diharapkan.

Pada pengamatan yang dilakukan oleh observer siswa masih banyak yang mengalami kesulitan dalam membuat pola. Sebagian besar dari mereka sering bertanya kepada temannya, ada yang melihat gambar pola temannya sehingga kondisi belajar siswa masih kurang efektif, ketika guru memantau siswa mereka masih enggan untuk bertanya. Hal ini ternyata disebabkan oleh banyak faktor, masih banyak siswa yang takut bertanya kepada guru saat pembelajaran berlangsung, sehingga ketika guru bertanya siswa hanya diam dan dianggap sudah paham. Berdasarkan refleksi tersebut peneliti yang berkolaborasi dengan teman sejawat dan guru sepakat akan melakukan perbaikan pada siklus kedua yaitu

- 1) Guru harus memberikan perhatian lebih kepada siswa yang masih belum paham cara membuat pola bebe anak
- 2) Guru perlu mengganti strategi pembelajaran dengan membuat kelompok belajar agar siswa dapat berdiskusi dengan teman kelompoknya. Selain itu guru lebih mudah untuk mengecek dan membimbing siswa dalam mengerjakan tugas membuat pola bebe anak.

c) Siklus kedua

- 1) Perencanaan siklus kedua

Tahap perencanaan pada siklus kedua sesuai dengan hasil refleksi pada siklus pertama. Dalam tahap menyusun rancangan ini peneliti mempersiapkan semua hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran membuat pola busana pesta anak yang akan digunakan. Kemudian menyiapkan instrumen berupa

lembar observasi untuk pengamatan terhadap proses peningkatan kompetensi siswa selama berlangsungnya tindakan. Penilaian terhadap hasil jadi gambar pola menggunakan instrument berupa lembar penilaian unjuk kerja, dan tes uraian.

2) Pelaksanaan tindakan siklus kedua

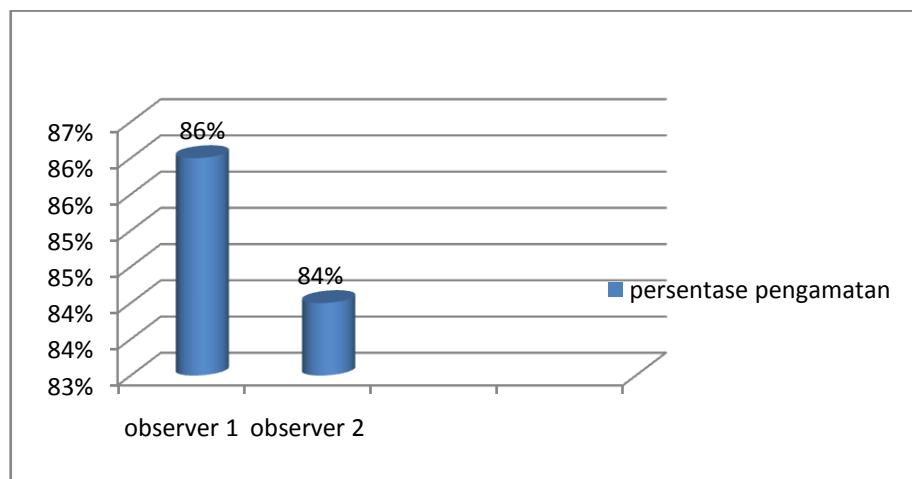
Pelaksanaan tindakan kelas siklus kedua di laksanakan pada hari senin 2 Juni 2014 jam ke 4-7. Pelajaran di mulai pukul 09.05 dan berakhir pukul 13.00 satu jam pelajaran 45 menit sehingga keseluruhan 5 jam adalah 225 menit peneliti dan kolaborator selaku pengamat melaksanakan pengamatan secara bersama- sama. Materi yang di berikan merupakan lanjutan dari siklus pertama dengan mengadakan variasi dalam menyampaikan materi.

Di awal kegiatan belajar guru menyampaikan tentang model pembelajaran langsung dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai pada materi membuat pola busana pesta anak selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa, dan siswa di kelompokkan dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan secara bersama- sama tugas yang di berikan oleh guru, selain itu untuk mempermudah guru menjelaskan dan membimbing siswa jika siswa mengalami kesulitan dalam membuat pola, setelah waktu yang di tentukan untuk membuat pola selesai, semua siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya. Kemudian guru memberikan tes uraian dengan batas pengerjaan waktu yang di tentukan. Setelah pembelajaran guru mengevaluasi sebagian dari pekerjaan siswa secara bersama- sama sebagai hasil kesimpulan dari materi yang telah di sampaikan.

3) Pengamatan Siklus Kedua

pengamatan dilakukan terhadap peningkatan kompetensi membuat pola pesta anak melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* dilakukan mulai pengamatan melalui lembar observasi, tes uraian, dan lembar penilaian unjuk kerja.

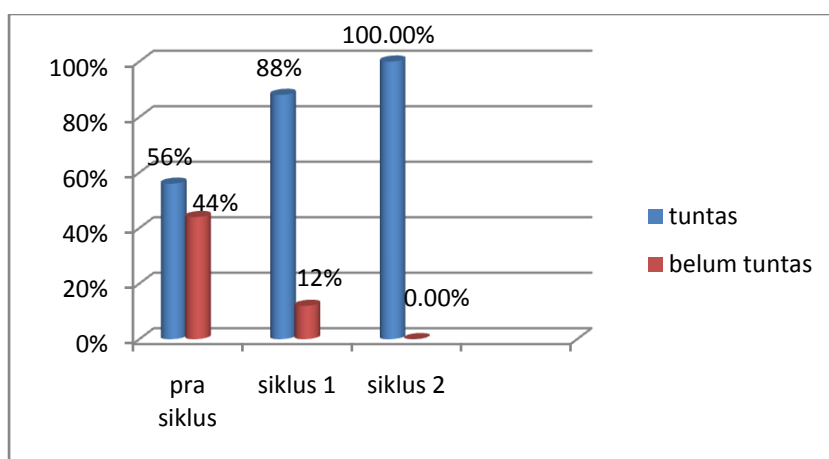
Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran membuat pola bebe anak pada siklus kedua observer 1 didapat persentase keseluruhan 86% yang termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan observer 2 didapatkan persentase sebesar 84% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 23. Grafik Pelaksanaan Pembelajaran Membuat Pola bebe anak menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash* Pada Siklus Ke 2.

Kompetensi pada siklus kedua setelah melalui perbaikan pada model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* mengalami peningkatan sebesar 7,98 dengan nilai rata-rata yang di capai siklus pertama 76,92 dan pada siklus kedua meningkat menjadi 86,65. Berdasarkan data

kompetensi dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran membuat pola melalui model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan kompetensi siswa sesuai yang diharapkan dimana seluruh siswa yang mencapai KKM. Peningkatan ini sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin di capai yaitu perubahan pengetahuan sikap dan perilaku siswa setelah menyesuaikan pengalaman belajarnya. Jumlah siswa yang dapat mencapai kompetensi dasar minimal 75% dari jumlah intruksional yang harus dicapai dengan pencapaian kompetensi lebih baik dari yang sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas ini telah dianggap berhasil. Berikut grafik peningkatan pencapaian kriteria ketuntasan minimal kompetensi pra siklus pertama dan kedua:



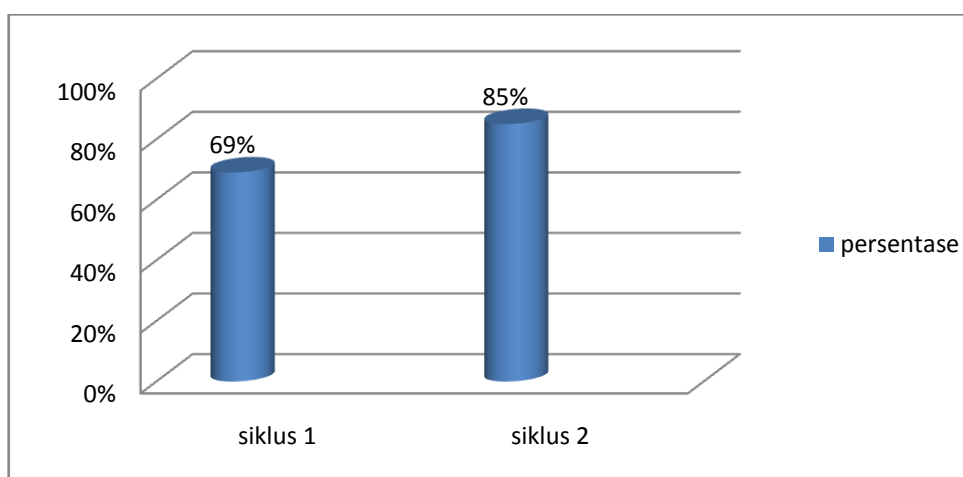
Gambar 24. perbandingan pencapaian kriteria ketuntasan minimal pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua.

4) Refleksi Siklus Kedua

Refleksi pada siklus kedua menunjukkan bahwa tindakan melalui model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* dapat meningkatkan kompetensi siswa Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang di

tentukan, pencapaian kompetensi membuat pola pada siklus kedua sudah meningkat. Peningkatan ini sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin di capai, dalam pembelajaran membuat pola siswa tuntas KKM dengan pencapaian kompetensi lebih baik dari sebelumnya. Maka penelitian tindakan kelas ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya dan penelitian dianggap berhasil.

Hal ini terungkap dari pengamatan yang dilakukan, dimana siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah di rencanakan dengan baik. siswa lebih aktif dalam pembelajaran, tidak takut bertanya apabila mengalami kesulitan dalam membuat pola. Siswa terlihat lebih bersemangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran membuat pola. Penggunaan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran membuat pola dapat berjalan efektif dan efisien. berikut grafik hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash*:



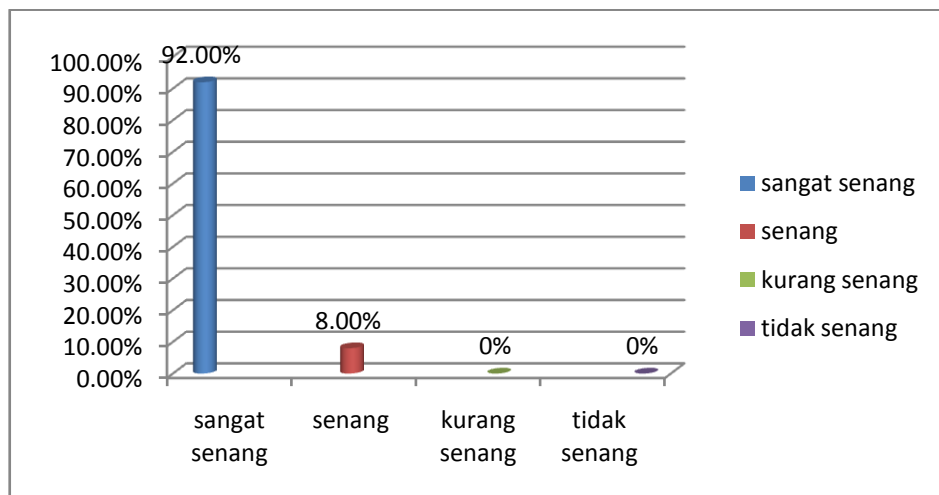
Gambar 25. Grafik Peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Membuat Pola busana bebe anak

Berdasarkan analisis data observasi pelaksanaan pembelajaran membuat pola bebe anak menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada kelas X Busana Butik di SMK Sawunggalih Kutaorjo mengalami peningkatan sebesar 16,00 dari rata-rata siklus 1 sebesar 69% , dan siklus II diperoleh rata-rata sebesar 86%.

2. Pendapat Siswa Tentang Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Membuat Pola

Data yang di hasilkan dari pendapat siswa tentang model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada kompetensi membuat pola busana pesta anak dengan jumlah subyek 25 siswa. Jumlah butir pertanyaan 22 butir dengan skor minimal 35,2 dan skor maksimal 70,4

Berdasarkan tabel 28 dapat di gambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini di bawah ini:



Gambar 26. Grafik pendapat siswa tentang model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada mata pelajaran membuat pola

Berdasarkan grafik diatas mengenai angket pendapat siswa dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran, siswa yang berada pada kategori senang terhadap

pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* adalah 23 siswa atau 92%, siswa yang cukup senang terdapat 2 siswa atau 8%, siswa yang kurang senang 0% dan siswa yang tidak senang 0% artinya tidak ada.

Berdasarkan hasil tersebut diketahui sebagian besar siswa kelas X busana butik di SMK YPE Sawunggalih kutoarjo memberikan pendapat yang positif terhadap penggunaan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* dan memiliki satu pandangan bahwa penggunaan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* dapat bermanfaat bagi diri siswa maupun bagi sekolah. Siswa lebih senang dalam proses pembelajaran membuat pola busana pesta anak menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* yaitu siswa senang pembelajaran langsung dilakukan dengan penjelasan pembuat pola secara tahap demi tahap, karena semua itu membuat siswa termotivasi, lebih mudah mengingat cara pembuatan pola, dan proses belajar lebih efektif.

Di peroleh kesimpulan yang dibuat berdasarkan sikap positif yang diwujudkan dalam bentuk perasaan suka dan harapan yang baik serta pandangan yang positif terhadap tujuan pembelajaran membuat pola busana pesta anak tersebut model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada peningkatan kompetensi membuat pola busana pesta anak selain sangat senang dengan proses pembelajaran, mereka juga dapat 1) meningkatkan motivasi dalam belajar 2) meningkatkan prestasi belajar 3) mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Besar kecilnya keterlihatan siswa dipengaruhi oleh besar kecilnya persepsi siswa, siswa yang persepsinya baik terhadap pembelajaran membuat pola busana pesta anak cenderung mempunyai

perasaan suka, memiliki perhatian khusus dan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajarannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “peningkatan kompetensi membuat pola busana anak menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) berbantuan media *Macromedia Flash* di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran membuat pola bebe anak menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *macromedia flash* pada kelas X busana butik di SMK Sawunggalih kutoarjo, mengalami peningkatan sebesar 16,00 yaitu pada siklus1 observer pertama diperoleh jumlah 68 dan observer 2 di peroleh jumlah 70 sehingga diperoleh rata-rata sebesar 69% dalam kategori pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik, dan pada siklus II observer I di peroleh jumlah 86% dan observer II diperoleh jumlah 84% sehingga diperoleh rata-rata sebesar 85% kategori pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan sangat baik.
2. Terjadi peningkatan kompetensi membuat pola busana bebe anak menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* di SMK Sawunggalih Kutoarjo, dibuktikan dengan adanya peningkatan pada nilai kompetensi pra siklus ke siklus I sebesar 4,40. Pada siklus pertama nilai kompetensi siswa meningkat menjadi 88% (22 siswa) yang telah mencapai KKM. Untuk peningkatan kompetensi siklus 1 ke 2 sebesar 7.98, pada siklus kedua nilai kompetensi meningkat menjadi 100% (25 siswa)

3. Pendapat peserta didik tentang penerapan model pembelajaran langsung berbantuan *Macromedia Flash* pada kompetensi membuat pola busana anak di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam kategori sangat senang, sebanyak 23 siswa (92%) , siswa yang berada pada kategori senang sebanyak 2 orang siswa (8%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada siswa kelas X busana butik di SMK Sawunggalih Kutoarjo, menyatakan sangat menyenangkan dengan adanya pembelajaran tersebut.

B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan-perbedaan peningkatan kompetensi dengan penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* pada pra siklus, siklus I, Siklus ke II di SMK YPE Sawunggalih. Kompetensi siswa yang diperoleh pra siklus di bawah ketercapaian, hal ini dikarenakan siswa kurang menguasai dan memahami materi membuat pola busana pesta anak sehingga hal ini membuktikan bahwa siswa perlu metode pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, membuat siswa mudah menguasai materi dan tidak membosankan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga akan lebih paham proses membuat pola dan menguasai materi membuat pola. Metode pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* menuntut guru agar dapat berperan serta dalam proses pembelajaran tahap-tahap membuat pola sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi membuat pola, dan hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan kesimpulan di atas maka hasil penelitian ini yaitu:

melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif serta dapat melatih siswa untuk mengingat proses pembuatan pola dan berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan pencapaian kompetensi belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka hasil penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran langsung berbantuan media macromedia flash terbukti dapat meningkatkan kompetensi membuat pola.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas X busana butik di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo ini. Waktu penelitian yang berdekatan dengan waktu akan dilaksanakannya Ujian Akhir Sekolah (UAS), sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian tindakan kelas ini sebanyak 2 (dua) siklus atau kurang lebih selama 2 minggu.

D. Saran

Berdasarkan penelitian peningkatan kompetensi membuat pola busana pesta anak menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media *Macromedia Flash* di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran praktik guru di sarankan menggunakan model pembelajaran yang sesuai sehingga proses belajar mengajar di kelas lebih efektif, dengan cara mengajar guru yang lebih bervariasi, selain itu model pembelajaran langsung dapat memberikan rangsangan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

2. Pada Proses belajar mengajar dikelas guru harus selalu berinteraksi dengan siswa karena dengan komunikasi yang baik tersebut dapat mencairkan suasana tegang. Siswa lebih terbuka kepada guru ketika siswa mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar dan sebaiknya guru setiap proses tahapan membuat pola selalu mengecek pekerjaan siswa sehingga siswa serius dan fokus untuk mengerjakan tugas yang di berikan
3. Pada pelaksana penelitian ini guru harus memberikan bimbingan dengan intensif untuk memotivasi partisipasi belajar siswa
4. Pemanfaatan media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri
5. Media *Macromedia Flash* dengan tahapan-tahapan pembuatan pola secara runtut dapat memandu siswa untuk belajar membuat pola secara mandiri
6. Pihak sekolah perlu menyediakan fasilitas komputer dalam pembelajaran praktek membuat pola.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. (2013). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Andi. (2002). *Macromedia Flash 5*. Yogyakarta: Andi Offset Dan MADCOMS
- Azhar, Arsyad (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers
- A.Zainul fanani. (2006). *Tip Dan Trik Animasi Macromedia Flash Menyingkap Rahasia Teknik Animasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Bruce Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun. (2011). *Models Of Teaching Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Darminingsih. (1985) *Pembuatan Busana Bayi Dan Anak* DEPdikbud DIKdasmen
- Deni Darmawan. (2012). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Roedakarya
- Djemari Mardapi. (2012). *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes* Yogyakarta: Mitra Cendikia
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta:UNY press
- Ernawati (2008). *Tata Busana*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Hamzah B. Uno, Nina Lama Tenggo, Satria Koni. (2010) *Desain Pembelajaran* Bandung: MQS Publishing.
- Imam Suyitono. (2011). *Memahami Tindakan Pembelajaran: Cara Mudah Dalam Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Refika Aditama
- Loeloek Endah Poerwati, Sofan Amri. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Muhammad Rohman & Sofan Amri. (2013). *Strategi &Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya

- Nana Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Porrie Muliawan. (2006). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia
- Puspa Sekar Sari. (2014). *Rahasia cepat membuat & mendesain baju sendiri*. Jakarta: dunia kreasi
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Media Teknologi Dan Informasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Soekarno. (2012). *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sofan Amri. (2013). *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya
- Sri Wening. (1996). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta. FPTK IKIP
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sunhaji. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Purwokerto: STAIN Purwokerto Press
- Tim Tugas Akhir Skripsi FT UNY. (2013). *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir*. Yogyakarta: FT UNY.
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana
- Uswatun Hasanah. (2012). *Membuat Busana Anak*. Bandung: PT Remaja Roedakarya.
- Wahyu Eka P.S. (2013). *Kreasi Busana Anak*. Yogyakarta: PT intan sejati klaten

- Wijaya Kusumah, Dedi Dwitagama. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media
- Widjiningasih. (2013). *Modul busana wanita*. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Wina, Sanjaya. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wowo Sunarto Kuswana. (2013). *Dasar- Dasar Pendidikan Vokasi Dan Kejuruan*. Bandung: ALFABETA
- Yuli Tri Handayani. (2012). *Implementasi Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Papan Flanel Dalam Pencapaian Kompetensi Membuat Saku Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Harapan Kartasuro*. Skripsi. Yogyakarta: FT UNY
- Zainal Aqib. (2013). *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya
- Aan munawaroh. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Badan System Meyneke Berbasis Macromedia Flash Di SMK Ma'arif Piyungan*. Skripsi. Yogyakarta: FT UNY
- Dyta Charlinasi. (2013). *Penerapan Metode Learning Together Untuk Peningkatan Aktivitas Belajar Dalam Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Kemeja Di SMK Negeri 1 Pandak* . Skripsi. Yogyakarta: FT UNY
- Istia Alif Fanti. (2012). *Efektifitas Media Pembelajaran Dengan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Langsung Untuk Pencapaian Unjuk Kerja Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Di SMK Negeri 6 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FT UNY
- Kusminarko. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Celana Pria Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK Negeri 2 Godean*. Skripsi. Yogyakarta: FT UNY
- Novi Adekayanti. (2011). *Peningkatan Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Rok Celana Melalui Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Pada Mata Pelajaran Mulok Di SMP Negeri 2 Depok* Skripsi. Yogyakarta: FT UNY