

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK  
MATERI PEMBUATAN BUSANA SECARA INDUSTRI  
BAGI SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK  
DI SMK N 1 SEWON**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh :  
Mita Septia Sari  
NIM.13513247002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK  
MATERI PEMBUATAN BUSANA SECARA INDUSTRI  
BAGI SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK  
DI SMK N 1 SEWON**

Oleh :

Mita Septia Sari  
NIM.13513247002

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran komik pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sewon; 2) mengetahui kelayakan komik media pembelajaran pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sewon.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Tim Puslitjaknov dengan 5 tahapan yang meliputi : 1) analisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal, 3) validasi dan revisi, 4) uji coba kelompok kecil, 5) uji kelompok besar dan produk akhir. Validasi komik dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan 5 siswa dan untuk uji coba kelompok besar dilakukan dengan 25 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Uji validitas yang digunakan adalah validitas konstruk. Penelitian ini menggunakan reliabilitas internal dengan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian pengembangan komik pada materi pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sewon ini adalah : 1) mengembangkan media pembelajaran dengan tahap : a) analisis kebutuhan produk, dilakukan dengan menganalisis kurikulum, dan silabus, sehingga dapat diketahui kompetensi dasar yang memerlukan sebuah pengembangan komik, yaitu pembuatan busana secara industri, b) mengembangkan produk awal terdiri dari perencanaan, pra produksi, produksi, pasca produksi dan review produk, d) validasi ahli dan revisi, dengan meminta bantuan para ahli untuk menilai komik, dan melakukan revisi sesuai saran, e) uji coba kelompok kecil dan revisi, dengan mengujikan 5 siswa, e) uji coba kelompok besar dan produk akhir, komik diujikan kepada 25 siswa Busana Butik, dan menghasilkan produk berupa komik pembuatan busana secara industri. 2) kelayakan komik dilakukan dengan uji coba kelompok besar yang menyatakan produk "sangat layak" dengan persentase 52%. Berdasarkan hasil dari uji validasi siswa dapat disimpulkan bahwa komik pembuatan busana secara industri dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci** : *Pengembangan, Komik, Pembuatan busana secara industri*

**DEVELOPING COMICS LEARNING MEDIA IN  
MAKING A FASHION INDUSTRY SUBJECT  
FOR STUDENT A GRADE XI CLOTHING  
BOUTIQUE IN THE SMK N 1 SEWON**

By :

Mita Septia Sari  
NIM.13513247002

**ABSTRACT**

This research aims to: 1) to develop comic in the making a fashion industry subject as a learning media for students a grade XI State Vocational School 1 Sewon; 2) knowing properness comics making a fashion industry as a learning media for students a grade XI State Vocational School 1 Sewon.

This research is *Research and Development (R&D)* using development model *Borg and Gall* adapted by The Puslitjaknov team, with 5 steps that include: 1) analysis of products that will be developed, 2) develops early products, 3) validation and revision, 4) small groups experiment, 5) large groups experiment and the finished product. Comics validation will be done by the media expert and the matter expert. Small groups experiment will be done with 5 students and to try out large groups will be done with 25 students. Data collection method uses observation, an interview, and questionnaire. The validity test is used are the content and construct validity. The reliability test using *Alpha Cronbach*. The data analysis techniques that used in this research is descriptive analysis techniques.

Research results of comic development in the making fashion industry subject for students in grade XI of State Vocational School 1 Sewon are: 1) to develop learning media with stage: a) product needs analysis, it was done to analyze the curriculum, and a syllabus, so that it will be known basic competency that requires a development comics, which is making a fashion industry, b) develops beginning products with materials collection, synopsis story design and comic scenario, making the design/sketch products, the comics making process and comic printing process of making fashion as industry, d) an experts validation and revision, by asking for help of experts to assess the comic, and doing revision according to suggestions, e) small groups experiment and revision, with testing 5 students, e) large groups experiment and the finished product, Comic been tested in 25 students Clothing Boutique, and produce a comic fashion-making in the industry. 2) Feasibility comic done with large groups experiment have claimed that "it was justifiable" on the percentage 52 %. Based on the results of validation tests of students can be concluded that comic making fashion as industry can be used as a learning media.

**Key words** : *Development, Comics, making fashion industry*

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK  
MATERI PEMBUATAN BUSANA SECARA INDUSTRI  
BAGI SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK  
DI SMK N 1 SEWON**

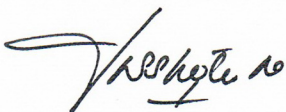
Disusun oleh :

Mita Septia Sari  
NIM. 13513247002

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

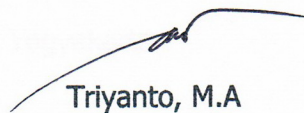
Yogyakarta, Juni 2015

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana,



Kapti Asiatun, M.Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Triyanto, M.A  
NIP. 19720208 199802 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK  
MATERI PEMBUATAN BUSANA SECARA INDUSTRI  
BAGI SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK  
DI SMK N 1 SEWON**

Disusun oleh :

Mita Septia Sari  
NIM. 13513247002

Telah dipertahankan di depan Tim penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
pada tanggal 24 Juni 2015

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Triyanto, M.A Ketua Penguji	 .....	13 Juli 2015
Kapti Asiatun, M.Pd Sekretaris	 .....	14 Juli 2015
Sri Emy Yuli S, M.Si Penguji	 .....	13 Juli 2015

Yogyakarta, Juli 2015

Fakultas Teknik Negeri Yogyakarta

Dekan,



  
**Dr. Moch. Bruri Triyono**

NIP.19560216 198603 1 003

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mita Septia Sari

NIM : 13513247002

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa Kelas XI di SMK N 1 Sewon

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

Yogyakarta, Juni 2015

Yang menyatakan,



Mita Septia Sari  
NIM. 13513247002

## MOTTO

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain) dan kepada Tuhanmu lah kamu berharap"

(Al-Insyiroh : 5-8)

"Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun. Karena yang menyukaimu tidak butuh itu, dan yang membencimu tidak percaya itu"

(Ali bin Abi Thalib)

"Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang"

(Rikanita Tahir)

"A person who never made a mistake never tried anything new"

(Albert Einstein)

"Don't think about what can happen in a month, don't think about what can happen in a year. Just focus on the 24 hours in front of of you and do what you can to get closer to where you want to be"

(Eric thomas)

"Live your life and forget your age"

(Penulis)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kupanjatkan kehadirat Allah S.W.T, yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan karya ini. Kupersembahkan Skripsi ini untuk :

Ibuku yang tercinta Ibu Sarinah

Untuk doa dan kasih sayang dalam suka maupun duka

Ayahku tercinta bapak Samit Legowo

Yang selalu memberikan dukungan setiap langkahku

Saudaraku tercinta Barlian Malik, Janu Wijanarko, Miranda Azari, dan Rizky Catur Abdullah semoga sukses dalam segala hal dan dapat meraih cita-cita yang diharapkan aamiin

Sahabatku tercinta Dudu, Andre, Nining, Eka, Indah, Desi, dan Bowo yang selalu menemani mengerjakan skripsi dan selalu sabar mengerti diriku

Teknik Busana '09 D3/R, PKS Busana '13 S1, dan PKS Boga '13 S1

yang telah memberikan kebersamaan yang indah dan tidak akan pernah terlupakan

Alamamterku Universitas Negeri Yogyakarta, terima kasih telah memberikan banyak ilmu untukku dan mewujudkan cita-citaku sampai saat ini

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK N 1 Sewon" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Triyanto, S.Sn, M.A selaku Dosen Pembimbing TAS sekaligus ketua penguji TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Prapti Karomah, M.Pd, Ibu Dra. Suharjinem selaku validator instrumen penelitian TAS, dan Ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si selaku validator instrumen sekaligus penguji TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan
3. Bapak Noor Fitrihana, M.Eng selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana dan Ibu Kapti Asiatun, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana sekaligus sekretaris TAS, beserta dosen staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi.

4. Bapak Dr. Moch Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Ibu Dra. Sudaryanti, selaku Kepala SMK N 1 Sewon yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi
6. Ibu Widyabakti Sabatari, M.Sn selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan semangat, dorongan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juni 2015

Penulis,

Mita Septia Sari

NIM.13513247002

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan.....	7
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Manfaat.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori.....	10
1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran.....	10
2. Tinjauan tentang Komik Pembuatan Busana Secara Industri.....	22
3. Tinjauan tentang Kompetensi Busana Industri SMK N 1 Sewon.....	39
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	51
C. Kerangka Pikir.....	54
D. Pertanyaan Penelitian.....	57
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>58</b>
A. Model Pengembangan.....	58
B. Prosedur Pengembangan .....	58
C. Subyek Penelitian.. ..	63
D. Metode dan Alat Pengumpul Data.....	63
E. Instrumen Penelitian.....	64
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	70
G. Teknik Analisis Data.....	73
1. Teknik Analisis Data Ahli Materi dan Ahli Media.....	75
2. Teknik Analisis Data Untuk Siswa.....	76

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	78
A. Deskripsi Data Uji Coba.....	78
B. Kajian Produk.....	102
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	103
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	111
A. Simpulan.....	111
B. Keterbatasan Produk.....	112
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	112
D. Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	114
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	116

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Silabus Busana Industri.....	39
Tabel 2. Perbandingan Penelitian yang Relevan.....	52
Tabel 3. Pedoman Observasi dan Wawancara.....	64
Tabel 4. Kriteria Penilaian Kelayakan Komik oleh Ahli Materi dan Ahli Media....	65
Tabel 5. Interpretasi Kriteria Penilaian Kelayakan Komik Oleh Para Ahli.....	65
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Komik ditinjau oleh Ahli Media.....	66
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Komik ditinjau oleh Ahli Materi.....	67
Tabel 8. Kriteria Penilaian Kelayakan Komik oleh Siswa.....	68
Tabel 9. Interpretasi Kriteria Penilaian Kelayakan Komik oleh Siswa.....	68
Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Komik oleh Siswa.....	69
Tabel 11. Pedoman Interpretasi Koefisien <i>Alpha Cronbach</i> .....	73
Tabel 12. Kriteria Kelayakan Komik Pembuatan Busana Secara Industri Untuk Ahli.....	75
Tabel 13. Interpretasi kategori penilaian hasil validasi para ahli.....	76
Tabel 14. Kriteria Kualitas Komik Pembelajaran untuk Peserta Didik.....	76
Tabel 15. Interpretasi Kategori Jawaban Angket Siswa.....	77
Tabel 16. <i>Grand</i> Desain Komik Pembuatan Busana Secara Industri.....	84
Tabel 17. Revisi Komik Oleh Ahli Materi.....	91
Tabel 18. Revisi Komik Oleh Ahli Media.....	92
Tabel 19. Kriteria Kelayakan Komik Pembuatan Busana Secara Industri Untuk Ahli Materi.....	92
Tabel 20. Hasil Validasi Komik Oleh Ahli Materi.....	93
Tabel 21. Kriteria Kelayakan Komik Pembuatan Busana Secara Industri Untuk Ahli Media.....	93
Tabel 22. Hasil Validasi Komik Oleh Ahli Media.....	93
Tabel 23. Kriteria Kelayakan Komik Pada Aspek Fungsi dan Manfaat.....	95
Tabel 24. Kriteria Kelayakan Komik Pada Aspek Desain Kulit.....	95
Tabel 25. Kriteria Kelayakan Komik Pada Aspek Desain Isi.....	96
Tabel 26. Kriteria Kelayakan Komik Pada Aspek Penyajian Media.....	97
Tabel 27. Kriteria Kelayakan Komik Pada Aspek Bahasa.....	97
Tabel 28. Kriteria Kelayakan Komik Pada Aspek Pembelajaran.....	98
Tabel 29. Kriteria kelayakan komik pada uji coba lapangan kelompok kecil.....	98
Tabel 30. Revisi oleh Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil).....	100
Tabel 31. Kriteria Kelayakan Komik oleh Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar).....	101
Tabel 32. Revisi oleh Ahli Materi.....	106
Tabel 33. Revisi oleh Ahli Media.....	107

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Interaksi CMYK.....	34
Gambar 2. Alur Kerangka Pikir.....	56
Gambar 3. Prosedur pengembangan <i>Borg dan Gall</i> yang dikutip dan disederhanakan oleh Puslitjaknov 2008.....	59
Gambar 4. Cover Komik Pembuatan Busana Secara Industri.....	85
Gambar 5. <i>Histogram</i> Kelayakan Komik Pembuatan Busana Secara Industri (Uji Coba Kelompok Kecil).....	99
Gambar 6. <i>Histogram</i> Kelayakan Komik Pembuatan Busana Secara Industri (Uji Coba Kelompok Besar).....	101

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Observasi dan Wawancara.....	116
Lampiran 2. Silabus dan RPP.....	120
Lampiran 3. Validasi Kelayakan Komik.....	134
Lampiran 4. Hasil Validasi Kelayakan Komik.....	176
Lampiran 5. Uji Kelayakan Komik Terhadap Siswa.....	181
Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian.....	205
Lampiran 7. Skenario Komik.....	210
Lampiran 8. Dokumentasi.....	225

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang mengembangkan dan melanjutkan pendidikan dasar dan mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja, baik bekerja sendiri atau bekerja sebagai bagian dari suatu kelompok sesuai bidangnya masing-masing. Sekolah kejuruan mempunyai misi utama menyiapkan siswanya untuk memasuki lapangan kerja. Dengan demikian keberadaan SMK diharapkan mampu menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah yang siap pakai, dengan kata lain SMK dituntut menghasilkan lulusan yang siap kerja.

Salah satu usaha yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan selalu mengevaluasi proses belajar mengajarnya. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan untuk melaksanakan kurikulum di sekolah atau lembaga pendidikan dengan tujuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Guru sebagai pelaksana kurikulum dituntut untuk meningkatkan pencapaian belajar yang telah ditentukan oleh sekolah. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan media yang menarik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Menurut Gagne, 1970 dalam Hujair AH Sanaky, (2011:3), media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.

Guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar, melainkan salah satu dari sekian banyak sumber belajar. Media belajar sangat penting peranannya dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Macam-macam media pembelajaran ada empat yaitu media grafis, tiga dimensi, proyeksi, dan penggunaan media sebagai media pembelajaran. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.

Komik merupakan suatu bentuk media grafis yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2013 : 64). Komik pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajarannya. Menurut Daryanto (2010:67) , salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan

komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Jadi keunggulan komik adalah membuat informasi yang diterima mudah diserap, sekali membaca langsung mengerti, menambah pembendaharaan kosa kata, dapat mengembangkan minat baca anak dan menyenangkan.

SMK Negeri 1 Sewon merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Bantul. Program keahlian yang ditawarkan di sekolah ini adalah berbagai jurusan ketrampilan, salah satunya adalah Jurusan Busana Butik. Jurusan Busana Butik mempelajari berbagai pengetahuan seperti mata pelajaran normative, adaptif, produktif dan muatan lokal. Busana Industri merupakan mata pelajaran produktif baru yang ada pada kurikulum 2013 dan diberikan kepada peserta didik kelas XI secara berkelanjutan di semester ganjil dan semester genap. Pembuatan Busana Secara Industri merupakan salah satu materi yang diajarkan di Jurusan Busana Butik SMK N 1 Sewon. Pada materi ini siswa diajarkan tentang pengertian, karakteristik, peralatan, dan proses pembuatan busana secara industri. Kegiatan pembelajaran pembuatan busana secara industri ini berupa materi teori, sedangkan pelajaran praktiknya akan dilaksanakan semester genap pada saat pembuatan busana blus, rok, dan kemeja. Diharapkan dengan mempelajari materi tersebut siswa dapat memahami teori pembuatan busana secara industri mulai dari *marker layout* sampai dengan *finishing*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, perangkat media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih terbatas, dikarenakan materi pembuatan

busana secara industri masih tergolong baru. Perangkat media yang digunakan di sekolah menggunakan modul, *handout*, *jobsheet*, dan lain-lain. Berdasarkan sumber (guru SMK N 1 Sewon) media yang digunakan seperti modul *handout*, *jobsheet*, dan lain-lain, terkadang kurang efektif untuk membuat siswa memahami materi tersebut, dikarenakan isinya berupa tulisan panjang, terlalu teoritis, ilustrasi dan gambar yang terlalu sedikit. Siswa cenderung kurang tertarik untuk membacanya. Padahal media pembelajaran berperan penting sebagai pengantar pemahaman siswa sebelum diaplikasikan pada pembelajaran praktek. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik minat baca, mudah dimengerti, menyenangkan saat membacanya, ilustrasi menarik, dan gambar yang digunakan banyak.

Berdasarkan deskripsi uraian di atas menunjukkan permasalahan yang terdapat di SMK N 1 Sewon kelas XI pada materi pembuatan busana secara industri yaitu terletak pada penggunaan media pembelajaran yang belum menarik, mudah dimengerti dan menyenangkan. Media pembelajaran yang ada berupa modul, isinya berupa tulisan panjang, terlalu teoritis, ilustrasi dan gambar terlalu sedikit, sehingga siswa kurang tertarik untuk membacanya.

Mengembangkan komik pembuatan busana secara industri adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah media pembelajaran di SMK N 1 Sewon, karena komik merupakan media pembelajaran yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang diterima mudah diserap, sekali membaca langsung mengerti, menarik minat baca, dan menyenangkan saat membacanya. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing individu secara efektif dan efisien, memiliki karakteristik *stand alone* yaitu komik

dikembangkan tidak tergantung pada media lain, bersahabat dengan pemakai, dan dapat dibaca dimana saja. Diharapkan dengan adanya komik pembuatan busana secara industri siswa dapat memahami dan aktif dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran baru yang menarik, mudah dipahami dan menyenangkan untuk dibaca, maka perlu dilakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa Kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 1 Sewon. Dengan adanya dukungan media pembelajaran berupa komik tersebut diharapkan dapat memberikan dan memperlancar proses belajar mengajar terutama pada materi teori, dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik dalam menguasai kompetensi pembuatan busana secara industri.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat beberapa masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran memuat materi pembuatan busana secara industri yang digunakan siswa SMK N 1 Sewon terbatas, dikarenakan materi pembuatan busana secara industri masih tergolong baru.
2. Media pembelajaran yang digunakan terlalu teoritis, isinya berupa tulisan panjang, ilustrasi dan gambar terlalu sedikit, sehingga siswa kurang tertarik untuk membacanya.

3. Media pembelajaran modul, *handout*, *jobsheet*, dan lain-lain , yang memuat materi pembuatan busana secara industri belum maksimal penggunaannya, sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi tersebut.
4. Belum terdapat media pembelajaran yang mudah dimengerti, menyenangkan dan dapat membuat siswa tertarik untuk membacanya.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan deskripsi uraian di atas menunjukkan permasalahan yang terdapat di SMK N 1 Sewon kelas XI pada mata pelajaran pembuatan busana secara industri yaitu terletak pada ketersediaan media pembelajaran yang belum menarik, belum dimengerti, dan belum menyenangkan bagi siswa saat membacanya. Untuk mengembangkan komik menggunakan model pengembangan penelitian R & D Borg and Gall dengan modifikasi dari puslitjaknov meliputi lima langkah pengembangan.

### **D. Rumusan Masalah**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, serta dapat memberi arah dan tujuan yang jelas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan komik pada materi pembuatan busana secara industri di SMK N 1 Sewon ?
2. Bagaimana kelayakan komik pada materi pembuatan busana secara industri di SMK N 1 Sewon?

## **E. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan komik pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI Busana Butik di SMK N 1 Sewon.
2. Mengetahui kelayakan komik pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI Busana Butik di SMK N 1 Sewon.

## **F. Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebuah komik pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI Busana Butik semester satu (1) di SMK N 1 Sewon. Kompetensi dasar yang digunakan yaitu membuat pola terdiri dari dua kompetensi dasar yaitu 1) menjelaskan pembuatan busana secara industri. 2) mengidentifikasi karakteristik pembuatan busana secara industri. Dua kompetensi dasar tersebut disajikan dalam empat (4) kegiatan belajar dan dibagi ke dalam 2 kali pertemuan.

Komik ini ditujukan untuk siswa sebagai penggunanya, oleh karena itu tampilan komik disajikan dalam bentuk ilustrasi dan gambar agar menarik, lebih mudah dipahami oleh siswa, mendorong minat belajar, dan minat baca, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Tampilan cover komik pembuatan busana secara industri dibuat berwarna. Secara garis besar komik ini terdiri dari 1) halaman sampul, 2) kata pengantar, 3) daftar isi, 4) kompetensi, 5) kegiatan pembelajaran, 6) latihan, 7) kunci jawaban, 8) glosarium, 9) daftar pustaka.

## **G. Manfaat**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan di Indonesia. Khususnya pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan/SMK Negeri 1 Sewon adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik :
  - a. Dapat menggunakan komik pembuatan busana secara industri sebagai sumber belajar.
  - b. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran pembuatan busana secara industri.
2. Bagi guru :
  - a. Dapat menggunakan komik pembuatan busana secara industri sebagai media pembelajaran.
  - b. Untuk mengatasi keterbatasan interaksi guru dan peserta didik.
3. Bagi Sekolah :
  - a. Sebagai salah satu media pembelajaran untuk proses pembelajaran di sekolah.
  - b. Sebagai bahan informasi bagi lembaga pendidikan tentang komik pembelajaran.
4. Bagi peneliti :
  - a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
  - b. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengembangkan media pembelajaran berupa komik.

5. Bagi Lembaga Pendidikan (Universitas Negeri Yogyakarta)
  - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang berminat pada penelitian selanjutnya mengenai metode maupun metode yang sama.
  - b. Dapat menghasilkan lulusan yang selalu ingin berinovasi dan memiliki pemikiran yang baik terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian**

Kata media berasal dari bahasa Latin, *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Arief S. Sadiman, dkk (2003:6) mengemukakan pengertian media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatan yang digunakan.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996 dalam Daryanto, 2010:4). Gagne, 1970 dalam Hujair AH Sanaky, (2011:3). Media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar.

Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad (2004:3), Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk komunikasi baik

tercetak maupun audiovisual yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Media komik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Nana sudjana dan Ahmad Rivai, 2013:68) adalah komik yang dipadukan dengan metode pembelajaran, sehingga menjadi alat pengajaran yang efektif, dan menggunakan tata bahasa formal agar layak dibaca oleh siswa.

## **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2013:3-4) yaitu :

### 1) Media Grafis

Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain

### 2) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model pada (*solid model*), model penampang, model susun, modl kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain

### 3) Media Proyeksi

Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP, dan lain-lain

### 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran

Sedangkan jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat bagian (Azhar Arsyad, 2004:29-32), yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak, yaitu media yang melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis, seperti teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual, yaitu media yang menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan media yang menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor untuk menyampaikan materi.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer yang merupakan media yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.
- 5) Media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audio-visual saja. Melainkan sampai pada kondisi pribadi pembelajar dan tingkah laku pengajar. Maka media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut :
  - a) Bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual (bahan-bahan cetakan dan bacaan)
  - b) Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini yaitu :
    - (1) Media proyeksi (*overhead* projector, slide, film, dan *LCD*)
    - (2) Media non-proyeksi (papan tulis, poster, papan temple, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram. Gambar, grafik, dan lain-lain)

- (3) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah
- 6) Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu *slide*, film strif, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer internet

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembuatan busana secara industri adalah komik. Komik termasuk dalam media grafis, yaitu media mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar yang diilustrasikan. Komik adalah media pembelajaran yang dirancang untuk belajar mandiri. Media pembelajaran harus dirancang dan dibuat sedemikian rupa agar siswa memperoleh informasi tentang pembuatan busana secara industri.

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan

(Hujair AH Sanaky, 2011:6) :

- 1) Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka
- 2) Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- 4) Memberi kesamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran

Azhar Arsyad (2004:15) mengemukakan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Manfaat media pembelajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2013:2), adalah :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- 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 bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan (Arief S. Sadiman, dkk, 2003:16-17), sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :
  - a) Objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model
  - b) Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
  - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
- a) Menimbulkan kegairahan belajar
  - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, dengan kemampuannya dalam :
- a) Memberikan perangsang yang sama
  - b) Mempersamakan pengalaman
  - c) Menimbulkan persepsi yang sama

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan, di sini disebut guru kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat sehingga kegiatan belajar mengajar terjadi secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **d. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran**

Arief S. Sadiman, dkk (2003:82) mengemukakan pemilihan media antara lain adalah 1) bermaksud untuk mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, 2) merasa sudah akrab dengan media yang digunakan, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, 3) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret (nyata), dan 4) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Strauss dan Frost (1999) dalam Dina Indriana (2011:32), mengidentifikasi Sembilan factor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan factor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat ketrampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Azhar Arsyad (2004:71) mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio)

- 2) Kemampuan mengakomodasikan siswa yang tepat tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik)
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran hendaknya memperhatikan faktor-faktor 1) tujuan pembelajaran yang akan dicapai 2) kemudahan dalam penggunaan media 3) sasaran pengguna media 4) kemudahan memperoleh media 5) ketersediaan waktu menggunakan media.

#### **e. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran**

Berdasarkan standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003, bahwa standar penilaian buku atau bahan ajar dari segi materi perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Aspek materi
  - a) Kelengkapan materi : Mencakup materi yang ada di kurikulum yang berlaku, meliputi kompetensi dasar, dan tidak terjadi pengulangan yang berlebihan
  - b) Keakuratan materi : Kebenaran konsep (definisi, rumus, hukum, dan sebagainya) dan aplikasi kontekstual dalam kehidupan nyata
  - c) Kegiatan yang mendukung materi: Kegiatan/soal latihan mendukung konsep dengan benar, kegiatan/soal latihan dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa, dan soal latihan dilengkapi dengan kunci penyelesaian dan pembahasan

- d) Kemutakhiran materi : mengaitkan dengan perkembangan ilmu terkini, dan mengaplikasikan konsep secara umum
  - e) Materi mampu meningkatkan kompetensi siswa : mengidentifikasi obyek dan fenomena dalam sistem yang ada di alam, dan mengkomunikasikan pikiran secara lisan dan tertulis
  - f) Materi mengikuti sistematika keilmuan : materi disajikan dari sederhana ke yang sulit, menekankan pada pengalaman langsung, dan mengembangkan ketrampilan proses
  - g) Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir : mengenali hubungan sebab-akibat, mengembangkan kemampuan mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan *problem-solving*, dan mengembangkan kreativitas
  - h) Materi merangsang siswa untuk mencari tahu : merumuskan masalah, melakukan pengamatan/observasi, menganalisis dan menyajikan hasil pengamatan secara kritis, dan mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada orang lain
- 2) Penggunaan notasi maupun simbol : notasi, simbol, dan satuan yang terdapat dalam materi sesuai dan tidak sesuai dengan acuan sistem internasional (SI) selalu diberi penjelasan
- a) Organisasi penyajian umum : materi disajikan secara sistematis, logis, sederhana, jelas, runtut, dan menunjang keterlibatan dan kemampuan siswa untuk terlibat aktif mengemukakan dan berbagai ide
  - b) Organisasi penyajian bab-sub bab : penjelasan awal, tujuan pembelajaran, penjelasan materi pokok, aplikasi konsep dalam kehidupan sehari-hari,

terdapat kegiatan bermanfaat, dan latihan contoh soal yang nyata dengan solusi

- c) Penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermaknaan : mengaitkan suatu konsep dengan konsep lainnya dalam menjelaskan suatu fenomena, dan kehidupan nyata siswa
- d) Melibatkan siswa secara aktif : setiap konsep diakhiri dengan kegiatan yang menuntut siswa melakukan kegiatan tersebut, dan ada upaya menarik minat baca siswa
- e) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan : banyak menawarkan kegiatan yang mengembangkan ketrampilna proses
- f) Tampilan umum : gambar ilustrasi, gambar nyata, grafik sesuai dengan konsepnya, disajikan dengan jelas, menarik bewarna, judul dan keterangan gambar sesuai dengan gambar, dan dapat mengembangkan minat baca baik guru maupun siswa
- g) Variasi dalam cara penyampaian informasi : mengembangkan berbagai cara menyajikan informasi, sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasannya, informasi jelas, akurat, dan menambah pemahaman konsep
- h) Meningkatkan kualitas pembelajaran : mendorong siswa aktif
- i) Anatomi : memiliki daftar isi, kata pengantar, daftar pustaka, latihan, kunci jawaban, dan *glosarium*
- j) Memperhatikan kode etik hak cipta : gambar baik gambar nyata maupun animasi, grafik, dan data hasil kutipan harus mencantumkan sumbernya

3) Aspek bahasa

- a) Menggunakan bahasa yang baik dan benar : menggunakan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar, menggunakan aturan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)
- b) Peristilahan : mrnggunsksn peristilahan yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan, dan terdapat penjelasan untuk peristilahan yang sulit atau tidak umum
- c) Kejelasan bahasa : bahasa yang digunakan sederhana, lugas, mudah dipahami, tidak bertele-tele, langsung, dan tidak terlalu banyak anak kalimat
- d) Kesesuaian bahasa : bahasa disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa (komunikatif), dan struktur kalimat sesuai dengan tingkat penguasaan kognitif siswa

Standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003, bahwasannya sebuah media pembelajaran yang berbentuk buku mencakup penilaian dari aspek grafika yang terdiri aspek desain kulit, desain isi, dan tata bahasa. Sedangkan kriteria dari setiap aspek terdiri dari :

- 1) Tata letak : serasi dan menarik minat baca
- 2) Tipografi : sederhana dan mudah dibaca
- 3) Ilustrasi : ilustrasi sampul dan isi buku mendukung materi

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa kriteria pemilihan media perlu diperhatikan sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan apa yang dikehendaki, yakni tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan media pembelajarn yang sama. Pemilihan media sebaiknya

disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Beberapa kriteria dalam menilai media yang baik adalah sebagai berikut :

- 1) Pemilihan media dilakukan secara obyektif, bukan subyektif guru
- 2) Pemilihan media hendaknya dapat menunjang
- 3) Sesuai tujuan instruksional yang telah disusun
- 4) Media yang dipilih hendaknya valid/shahih
- 5) Program terstruktur. Efektifitas dan efisiensi dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- 6) Aspek desain pembelajaran
- 7) Kejelasan tujuan pembelajaran
- 8) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- 9) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- 10) Pemberian motivasi pembelajaran
- 11) Kreatif dalam ide sehingga menunjang gagasan baru
- 12) Aspek materi yang lengkap, akurat, mutakhir, mampu meningkatkan kompetebnsi, mengikuti sistematika keilmuan, mengembangkan keterampilan dan merangsang siswa mencari tahu
- 13) Aspek penyajian yakni dirangkai dari bab-sub bab, mempertimbangkan manfaat, melibatkan siswa secara aktif, bervariasi dalam menyampaikan informasi. Serta memperhatikan kode etik pembelajaran
- 14) Aspek bahasa yakni menggunakan bahasa yang baik dan benar, terdapat kejelasan bahasa dan istilah, serta menggunakan bahasa yang sesuai EYD
- 15) Tata letak : serasi dan menarik minat baca
- 16) Tipografi : sederhana dan mudah dibaca

17) Ilustrasi : ilustrasi sampul dan isi buku mendukung materi

## **2. Tinjauan tentang Komik Pembuatan Busana Secara Industri**

### **a. Pengertian Komik**

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata "*comic*" yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon atau kata komikos dari kata komos revol bahasa Yunani (M.S Gumelar 2011:2). Pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Ranang A.S ,2010:8).

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013:64) komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sedangkan McCloud (1993) dalam M.S Gumelar (2011:6), mengemukakan komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca.

Berdasarkan beberapa definisi komik di atas maka dapat diketahui bahwa komik adalah gambar berjajar yang berbentuk majalah, surat kabar, atau berbentuk buku bersifat menghibur untuk menyampaikan informasi kepada pembaca.

### **b. Jenis dan Unsur-Unsur Komik**

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *comic strips* dan *comic books*. *Comics-strips* atau *strip* merupakan komik bersambung

yang dimuat pada surat kabar atau majalah. Adapun *comic-books* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita, yang di Indonesia disebut komik atau buku komik (Boneff dalam Alex, 2003:137 dalam Ranang A.S, 2010:8). Adapun jenis-jenis komik menurut Trimo dalam Laksmi Dewi (2009:4), yaitu :

1) Komik Strip

Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya.

2) Buku Komik

Buku komik adalah komik yang berbentuk buku. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan *comic magazine*.

Terdapat tiga kelompok jenis komik berdasarkan segmentasi usianya (M.S Gumelar, 2011:54-55), yaitu :

- 1) *Children story*, segmen pembaca untuk usia prasekolah, TK, SD, dan sederajat, atau untuk kategori semua umur.
- 2) *Teen story*, segmen pembaca untuk anak-anak remaja, seperti SMP, SMA, mahasiswa, dan yang sederajat
- 3) *Adult story*, segmen pembaca untuk dewasa

Berdasarkan beberapa jenis komik yang ada, komik pembuatan busana industri termasuk dalam jenis *comic book* dan dibuat untuk segmen pembaca *teen story* seperti SMA .

Karakteristik komik menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013:64),  
yaitu :

1. Komik membuat pembacanya memusatkan perhatian pada ceritanya
2. Komik bersifat informatif
3. Cerita yang disajikan oleh komik ringkas dan menarik perhatian, bahkan dilengkapi dengan aksi
4. Komik disajikan dengan ilustrasi dan gambar yang lebih hidup
5. Komik disajikan dengan pewarnaan utama yang memberi kesan bebas dan lebih nyata
6. Komik membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai
7. Komik dikembangkan tidak tergantung pada media lain, bersahabat dengan pemakai, dan dapat dibaca dimana saja

Elemen-elemen desain dalam komik (M.S Gumelar, 2011:26-36), adalah:

1) *Space*

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, ruang di kanvas, ruang di media digital dan media lainnya bila ada. Ruang (*space*) tertentu dibiarkan kosong dalam suatu panel di komik, juga terkadang sengaja dibuatn agar pembaca komik merasakan "kelegaan" dalam suatu panel tertentu. Dan juga biasanya memberi ruang sebagai arahan karakter melakukan aksi tertentu.

2) *Image*

Dalam bahasa Indonesia "gambar" diterjemahkan ke bahasa Inggris menjadi "*drawing*". Padahal *image* belum tentu *drawing*, oleh karena itu penulius lebih suka menggunakan bahasa standarnya yaitu dalam bahasa Inggris

untuk menghindarkan salah pengertian, sebab dengan kata *image* tidak hanya *drawing*, tetapi *image* bisa juga merupakan foto, ilustrasi, lukisan, logo, icon, simbol, dan lainnya. Tetapi dalam komik, tentu saja *image* biasanya memang gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*). *Image* inilah yang membentuk sebagian besar komik.

### 3) Teks

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Dan simbol ini belum tentu sama antara satu bangsa lainnya, hingga teks ini muncul dalam format teks Jepang, Cina, Arab, Rusia, dan alfabet yang lebih dikenal masyarakat.

### 4) *Point* dan *Dot*

Titik dan bintik. *Point* (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, *ellipse* kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Tetapi, *dot* lebih ke bentuk bulat kecil (bintik).

### 5) *Line*

*Line* atau garis, garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling *overlapping* (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus, garis lurus disebut dengan nama *straight line*, garis lengkung disebut dengan nama *curve line*.

### 6) *Shape* (X & Y)

*Shape* adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar. Ada banyak *shape* yang ada misalnya *circle*, *ellipse*, *rectangle*, *star*, *octagon*, *splat*, *drips*, *ornament*, *zap dingbat*, dan bentuk-bentuk *shape* lainnya.

7) *Form (X, Y, & Z)*

*Form* (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y, dan Z atau panjang, lebar, dan tinggi. Terdapat banyak *form* yang ada, mulai dari bentuk tak beraturan, sampai pada bentuk 3D yang tertata rapi.

8) *Tone/ Value (gradient, lighting, dan shading)*

*Tone* adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* ini sebenarnya adalah penambahan warna hitam dan penghilangan warna hitam. *Tone* secara perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang disebut dengan nama gradasi (*gradient*). Gradasi, *lighting*, dan *shading* dapat pula dilakukan dengan cara arsir (*render*).

9) *Color Hue*

*Colour* adalah *hue* (warna) yaitu nilai panas yang diakibatkan perpaduan warna. Warna terbagi dari pembentukannya menjadi 3 kelompok besar yaitu :

- a) *Light Colour (Visible Spectrum)*
- b) *Transparent Colour* (warna cat transparan)
- c) *Opaque Colour* (warna tidak transparan)

10) *Pattern*

Pola sangat rancu juga dengan arsir, sebab arsiran bila sudah teratur, berulang, dan rapi, akan cenderung menjadi pola. Tetapi pola lebih kompleks, sedangkan arsir lebih cenderung sederhana. Guna *pattern* sangat luas, untuk dunia komik digunakan sebagai *screentone*. *Screentone* dapat dibuat secara digital, jadi tidak harus membeli *screentone* yang dijual di toko-toko *stationery* (toko buku, alat-alat tulis, dan alat-alat seni).

### 11) *Texture*

*Texture* (tekstur) dalam komik tentu lebih cenderung ke kertasnya, ada kertas yang kasar, dan yang halus sesuai kebutuhan.

### 12) *Voice, Sound, dan Audio*

Dalam komik semua suara menjadi *teks*, tentu saja tiap *teks* tersebut *shape* yang berbeda-beda sesuai dengan simbol (*semiotics*) umum dalam dunia komik dan sesuai dengan pemaknaan (*semantics*), serta penafsiran (*hermeneutics*) yang sesuai kebiasaan dan konsistensi.

- a) *Voice* cenderung merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh satwa, manusia, dan makhluk cerdas lainnya selain manusia, seperti alien cerdas dan monster cerdas.
- b) *Sound* cenderung merupakan hasil bunyi apa pun, dan tidak perlu dikeluarkan melalui mulut, baik manusia, satwa, serangga, gerakan tumbuhan, elektronik, dan lain-lainnya.
- c) *Audio* cenderung merupakan hasil suara dari alat elektronik seperti komputer, radio, telepon genggam, TV dan alat-alat elektronik atau alat *computer base* lainnya

### 13) *Time*

*Time* ini dalam komik diwujudkan dalam halaman, halaman 1 adalah halaman awal dari cerita dan berakhir sampai di halaman terakhir. *Time* (waktu) dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam cerita komik tersebut. Di sisi lainnya, *time* adalah berapa lama kita menyelesaikan komik yang kita baca ini.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Komik**

#### 1) Kelebihan Komik

Sebagai salah satu media visual, komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (1997:22) dalam Laksmi dewi (2009:4), adalah :

- a) Komik menambah pembendaharaan kosa kata pembacanya
- b) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- c) Dapat mengembangkan minat baca anak
- d) Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yaitu kebaikan atau pelajaran yang lain

Sedangkan menurut Menurut Daryanto (2010:128), Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Jadi keunggulan komik adalah sekali membaca langsung mengerti, menambah pembendaharaan kosa kata, dapat mengembangkan minat baca anak dan menyenangkan.

## 2) Kelemahan Komik

Media komik, disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo (1992:21) dalam Laksmi dewi (2009:4), kelemahan media komik antara lain:

- a) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar atau yang isinya tulisan panjang saja;
- b) Ditinjau dari segi bahasa komik yang banyak menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan
- c) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang *prevented*
- d) Banyak adegan percintaan yang menonjol

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan kelebihan komik yaitu menambah pembendaharaan kosa kata, *menarik minat baca*, menyenangkan saat membacanya, sekali membaca langsung mengerti, penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. sedangkan untuk mengatasi kekurangan dalam pembuatan komik yaitu segala sesuatu dari segi bahasa komik media pembelajaran menggunakan bahasa formal, agar layak dibaca oleh siswa.

### **d. Bahan dan peralatan pembuatan komik**

Membuat komik dengan alat dan bahan relatif tradisional seperti pensil, nibs (pena), tinta tahan air disebut juga tinta bak (tinta cina atau tinta india), spidol kecil, *pencil*, tinta, pena, penghapus, bolpen, penghapus tinta, *screentone*, cat, spidol besar baik yang tahan air (*waterproof*) ataupun yang tidak, kertas

gambar, kertas HVS, *cutter*, *hairdryer* sebagai pengering dan lain-lain yang relevan. Alat dan bahan membuat komik secara tradisional (M.S Gumelar , 2011:92-100) :

- 1) Kertas, menggambar komik memerlukan kertas dengan karakteristik yang kuat, tidak terlalu tebal, mudah menyerap tinta, cepat kering, tidak bertekstur kasar agar mudah memoleskan tinta, minimal berukuran A4. Tipe yang cocok di zaman ini biasanya kertas HVS, dengan ukuran minimal A4 (21x29,7 cm)
- 2) Pensil, biasa yang berguna untuk menulis teks sebelum diberi tinta
- 3) Pensil warna yang berguna untuk membuat *sketch* comic ataupun *sketch* untuk *character design* maupun *sketch* untuk ilustrasi. Tinta bak atau tinta India, juga sering disebut dengan nama tinta Cina, bila tidak ada, dapat digantikan dengan spidol yang besar yang *waterproof* atau *permanent ink* untuk mengisi area yang lebar. Sedangkan spidol kecil untuk mengisi area yang sempit.
- 4) Penghapus atau *eraser* untuk menghapus *sketch* yang telah ditinta.
- 5) *Dip pen* (pena celup), pena tradisional yang dicelupkan dulu ke tinta bak berguna untuk memberi tinta pada *outline* (garis yang membentuk gambar) sketsa yang telah dibuat. *Dip pen* bekerjasama dengan tinta bak, sebagai tintanya. Bila susah mendapatkan pena celup dapat diganti dengan *ballpoint*. *Ballpoint* yang bagus untuk memberi *outline* adalah tipe *gel* atau *ballpoint gel*.
- 6) *Correction pen*, ada banyak merek untuk *correction pen* ini, dimana berguna untuk menghapus goresan yang telah ditinta, tetapi garis tersebut tidak

diinginkan, hingga perlu diedit dengan cara dihapus dengan *correction pen*, atau dapat diberi tinta lagi yang dianggap lebih baik dari semula.

- 7) *Screentone*, sebenarnya *screentone* ini adalah pola-pola dalam berbagai jenis pola (*pattern*) yang dibuat di komputer, lalu di print dan menempel di plastik, yang dapat digosokkan ke kertas, dan pola-pola tadi akan menempel di kertas.
- 8) Cat air atau cat *acrylic* warna putih. Cat warna putih ini berguna untuk membuat cipratan, bintik-bintik atau bintang-bintang di area yang diberi warna *block* (penuh) hitam, seperti menggambarkan angkasa luar. Cat akrilik warna putih ini dapat juga menggantikan fungsi penghapus pena.
- 9) Penggaris dari plastik yang ujungnya ada bevel miring. Fungsi bevel miring ini berguna agar tinta yang dipoleskan saat membuat garis menggunakan pena celup, tidak membuat tinta yang masih basah tadi belepotan ke area lainnya. \Spidol warna (*colour marker*), berbagai warna, minimal 12 warna, digunakan untuk membuat *cover comic* yang telah dibuat dengan cara pewarnaan tradisional.
- 10) *Cutter*, untuk memotong ujung spidol miring di ujungnya, tetapi tidak harus semua spidol dibuat seperti ini, sesuaikan dengan kebutuhan. *Cutter* juga berguna untuk menajamkan pensil dan memotong kertas, agar sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.
- 11) *Pencil sharpener* (rautan), berguna untuk meruncingkan pensil atau pensil warna sesuai kebutuhan
- 12) *Plastic painting colour palette*, tempat mencampur warna, untuk cat air, cat akrilik, maupun cat transparan dari spidol warna

- 13) Tempat air-kecil saja-dapat menggubakan gelas dari plastik, letakkan jauh diarea menggambar, sebab bila tersenggol akan membuat rusak gambar, jadi letakkan di bawah meja gambar.
- 14) Kuas (*brush*), kuas yang bagus sabutnya berwarna coklat dan mengkilap, biasanya terbuat dari bulu kuda atau bulu musang. Jangan menggunakan kuas berwarna hitam, akan kurang bagus hasil polesannya.
- 15) *Tracing table (portable light box)*, berguna untuk membuat *clean copy* dari *sketch* yang telah dibuat, lalu di-*tracing* dengan menggunakan pensil untuk hasil yang lebih baik, dan menjadi sketsa yang sudah matang, yang kemudian tinggal ditinta. *Light box*, juga digunakan untuk menggambar *sequence* gerak animasi.
- 16) *Hair dryer*, berguna untuk mempercepat proses pengeringan gambar, ilustrasi ataupun komik. Bila tidak ada letaakkan saja hasil gambar yang telah ditinta di area yang mudah kering dan banyak terkena sinar.
- 17) Satu set komputer dan sistemnya.
- 18) *Scanner*, diperlukan untuk mendigital gambar 2D hasil goresan tangan.
- 19) *Pen* dan *Tablet*, berguna untuk mempermudah memberi warna.

#### **e. Teknik Pembuatan Komik**

Proses menggambar secara garis besar terbagi menjadi 3 teknik (M.S gumelar, 2011 : 92),, yaitu:

##### 1) *Traditional technique*

*Traditional technique* merupakan teknik pembuatan komik dengan cara tradisional.

## 2) *Hybrid technique*

*Hybrid technique* merupakan teknik pembuatan komik dengan menggabungkan cara tradisional dengan cara digital. Secara tradisional, untuk membuatnya memerlukan alat-alat tradisional kemudian menggabungkan dengan teknologi dan alat-alat digital seperti *scanner*, *komputer graphic* dan *page layout softwares*

## 3) *Digital technique*

*Digital technique* merupakan teknik pembuatan komik dengan cara murni digital, tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali.

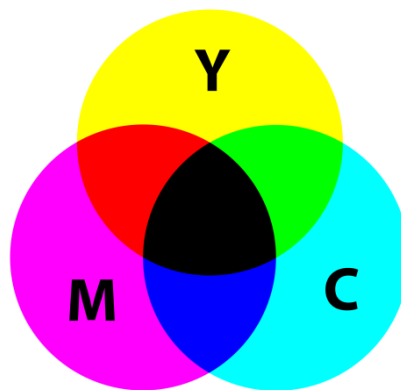
Berdasarkan paparan diatas teknik pembuatan komik yang digunakan pada materi pembuatan busana secara industri ini menggunakan teknik *hybrid technique* yaitu teknik pembuatan komik dengan menggabungkan cara tradisional dengan cara digital.

## **f. Pewarnaan Komik**

Pengelolaan warna pada media cahaya dan pengelolaan warna pada media cat memiliki metode yang berbeda. Layar komputer menampilkan warna dengan media cahaya, sedangkan cat atau printer menampilkan warna dengan media cat. Layar komputer menampilkan cahaya dengan menggunakan kombinasi cahaya warna merah, hijau, dan biru (RGB) untuk menampilkan lebih dari 16,7 juta warna. Sebaliknya semua mesin cetak dan printer warna menggunakan kombinasi empat warna cyan, magenta, kuning, dan hitam (CMYK) untuk mempersentasikan semua warna pada halaman cetak (kurang dari 16,7 juta

warna). RGB dan CMYK dapat dianggap sebagai dua bahasa warna yang berbeda.

Pengaturan warna yang digunakan di komik adalah pengaturan warna pada cata atau tinta (misal media cetak). Menurut Eko Nugroho (2008:4-5), pengaturan warna pada cat dan tinta menggunakan sistem pengurangan dengan warna dasar CMYK (yellow, magenta, cyan, key). Istilah key yang dimaksudkan adalah warna hitam. Dengan diagram warna interaksinya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Interaksi CMYK

Warna merah adalah campuran warna magenta dan yellow. Proses pencampuran ini disebut pengurangan warna (*colour subtraction*). Jadi di dalam pengolahan warna cat, berlaku metode pengurangan warna. Dapat disimpulkan pewarnaan komik menggunakan CMYK.

#### **g. Kerangka penyusunan Komik**

Ada beberapa ketentuan yang menjadi pedoman agar komik yang disusun dapat memenuhi kriteria yang ditentukan. Komik merupakan bagian dari bahan ajar cetak, berikut teknik penyusunan bahan ajar cetak menurut Steffen dan Ballstaedt (Depdiknas, 2008):

- 1) Judul atau materi yang disajikan harus berintikan kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dicapai peserta didik
- 2) Susunan tampilan bahan ajar cetak harus jelas dan menarik. Pada aspek susunannya harus disusun dengan urutan yang sederhana, judul singkat, terdapat daftar isi dan rangkuman
- 3) Bahasa sederhana dan mudah dipahami. Menggunakan kosakata dan kalimat yang jelas
- 4) Mampu menguji pemahaman. Terdapat latihan untuk mengukur pemahaman peserta didik atas materi dalam bahan ajar cetak
- 5) Adanya simulasi. Bahan ajar cetak harus mampu menumbuhkan stimulasi peserta didik terhadap materi bahan ajar cetak
- 6) Kemudahan dibaca. Menggunakan huruf tidak terlalu kecil dan mudah dibaca serta urutan teks yang terstruktur
- 7) Materi instruksional. Hal ini menyangkut pemilihan teks, bahan kajian, dan lembar kerja.

Format kerangka komik mengadaptasi beberapa dari format kerangka modul. Komik dan modul mempunyai persamaan yaitu merupakan bagian dari bahan ajar cetak dan media yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. Jadi dapat disimpulkan kerangka penyusunan komik sebagai berikut :

- Halaman sampul
- Kata pengantar
- Daftar isi
- Kompetensi
- A. Pembelajaran 1
  1. Uraian materi
  2. Latihan
- B. Pembelajaran 2

1. Uraian materi
  2. Latihan
- C. Pembelajaran 3
1. Uraian Materi
  2. Latihan

Kunci jawaban

Glosarium

Daftar pustaka

Berikut ini deskripsi susunan kerangka komik :

- 1) Cover depan atau halaman sampul depan : label kode komik, label milik negara, bidang/program studi keahlian dan kompetensi keahlian, judul komik, gambar ilustrasi (mewakili kegiatan yang dilaksanakan pada pembahasan komik), lembaga/institusi, tahun komik disusun
- 2) Kata pengantar halaman kata pengantar berisi ucapan rasa syukur kepada Allah SWT, ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan komik, harapan penulis, dan doa. Selain itu, identitas penulis dan *artist*.
- 3) Daftar isi. Berisi list bagian-bagian yang ada dalam komik
- 4) Kompetensi berisi Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dipelajari pada komik
- 5) Isi cerita : berisi uraian materi yang isinya uraian pengetahuan/konsep/prinsip tentang kompetensi yang sedang dipelajari dan
- 6) Latihan, berisi latihan perbagian atau *perchapter setelah* materi pembelajaran
- 7) Kunci jawaban, berisi jawaban pertanyaan dari tes yang diberikan pada setiap materi pembelajaran.
- 8) Glosarium : berisi penjelasan tentang arti dari setiap istilah, kata-kata sulit dan asing yang digunakan dan disusun menurut urutan abjad.

- 9) Daftar pustaka : merupakan daftar buku atau referensi yang digunakan sebagai sumber informasi penyusunan komik pembelajaran.

#### **h. Komik sebagai media pembelajaran**

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik, hal tersebut mengilhami untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Kelebihan komik yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang berisi materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar atau ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realitas maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2010:128).

Nilai edukatif media komik dalam pembelajaran tidak diragukan lagi. Nana sudjana dan Ahmad Rivai (2013:68) menyatakan, media komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Media komik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Nana sudjana dan Ahmad Rivai, 2013:68) adalah komik yang dipadukan dengan

metode pembelajaran, sehingga menjadi alat pengajaran yang efektif, dan menggunakan tata bahasa formal agar layak dibaca oleh siswa.

Media komik dalam pembelajaran sebaiknya tidak menggunakan kata-kata kotor tetapi menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan pengetahuan, misal gambar pelaku kekerasan diganti dengan contoh-contoh perilaku bernuansa moral. Adegan percintaan diganti dengan adegan yang mengarahkan rasa cinta dan kasih sayang terhadap sesama makhluk dan penciptanya.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, dapat diketahui bahwa kelebihan komik yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, sehingga menarik minat baca siswa. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus mebacanya hingga selesai. Bentuk komik berupa yang bergambar, yang penuh warna, dan divisualisaikan dalam bentuk realitas maupun kartun diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **i. Kelayakan Komik**

Kelayakan berasal dari kata "layak" yang mendapat awalan ke- dan akhiran -an. Kata layak merupakan serapan dari bahasa Arab "*la'iq*". Kamus Besar Indonesia (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008 : 803) mengatakan layak artinya wajar, pantas, patut, mulia, terhormat. Jika mendapatkan awalan me- dan akhiran -kan maka melayakkan memiliki arti menjadikan layak, mematutkan.

Sedangkan kelayakan memiliki arti perihal layak (patut, pantas), perihal yg dapat (pantas, patut) dikerjakan.

Kelayakan komik pembuatan busana secara industri dinilai berdasarkan media pembelajarannya yakni meliputi aspek fungsi dan manfaat , desain kulit, desain isi, penyajian media, dan bahasa. Sedangkan kelayakan komik pembuatan busana secara industri dinilai berdasarkan materi pembelajarannya yakni meliputi aspek materi, penyajian materi, dan bahasa.

### 3. Tinjauan tentang Kompetensi Busana Industri SMK N 1 Sewon

#### a. Kompetensi Dasar Pembuatan Busana Secara Industri

Pembuatan busana secara industri merupakan salah satu unit kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa jurusan busana butik. Satu unit kompetensi dasar pembuatan busana secara industri pada Silabus kelas XI Busana Butik SMK N 1 Sewon dapat dilihat pada tabel 1. Pembuatan busana secara industri merupakan pelajaran produktif teori yang bertujuan untuk memahami proses pembuatan busana secara industri secara umum.

Tabel 1. Silabus Busana Industri

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
KI 1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	
KI 2) Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	2.1. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran tekstil	

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
KI 3) Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	3.1 Menjelaskan pembuatan busana secara Industri	3.1.1 Menjelaskan pengertian pembuatan busana secara industri 3.1.2 Menjelaskan karakteristik pembuatan busana secara industri 3.1.3 Menjelaskan proses pembuatan busana secara industri 3.1.4 Mendiskripsikan proses pembuatan busana secara industri
KI 4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung	4.1 Mengidentifikasi karakteristik pembuatan busana secara industri	4.1.1 mengidentifikasi karakteristik proses pembuatan busana secara industri 4.1.2 Mengidentifikasi proses pembuatan busana secara industri

(Sumber: Dokumen Spektrum Busana Butik SMK N 1 Sewon tahun 2013)

Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran busana industri adalah pembuatan busana secara industri. Berdasarkan silabus pembuatan busana secara industri berada pada awal pembelajaran. Dikarenakan mata pelajaran pembuatan busana secara industri berkaitan dengan materi pelajaran berikutnya.

Menurut Agustin Rinarti dan Heni Mustofani (2013:1), pembuatan busana industri adalah busana jadi dan perlengkapannya yang diproduksi secara massal menggunakan peralatan modern seperti mesin jahit *highspeed, cutting machine*, dan lain-lain, termasuk didalamnya ada perancangan, memproses, dan memasarkan. Karakteristik pembuatan busana secara industri yaitu Dalam industri busana satu model busana diproduksi secara massal artinya diproduksi dalam jumlah besar. Untuk satu produk bisa dibuat satu ukuran atau beberapa ukuran dengan ukuran standart (S,M,L, dan XL) atau dengan nomer 14, 15, 16, dan seterusnya. Dalam satu hari bisa menghasilkan baju hingga ratusan bahkan ribuan buah baju, dan memotong dalam jumlah banyak. Proses pembuatan busana secara industri dimulai dari :

### **a. *Marker Layout***

*Marker* adalah rancangan bahan yang dibuat dengan mengutip atau memindahkan lembaran-lembaran pola dari suatu desain busana diatas kertas atau bahan tekstil/kain berdasarkan *cutting order* (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani, 2013:1). Sedangkan Aas Asmawati (2006:16), mengungkapkan *marker* adalah suatu proses penggabungan beberapa ukuran pola garment dalam satu proses *spreading/* ampar. Dimana dalam satu marker bisa terdiri dari dua sampai lima ukuran garment. Dengan demikian akan menghasilkan *output* yang tinggi.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa marker adalah proses merancang bahan diatas kertas yang dibuat dengan menggabungkan beberapa ukuran pola garmen dalam satu proses ampar.

Ada dua cara teknik membuat marker yaitu teknik membuat marker secara manual dan teknik marker dibuat secara CAD atau komputerisasi.

### **b. Menggelar bahan (*spreading*)**

*Spreading* adalah menggelar kain pada meja potong, dimana jumlah lapisan kain mencapai 100 lembar atau lebih sesuai dengan jumlah *order* yang dipesan (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani, 2013:1). Sedangkan Aas Asmawati (2006:21), mengungkapkan *spreading* atau ampar adalah proses produksi sebelum pemotongan kain, dimana dalam proses ini panjang kain yang diamparkan telah ditentukan sebelumnya oleh bagian marker, begitupun jumlah *layer/lapisan* kain ditentukan oleh bagian marker.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *spreading* adalah proses produksi sebelum dilakukan pemotongan kain, pada proses ini kain digelar diatas meja dengan ukuran panjang dan penentuan lapisan/ *layer* bahan yang harus dipotong telah ditentukan oleh bagian marker.

Pada proses pengamparan minimal dilakukan oleh dua operator yang mana akan mengendalikan setiap sisi/ujung kain. Dimana proses ini untuk menjaga kualitas amparan agar tidak kendur. Ada dua cara merelakan/membuka kain yaitu secara manual atau menggunakan alat, berikut macam-macam alat yang digunakan (Aas Asmawati, 2006:21) :

- 1) Alat yang digunakan pada proses *spreading* manual :
  - a) Meja *cutting*, yang berfungsi sebagai tempat pengamparkan kain,
  - b) Kertas alas yang berfungsi untuk mentukan batas amparan dan menandai sambungan kain.
  - c) Isolasi, digunakan untuk untuk menahan kertas alas supaya tidak bergeser.
  - d) Besi pemberat yang digunakan untuk menahan kain supaya tidak bergeser
- 2) Alat yang digunakan pada proses *spreading* otomatis :
  - a) *Spreader*, adalah salah satu alat ampar dengan cara otomatic atau semi automatic

### **c. Menggunting bahan (*cutting*)**

Agustin Rinarti dan Heni Mustofani (2013:1), mengungkapkan menggunting bahan yang siap dipotong (setelah proses *spredaing*) akan dipotong dengan mesin potong. *Cutting order* adalah order/instruksi pengguntingan yang dihasilkan melalui order/pesanan secara keseluruhan. *Cutting derection* adalah

satu *terminology* untuk menentukan arah *cutting*, yang menghubungkan antara hasil potongan dengan garment jadi (Aas asmawati, 2006:24).

Proses pemotongan pada perusahaan skala besar yaitu dengan cara mengikuti garis-garis pola telah tergambar pada selembur kain yang diletakkan diatas spreading. Ada beberapa macam alat yang digunakan untuk memotong kain secara masaal sesuai dengan kapasitasnya, karena setaip mesin potong memiliki kapasitas tertentu, berikut adalah macam-macam alat yang digunakan (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani , 2013:10-11) :

- 1) Mesin potong pisau lurus (*straight knife*) yang mempunyai 2 mata pisau, ukuran panjang mata pisau bervariasi 10 s.d 33 cm dengan gerakan naik dan turunnya 2,5 s.d 4,5 cm, makin besar gerakan pisau pemotong maka semakin cepat proses pemotongan dan lebih memudahkan operator dalam mendorong pisau tersebut dan bisa memotong kain lebih banyak.
- 2) Mesin potong pisau bundar (*round knife*) pisau ini hanya bisa memotong dalam jumlah yang banyak dan bentuk lengkungan akan menghasilkan potongan yang tidak sama dengan bentuk pola, dengan kata lain hasil potongan kain lapisan bawah berbeda ukuran dengan kain lapisan atas, diameter pisau bervariasi mulai dari 6 cm sampai dengan 10 cm.
- 3) Mesin potong pita (*band knife*) adalah alat potong yang digunakan untuk mendapatkan bentuk yang akurat, seperti bentuk lengkungan pada bagian bagian dari komponen garment. Misalnya bentuk lingkaran leher, dan bentuk lingkaran tangan. Selain itu alat ini juga dapat digunakan untuk memotong komponen yang kecil seperti *collar/kerah*, *cuff/manset*.

- 4) Alat potong cetak (*die cutting*) adalah alat potong untuk komponen yang ukurannya tidak mempunyai nilai toleransi. Die cutt bentuknya seperti cetakan yang tidak akan berubah bentuk dan ukurannya. Misalnya: pada bagian interining untuk *collar*/kerah dan *cuff*/manset.
- 5) Alat pemotong kain yang dikendalikan dengan komputer. Cara ini lebih akurat dan cepat. Disini tidak perlu marker karena susunan pola telah tertata di dalam komputer.

**d. Numbering (penomoran)**

Aas asmawati (2006:29), mengungkapkan *numbering* adalah proses penomoran setiap *cutting pieces* yang disesuaikan dengan jumlah *layer* yang telah di *spreading*. *Numbering* yaitu proses pemberian nomor pada bagian komponen busana sesuai dengan urutannya saat penggelaran kain lembar demi lembar menjadi tumpukan banyak, misalnya 125 lembar setiap tumpukan (Noor Fitrihana, 2012:44). Jadi dapat disimpulkan *numbering* adalah proses penomoran setiap *cutting pieces* yang disesuaikan dengan jumlah *layer* sesuai dengan urutannya saat penggelaran kain lembar demi lembar menjadi tumpukan banyak.

*Numbering* berfungsi untuk menghindari terjadinya warna yang berbeda atau belang pada satu set potong garmen. Contohnya komponen hasil potong kemeja lengan pendek adalah badan depan kanan dan kiri, badan belakang, lengan kiri dan kanan, kantong, daun kerah, serta kaki kerah (Noor Fitrihana, 2012:44).

#### **e. Mengikat komponen busana (*bundling*)**

Mengikat/ *bundling* adalah suatu proses pekerjaan menyatukan potongan-potongan kain dalam satu model pakaian yang telah dikelompokkan sesuai dengan warna dan ukuran yang sejenis (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani , 2013:). Proses mengikat dilakukan setelah selesai melakukan pekerjaan memilah dan memberi nomer. Sedangkan menurut Noor Fitrihana (2012:44), *bundling* yaitu penyatuan komponen-komponen busana yang sudah dipotong sesuai dengan proses operasi penjahitannya. Jadi dapat disimpulkan *bundling* adalah proses penyatuan komponen-komponen busana yang telah dikelompokkan sesuai dengan warna dan ukuran yang sejenis.

Pada setiap bundelan ini disertai label yang berisi informasi, misalnya *style* = seragam, ukuran = L, tahap = I, bendel = 2, nomor seri = 345-479, jumlah = 135, komponen = kantong, dan warna = biru.

#### **f. Menggabungkan komponen busana (*sewing*)**

Langkah kerja penggabungan komponen busana secara industri Pembuatan pakaian dapat digolongkan sesuai langkah :

- 1) persiapan (*preparation*)
- 2) Perakitan (*assembly*)
- 3) Penyempurnaan (*finishing*)

Untuk setiap proses pembuatan pakaian terlebih dahulu diadakan analisa pekerjaan pada waktu sample telah mendapatkan persetujuan dari top management. Dari hasil analisa pekerjaan tersebut dapat ditetapkan uraian pekerjaan (*breakdown*) dari proses pembuatannya, termasuk pula mesin-mesin

yang dipergunakan dan tenaga kerja yang dibutuhkan (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani, 2013:26). Analisa pekerjaan tersebut sangat diperlukan, bukan hanya untuk keperluan pelaksanaan proses pembuatannya, tetapi juga waktu serta biaya yang harus dikeluarkan untuk membuat pakaian tersebut.

Sebagai contoh dibawah ini diuraikan *breakdown* pembuatan kemeja pria yang dikutip/diterjemahkan dari *the singer company induatrian product division* (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani, 2013:26-28) :

**a) Persiapan (*preparation*)**

- (1) Pembuatan kerah ( *collars* )
- (2) Pembuatan manset ( *cuffs* )
- (3) Saku
- (4) Lengan
- (5) Bagian depan
- (6) Bagian belakang

**b) Perakitan (*assembly*)**

- (1) Jahit kedua bagian bahu
- (2) Pasang/jahit kerah dengan bagian badan
- (3) Pasang / jahit lengan
- (4) Jahit bagian samping
- (5) Kelim bagian bawah kemeja
- (6) Pasang kancing pada kerah

**c) Penyempurnaan (*finishing*)**

- (1) Periksa dan rapikan benang-benang (trimming)
- (2) Seterika bagian lengan
- (3) Seterika bagian kerah dan manset
- (4) Seterika bagian badan
- (5) Lipat
- (6) Seterika setelah dilipat
- (7) Masukkan dalam plastik dan *packing*

Ada beberapa macam sistem proses pembuatan pakaian jadi (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani, 2013:28), yaitu :

1) Sistem Lengkap

Seorang operator menjahit lengkap sepotong pakaian, bila perlu pindah ke mesin jahit lain untuk mengerjakan jahitan-jahitan khusus.

## 2) Sistem Bundeling

Seluruh komponen pakaian (lengkap) yang terdiridarimisalnya 12 potong, di bundel menjadi satu dan dikerjakan oleh satu kelompok pekerja menurut uraian pekerjaann (*breakdown*) yang telah ditetapkan.

## 3) Sistem Ban Berjalan

Cara ini biasa dipakaia pada perusahaan besar, dimana mesin-mesin dan waktu diatur sedemikian rupa, sehingga urutan proses sebagaimana tercantum dalam *breakdown* dapat dikerjakan secara berurutan dan dalam waktu yang relatif seimbang pada setiap tingkatan proses.

## 4) Sistem Setengah Jadi

Pakaian diberikan dan disambung di luar pabrik, kemudian disetor kembali setengah dan diselesaikan (*finish*) di dalam pabrik.

## 5) Sistem Borongan

Pabrik hanya nama, semua diolah di luar pabrik mulai dari desain sampai jadi. Yang dikerjakan di pabrik hanya pengepakan (*packing*).

## 6) Sistem Sewa

Nama gedung dan karyawan disewa oleh sebuah perusahaan lain yang berasal dari daerah atau negara lain.

### **g. Penyelesaian akhir (*finishing*)**

*Finishing* merupakan proses akhir dari serangkaian proses produksi pakaian dalam industri busana. Pakaian yang telah dijahit oleh *line sewing* diterima oleh *line finishing* untuk menyempurnakan keseluruhannya dalam beberapa hal (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani, 2013:29), yaitu :

1) Pemasangan kancing (*buttoning*)

2) Penyetrikaan ( *ironing* )

Setelah semua bagian dinyatakan sempurna, setiap lembar pakaian disetrika secara keseluruhan sampai licin dan dilipat sesuai standar yang dikehendaki.

3) Pembersihan sisa benang (*trimming*)

Sisa-sisa benang halus yang masih menempel padakemeja dibersihkan dengan mesin penghisap khusus, bila masih ada sisa benang panjang yang masih tersisa juga, bagian *trimming* akan membersihkannya dengan gunting *trimming*.

4) Perbaikan (*repairing*)

Apabila ditemukan adanya cacat produksi dalam panel *inspection sewing* bagian ini akan memperbaiki bagian tersebut.

5) Pemeriksaan ukuran pakaian (*size sorting*)

Yang perlu diperiksa meliputi ukuran lingkar badan,lingkar pinggang, lebar muka, lebar punggung, panjang pakaian, panjang lengan, dll.

6) Pengelompokkan size dan type (*assorting size*)

Ukuran pakaian yang diterima dari bagian sewing terdiri dari 2 ukuran dalam dua warna, masing-masing ukuran akan dikelompokkan dala satuan tertentu.

7) Memasang perlengkapan produk (*insert polybag*)

8) Pemeriksaan keseluruhan kualitas ( *final quality control* )

Untuk selalu menjaga mutu produk semua bagian pakaian selesai dibersihkan masih harus diperiksa kembali kualitasnya secara keseluruhan.

#### **h. Penyetrikaan busana**

Bertujuan untuk melicinkan atau menghaluskan bahan/pakaian. Mengerjakan pengerpresan terdiri dari tiga langkah yaitu pengepresan awal, pengepresan dalam proses *sewing* dan pengepresan *finishing* (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani, 2013:31-33), berikut penjabarannya :

##### 1) Pengepresan awal

Pengerpresan awal dilakukan pada proses awal sebelum proses *sewing* ( proses menjahit ). Tujuan pengepresan awal ini dikerjakan adalah untuk pemasangan interlining (kain keras) kekomponen/ part bagian dari garmen untuk mempercantik dan memperkuat. Proses awal itu dilakukan setelah proses cutting dan sudah di nomorin perkomponen istilah garmen disebut numbering.

Kenapa disini diberikan nomor perkomponen (part) karna di garmen proses pemotongannya adalah secara massal sekali potong minimal 1 pcs dan maksimal sampai 600 pcs tergantung jenis kain yang di potongnya. Contoh pengepresan awal :

- a) Pembuatan celana yang perlu dipres awal adalah : Lapisan zipper, lapisan kantong, lapisan ban pinggang, dan lain-lain sesuai dengan ketentuan permintaan pelanggan.
- b) Pembuatan kemeja yang perlu di pres awal adalah lapisan daun kerah, lapisan kaki kerah dan plaket depan apabila perlu
- c) Blazer (jas pria) itu hampir semua komponen perlu diadakan pengepresan awal.

2) Pengepresan dalam proses *sewing*

Pengepresan dalam proses *sewing* yang disebut dengan proses membantu *sewing* untuk mempermudah menjahit. Pengepresan dalam *sewing* di kerjakan dengan tujuan untuk mempermudah proses jahit. Alat pres yang digunakan adalah setrika uap dan meja vakum, berikut penjelasannya :

- a) Setrika uap, cara kerja setrika uap ini adalah dialiri uap dari central ( boiler) untuk mendapatkan uap panas.
- b) Meja vakum, cara kerja meja vakum ini adalah dialiri angin dari kompresor untuk memvakum (menyedot) atau mmeniuip meja tersebut. Meja vakum ini atau istilah orang-orang mengatakan meja sedot fungsinya untuk mempermudah proses dengan kain yang sulit dibentuk seperti bahan polyester.
- c) Pengepresan finishing, dilakukan setelah selesai penjahitan sebelum di packing.

3) Pengepresan *finishing*

Pengepresan *finishing* ini dikerjakan setelah garmen selesai dijahit untuk mendapatkan kelicinan pakaian sebelum di packing adapun alat yang dipakai adalah sama dengan *pressing* yang digunakan pada proses *sewing*, kecuali garmen yang pembuatannya khusus seperti blazer atau jas. Langkah sebelum melakukan pengepresan:

- a) Dites terlebih dahulu sesuai dengan standart garmen yang diinginkan oleh buyer
- b) Dites temperaturnya

- c) Setelah dicoba sesuai dengan standart lalu dites ukurannya sesuai dengan ukuran permintaan pelagga atau ada penyelewengan ukuran.

Mengepres bahan tekstil berserabut atau berbulu pendek:

- a) Pres pada sisi bagan buruk ke arah serabut, gunakan tekanan dan uap sesedikit mungkin. Ketika bahan tekstil masih panans, sikat sesuai arah serat.
- b) Pres bahan berbulu dengan cara yang serupa, kecuali pada sisi berbulu diletakkan berlawanan arah dengan papan jarum atau handuk tebal. *Press* perlahan.

#### **4) Mengemas busana (*packing*)**

Pada perusahaan atau industri busana besar, dan untuk jenis produk tertentu, penyetrikaan atau pressing untuk busana yang akan dikemas dilakukan dengan cara digantung atau tidak dilipat. *Pressing* atau penyetrikaan dilakukan dengan menggunakan alat menyerupai lemari pakaian, produk dimasukkan pada alat *pressing* tersebut kemudian mengatur tombol dan dalam waktu tertentu produk sudah licin (Agustin Rinarti dan Heni Mustofani, 2013:34).

#### **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang dialkukan oleh beberapa peneliti berikut ini dapat dijadikan kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya adalah:

1. Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Kolaborasi Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain" oleh Sri Rondiyah/2015.

Hasil : komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada pelajaran dasar desain dapat digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring dengan kategori sangat layak dengan rerata nilai 152.

2. Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Layanan Prima Pada Materi Bekerja Dalam Satu Tim Untuk Siswa Kelas X Tata Busana SMK N 1 Wonosari" oleh Margareta Rina/2014.

Hasil : siswa dapat memahami dan menyatakan komik sangat layak digunakan untuk pembelajaran materi bekerja dalam satu tim di SMK N 1 Wonosari. Relevansi antar penelitian tersebut adalah dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu mengembangkan komik.

Berdasarkan penjelasan mengenai penelitian relevan yang telah dilakukan oleh ketiga peneliti diatas, maka untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Perbandingan Penelitian yang Relevan

No	Komponen	Nama Peneliti		
		Sri Rondiyah	Margareta Rina	Mita Septia
1.	Tempat Penelitian	SMK N 6 Godean	SMK N 1 Wonosari	SMK N 1 Sewon
2.	Subjek Penelitian	X (31 siswa)	XI (30 siswa)	XI (30 siswa)
3.	Materi	Dasar Desain.	Layanan Prima	Pembuatan Busana Secara Industri
5.	Jenis Penelitian	R&D	R&D	R&D

No	Komponen	Nama Peneliti		
		Sri Rondiyah	Margareta Rina	Mita Septia
6.	Hasil Penelitian	Secara keseluruhan komik untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring pada pelajaran dasar desain sangat layak digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter kolaborasi dan jejaring	Komik dinyatakan sangat layak dengan persentase 54.34% apabila digunakan . untuk pembelajaran materi bekerja dalam satu tim	

Penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pengembangan media pembelajaran komik untuk materi pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI di SMK N 1 Sewon. Relevansi penelitian dari Sri Rondiyah dan Margareta Rina yaitu prosedur pengembangan yang mengembangkan model dari *Borg and Gall*. Alasan peneliti memilih prosedur pengembangan model dari *Borg and Gall* yaitu langkah-langkah prosedur pengembangan sederhana dan mudah untuk dilakukan dan terbukti berhasil digunakan oleh Sri Rondiyah dan Margareta Rina dalam penelitiannya. Penelitian pengembangan media pembelajaran komik untuk materi pembuatan busana secara industri menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* dalam Tim Puslitjaknov penyederhanaan pengembangan dari 10 prosedur pengembangan menjadi 5 prosedur pengembangan yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) pengembangan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba kelompok kecil dan revisi, (5) uji coba lapangan dan produk akhir. Subyek penelitian sebanyak 30 siswa

dengan menggunakan seluruh populasi. Data dianalisis deskriptif dengan persentase.

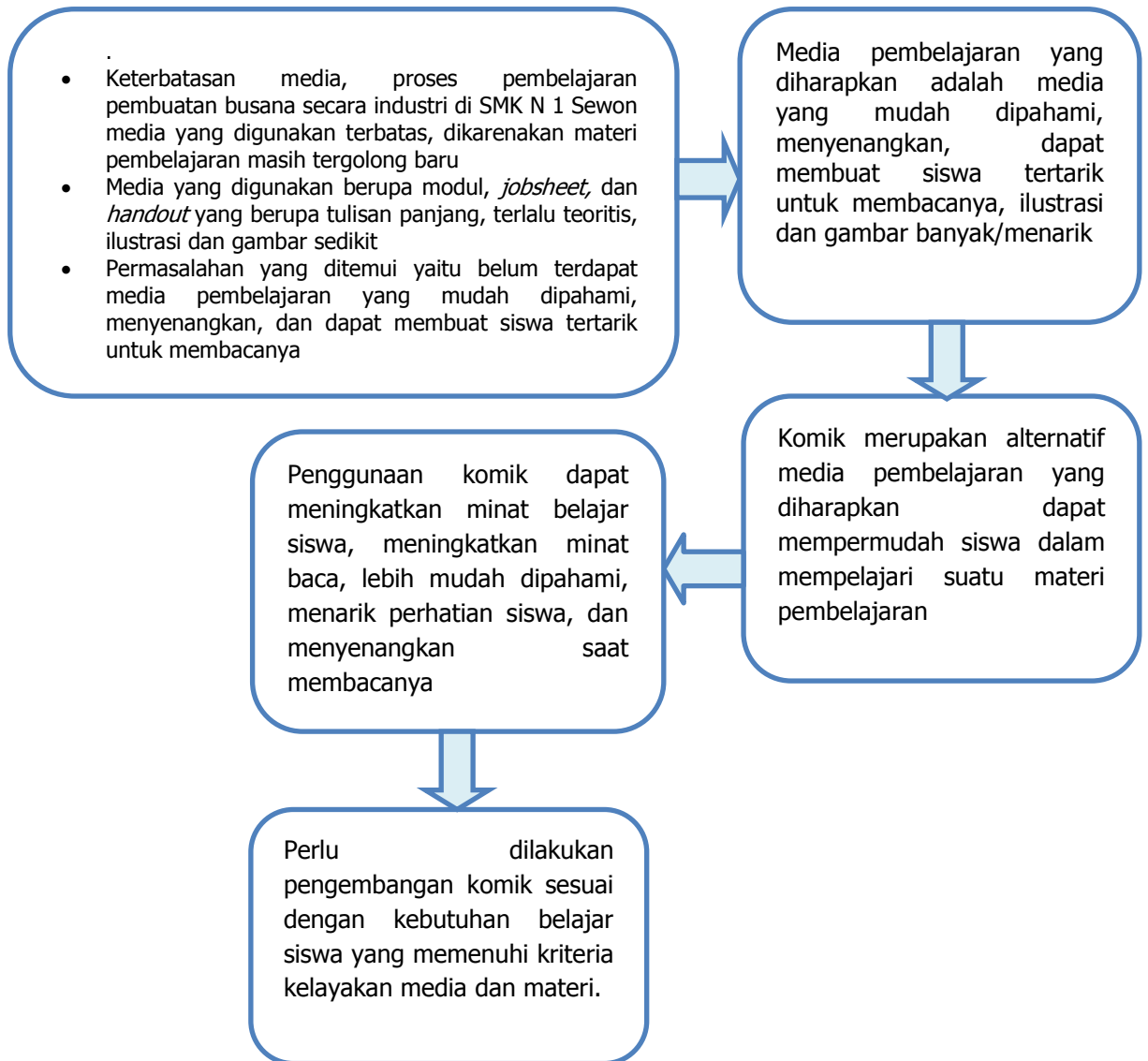
### **C. Kerangka Pikir**

Mata pelajaran Busana Industri merupakan salah satu kompetensi dasar kejuruan yang disajikan dalam kurikulum 2013 pada kelas XI. Salah satu materi yang terdapat di mata pelajaran Busana Industri adalah materi pembuatan busana secara industri. Pengamatan di lapangan dalam pembelajaran pembuatan busana secara industri menunjukkan bahwa siswa mengalami masalah dalam pemahaman materi, dikarenakan isi media yang digunakan berupa tulisan panjang, terlalu teoritis, ilustrasi dan sedikit gambar. Maka dari itu siswa cenderung kurang tertarik untuk membacanya. Padahal media pembelajaran berperan penting sebagai pengantar pemahaman siswa sebelum diaplikasikan pada pembelajaran praktek. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik, mudah dimengerti dan menyenangkan saat membacanya.

Komik merupakan media pembelajaran yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti, menarik minat baca dan menyenangkan saat membacanya. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing individu secara efektif dan efisien, memiliki karakteristik *stand alone* yaitu komik dikembangkan tidak tergantung pada media lain, bersahabat dengan pemakai, dan dapat dibaca dimana saja. Dengan adanya komik pembuatan busana secara industri siswa dapat memahami dan aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut karena komik diyakini dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembuatan busana secara industri. Penggunaan komik untuk pembelajaran pembuatan busana secara industri diharapkan dapat mempermudah atau memperkaya materi pembuatan busana secara industri yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar selain itu siswa dapat belajar mandiri menyesuaikan dengan kemampuannya. Oleh karena itu pembuatan komik pembuatan busana secara industri dapat menjadi solusi permasalahan yang ada.

Prosedur penelitian pengembangan komik yang peneliti gunakan yaitu mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dalam Tim Puslitjaknov (2008:11) yang meliputi 5 langkah yaitu : 1) analisis produk, 2) mengembangkan produk, 3) validasi ahli dan revisi, 4) uji coba kelompok kecil dan revisi, 5) uji coba lapangan dan produk akhir. Berikut merupakan alur kerangka berpikir dalam penelitian ini :



Gambar 2. Alur Kerangka Pikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir yang dikemukakan di atas maka timbul pertanyaan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran komik pada materi pembuatan busana secara industri di SMK N 1 Sewon, yaitu :

1. Apakah pengembangan komik pembuatan busana secara industri dapat menyelesaikan masalah yang terjadi pada pembelajaran busana industri ?
2. Apakah komik pembuatan busana secara industri layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran busana industri bagi siswa kelas XI di SMK N 1 Sewon ?

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Model Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik pembuatan busana secara industri di SMK N 1 Sewon ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:297).

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru berupa komik yang berisi materi pembuatan busana secara industri. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan komik pembuatan busana secara industri. Data yang diperoleh dengan cara memberi angket pada ahli materi, ahli media, guru, serta siswa kelas XI program keahlian Busana Butik di SMK N 1 Sewon.

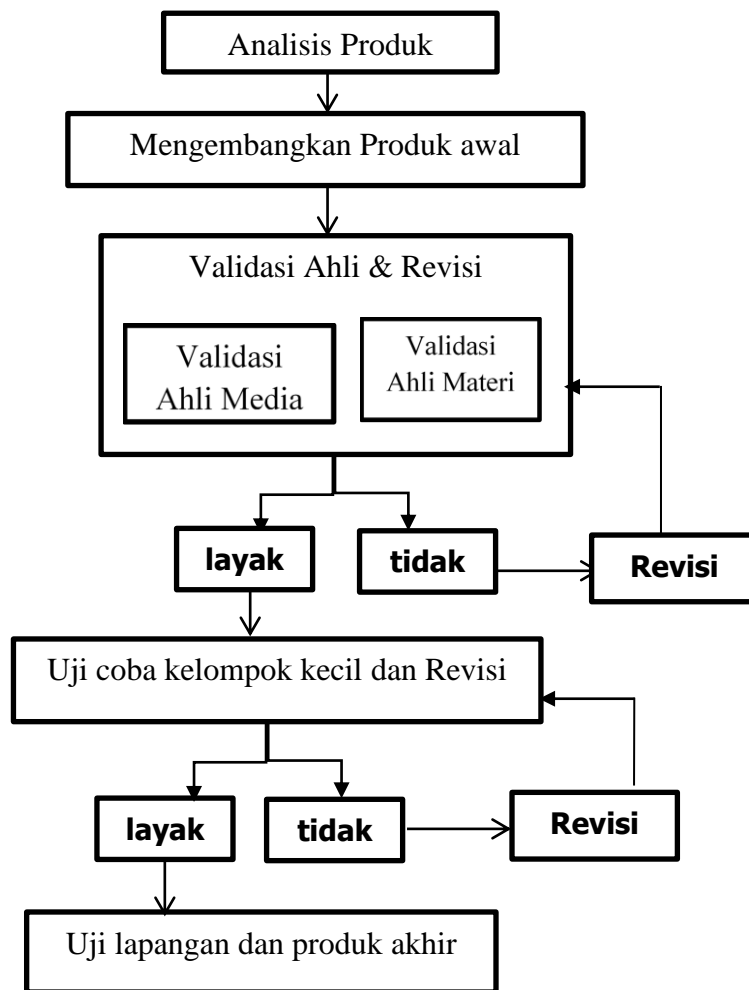
### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan media pembelajaran komik pembuatan busana secara industri melalui prosedur penelitian *research and development* yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* (1983:775) yang telah dimodifikasi dari puslitjaknov (2008:11) menjadi 5 langkah, yaitu :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba kelompok kecil dan revisi
5. Uji lapangan dan produk akhir

Kelima langkah di atas merupakan bentuk sederhana dari sepuluh langkah model pengembangan *Borg and Gall*, pengklasifikasi sepuluh langkah menjadi lima langkah tidak mengurangi esensi materi, namun dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman konsep dan mempersingkat waktu penelitian.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam prosedur tersebut adalah seperti gambar 3 dibawah ini :



Gambar 3. Prosedur pengembangan *Borg dan Gall* yang dikutip dan disederhanakan oleh Puslitjaknov 2008.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam prosedur tersebut adalah :

### **1. Analisis Produk**

#### **a. Mengkaji kurikulum**

Mengkaji kurikulum yaitu mempelajari kurikulum yang ada di SMK N 1 Sewon. Hal ini dilakukan agar komik yang dikembangkan tidak menyimpang dari tujuan pelajaran yang terdapat pada kompetensi dasar. Kompetensi dasar yang digunakan pada penelitian ini adalah menjelaskan pembuatan busana secara industri dan mengidentifikasi karakteristik pembuatan busana secara industri.

#### **b. Analisis Materi**

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan dan menyusunnya kembali secara sistematis. Analisis materi juga dilakukan dengan cara observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran pembuatan busana secara industri sedang berlangsung dan wawancara kepada guru busana industri di SMK N 1 Sewon. Analisis materi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan observasi atau pengamatan kelas dilakukan untuk mengetahui permasalahan ketersediaan media dan pelaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran busana industri.
- 2) Wawancara dilakukan untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan komik pembuatan busana secara industri di SMK N 1 Sewon. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa keterbatasan media menyebabkan kurang

optimalnya proses dan hasil pembelajaran sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berupa komik pembuatan busana secara industri.

## **2. Mengembangkan produk awal**

Pengembangan draft produk awal terdiri :

### a. Perencanaan

Perencanaan yang dimaksud membuat instrumen untuk review dan penilaian kualitas komik, merencanakan desain/langkah penelitian, mendata kebutuhan pembuatan media komik, serta menentukan pemilihan bentuk komik yang akan dibuat

### b. Pra Produksi

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan/materi untuk pembuatan komik dilakukan studi literatur.

### c. Produksi

Dalam tahapan produksi komik, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Membuat grand desain substansi komik dan skenario komik
- 2) Merancang susunan komik
- 3) Pembuatan *story board*
- 4) Konsultasi *story board* kepada dosen pembimbing
- 5) Membuat gambar ilustrasi secara manual
- 6) Men-scan hasil gambar
- 7) Melakukan proses colouring dengan program *Adobe photoshop CS.8*
- 8) Menuliskan narasi cerita berupa dialog dan keterangan tulisan di dalam kolom balon kata

- 9) Melakukan penataan gambar yang sudah diwarnai dan diberi narasi
  - 10) Melakukan penyuntingan menggunakan program *Adobe photoshop CS.8*
  - 11) Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai komik yang telah dibuat
  - 12) Melakukan editing komik
  - 13) Mencetak komik yang telah jadi dan siap direview oleh ahli materi dan ahli media
- d. Review produk adalah tahap penyerahan produk kepada ahli materi dan ahli media dan mendapatkan masukan untuk perbaikan komik.

### **3. Validasi dan Revisi**

Validasi materi dan media untuk komik pembuatan busana secara industri dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media (masing-masing 1 dosen dan 1 guru untuk setiap ahli). Validator menilai kelayakan media, materi dan memberikan saran kepada peneliti. Revisi dilakukan apabila ada saran dan masukan dari para ahli. Peneliti kemudian menindak lanjuti saran dari para ahli dengan memperbaiki media, setelah itu media tersebut diperlihatkan kepada ahli sampai dinyatakan layak.

### **4. Uji coba kelompok kecil dan Revisi**

Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk memperoleh bukti-bukti empirik tentang kelayakan proses pelaksanaan atau prosedur kerja dari produk. Tahap dalam uji coba kelompok kecil tersebut yakni :

- a. Menunjukkan komik kepada kelompok kecil sebanyak 5 siswa sebagai subyek uji coba
- b. Melakukan editing sesuai saran dari siswa kelompok kecil

#### **5. Uji lapangan dan Produk akhir**

- a. Menyiapkan komik yang telah di revisi
- b. Melakukan uji keterbacaan terhadap 25 siswa di kelas XI Busana Butik SMK N 1 Sewon.

#### **C. Subyek Penelitian**

Pada penelitian ini subjek penelitian adalah 30 orang siswa program keahlian Busana Butik SMK N 1 Sewon. Objek dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran komik pembuatan busana secara industri.

#### **D. Metode dan Alat Pengumpul Data**

Teknik pengumpulan data harus memperhatikan jenis data, pemilihan alat pengambilan data. Menurut Sugiyono (2014:137) teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), observasi (pengamatan), dan kuesioner (angket). Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran pembuatan busana secara industri sebelum menggunakan media pembelajaran komik, serta untuk mengetahui respon siswa ketika pengambilan data dan wawancara untuk mengambil data tentang kebutuhan media pembelajaran untuk materi pembuatan busana secara industri. Angket digunakan

untuk mengetahui keterbacaan responden atau siswa terhadap media pembelajaran untuk materi pembuatan busana secara industri.

Adapun aspek yang diamati dalam proses observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Pedoman Observasi dan Wawancara

No	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data	Fungsi	Responden
1	Pengumpulan data tentang keadaan pembelajaran dan kesulitan yang dialami oleh siswa	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sebelum pengembangan komik</li> <li>▪ Mengamati pembelajaran guna kebutuhan pengambilan data penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru</li> <li>▪ Siswa</li> </ul>
		Wawancara	Mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap mengembangkan komik	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru</li> </ul>
		Angket	Mengetahui penilaian kelayakan terhadap komik	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ahli Media</li> <li>▪ Ahli Materi</li> <li>▪ Guru</li> <li>▪ Siswa</li> </ul>

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial (Sugiyono, 2013:102). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu angket. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan komik pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru

pengampu pembelajaran pembuatan busana secara industri, dan peserta didik kelas XI Busana Butik SMK N 1 Sewon sebagai responden.

### 1. Instrumen kelayakan komik oleh ahli Materi dan ahli Media

Pengujian kelayakan komik pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi ini menggunakan angket non test dengan skala *Guttman*, yaitu dua kriteria penilaian ya (layak) dan tidak (tidak layak). Pemilihan dua kriteria ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap tingkat kelayakan komik pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media yang dibuat benar-benar dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar. *Skala Guttman* dibuat dalam bentuk jawaban ya (layak) mempunyai nilai satu (1) dan jawaban tidak (tidak layak) mempunyai nilai nol (0). Komik pembelajaran dikatakan memiliki kriteria layak maka akan bernilai 1, sedangkan untuk komik pembelajaran yang memiliki kriteria tidak layak maka bernilai 0.

Adapun kriteria penilaian kelayakan komik pembuatan busana secara industri dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Kriteria Penilaian Kelayakan Komik oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Layak	1
Tidak layak	0

Interpretasi dari data instrument tersebut adalah

Tabel 5. Interpretasi Kriteria Penilaian Kelayakan Komik Oleh Para Ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa komik pembuatan busana secara industri layak digunakan dalam proses pembelajaran
Tidak Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa komik pembuatan busana secara industri tidak layak digunakan dalam proses pembelajaran

Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel tentang kisi-kisi instrumen ditinjau dari aspek media pembelajaran. Kisi-kisi tersebut diperoleh dari penjabaran Bab II 1 e tentang standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Komik ditinjau oleh Ahli Media

<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Apek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Item</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>
Kriteria Komik	Aspek fungsi dan manfaat	Memperjelas penyajian	1
		Mempermudah pembelajaran	2,3,4,5
		Membangkitkan motivasi belajar	6,7
		Menjadikan pembelajaran lebih menarik	8,9
	Aspek desain kulit	Tata letak	10
		Tipografi	11,12
		Ilustrasi	13,14,15,16
	Aspek desain isi	Tata letak	17,18,19
		Tipografi	20,21,22
		Ilustrasi	23,24,25
	Aspek penyajian media	Tampilan umum	26,27,28,29,30,31,32,33,34
		Variasi dalam cara penyampaian informasi	35,36
		Anatomi buku pelajaran	37,38
	Aspek bahasa	Bahasa	39
		Kejelasan bahasa	40
		Kesesuaian bahasa	41

Kisi-kisi instrumen kriteria materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel tentang kualitas materi dan kemanfaatan materi. Kisi-kisi tersebut diperoleh dari

dari penjabaran Bab II 1 e tentang standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003 dari segi materi.

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Komik ditinjau oleh Ahli Materi

<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Apek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Item</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>
Relevansi Materi	Aspek Materi	Ketepatan isi materi (Relevansi silabus)	1,2,3,4
		Keakuratan materi	5,6
		Materi mengikuti sistematika keilmuan	7,8,
		Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir	9,10,11
		Materi merangsang siswa untuk mencari tahu	12
		Penggunaan notasi, simbol, dan satuan	13
	Aspek Penyajian Materi	Organisasi urutan materi	14,15
		Penyajian mempertimbangkan kebermanaknaan dan kebermanfaatan	16,17,18,19,20,21
		Melibatkan siswa secara aktif	22,23
		Variasi dalam cara penyampaian informasi	24,25,26,27
	Aspek Bahasa	Peristilahan	28,29
		Kesesuaian bahasa	30,31

## 2. Instrumen keterbacaan komik oleh siswa

Untuk mengetahui kelayakan komik pembuatan busana secara industri oleh peserta didik menggunakan angket non tes dengan skala *Likert*, yaitu dengan memberikan 4 alternatif jawaban kriteria penilaian kelayakan komik pembelajaran, sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), dan tidak setuju (TS). Jawaban SS dapat diartikan komik pembuatan busana secara industri tersebut dikatakan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar di SMK N 1 Sewon, jawaban S dapat diartikan komik pembuatan busana secara

industri dikatakan layak digunakan sebagai sumber belajar di SMK N 1 Sewon, jawaban KS dapat diartikan komik pembuatan busana secara industri tersebut dikatakan kurang layak digunakan sebagai sumber belajar di SMK N 1 Sewon, jawaban TS dapat diartikan komik pembuatan busana secara industri i tersebut dikatakan tidak layak digunakan sebagai sumber belajar di SMK N 1 Sewon. Berikut ini kriteria penilaian kelayakan komik oleh siswa dalam bentuk tabel :

Tabel 8. Kriteria Penilaian Kelayakan Komik oleh Siswa

<b>Pernyataan</b>	
<b>Jawaban</b>	<b>Nilai</b>
Sangat layak (SL)	4
Layak (L)	3
Kurang layak (KL)	2
Tidak layak (TL)	1

Interpretasi dari data instrumen tersebut adalah :

Tabel 9. Interpretasi Kriteria Penilaian Kelayakan Komik Oleh Siswa

<b>Kategori</b>	<b>Interprestasi</b>
Sangat Layak	Komik dikatakan sangat layak apabila siswa sangat mengerti komik dari semua aspek yaitu fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran .
Layak	Komik dikatakan layak apabila siswa dapat mengerti komik dilihat dari aspek yaitu fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran.
Kurang Layak	Komik dikatakan kurang layak apabila siswa hanya mengerti komik dari aspek yaitu fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran pada komik kurang dimengerti siswa/kurang layak.
Tidak Layak	Komik dikatakan tidak layak apabila siswa tidak mengerti komik baik dari aspek fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran pada komik.

Instrumen untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek tampilan media, kemudahan, dan kemanfaatan. Kisi-kisi instrumen kelayakan komik oleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Komik oleh Siswa

<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Apek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>	<b>No. Item</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>
Kriteria Komik	Aspek fungsi dan manfaat	Memperjelas penyajian	1
		Mempermudah pembelajaran	2,3,4,5
		Membangkitkan motivasi belajar	6,7
		Menjadikan pembelajaran lebih menarik	8,9,10
	Aspek desain kulit	Tata letak sampul	11
		Tipografi	12
		Ilustrasi	13
	Aspek desain isi	Tata letak	14
		Tipografi	15
		Ilustrasi	16,17
	Aspek penyajian media	Tampilan umum	18,19,20
		Variasi dalam cara penyampaian informasi	21
		Anatomi buku pelajaran	22
	Aspek bahasa	Bahasa	23
		Kejelasan bahasa	24
		Kesesuaian bahasa	25
	Aspek Pembelajaran	Tujuan pembelajaran jelas	26,27
		Uraian materi pembelajaran jelas	28,29,30
		Contoh-contoh yang diberikan jelas	31,32,33,34
		Materi merangsang siswa untuk kreatif	35,36,37

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Validitas Instrumen**

Menurut Sugiyono (2014:121), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Validasi instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan validasi konstruk. Validitas konstruk dilakukan dengan meminta pendapat para ahli (*judgement expert*) untuk menguji tingkat kelayakan komik pembuatan busana secara industri berdasarkan teori-teori yang disajikan dalam kajian teori.

Hasil dari validasi oleh para ahli tersebut kemudian dijadikan acuan untuk menyempurnakan komik pembuatan busana secara industri hingga dapat diuji cobakan secara luas, jumlah tenaga ahli yang digunakan 4 orang. Setelah pengujian dari ahli selesai, maka dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan 2 tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yaitu melibatkan 5 responden siswa dan uji coba kelompok besar yaitu melibatkan 25 responden siswa busana butik di SMK N 1 Sewon. Setelah uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, data ditabulasikan kemudian dilakukan pengujian validitas konstruksi dengan analisis faktor. Analisis faktor yaitu mengkorelasikan antar skor item instrumen, dengan menggunakan rumus *product moment* yaitu dengan mengkorelasikan antara nilai-nilai tiap butir pertanyaan dengan skor total.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung korelasi *product moment* dari kart pearson adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{P\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N : Jumlah responden

$\sum x$  : Jumlah skor butir

$\sum y$  : Jumlah skor total

$\sum xy$  : Jumlah skor butir dan skor total

$\sum x^2$  : Jumlah kuadrat skor butir

$\sum y^2$  : Jumlah kuadrat skor total (Sugiyono, 2011:356)

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan sah apabila koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) berharga positif dan lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5%. Pada penelitian ini perhitungan validitas dilakukan dengan bantuan komputer program statistik *SPSS* 16 untuk menguji kelayakan komik pembuatan busana secara industri.

Uji validitas yang diperoleh dari perhitungan adalah harga  $r$  tabel dari 37 butir soal berada pada korelasi yang tinggi, dengan jumlah sample 25 dan taraf signifikan 5% diperoleh  $r$  tabel 0,396, untuk itu instrumen dikatakan valid apabila harga  $r_{xy}$  hitung > dari 0,396 dan demikian sebaliknya, apabila harga  $r_{xy}$  < dari 0,396 maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keseluruhan 37 butir soal dinyatakan valid atau sah.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2014:121). Alat ukur yang hasil pengukurannya bersifat tetap dikatakan alat ukur tersebut mempunyai reliabilitas yang baik. Reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan reliabilitas internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali pengumpulan data yang didasarkan pada pemberian skor instrumen. Adapun analisis reliabilitas yang digunakan dalam instrument non tes serta pengukurannya yang bersifat penjenjangan skor maka analisis reliabilitasnya menggunakan rumus *Alpha*. Berikut adalah rumus *Alpha Cronbach* yang dikemukakan oleh Eko Putro Widoyoko (2014:163) yaitu :

$$r_n = \left( \frac{-1}{-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2} \right)$$
$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$r_n$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma^2$  = Jumlah varians soal

$\sigma^2$  = Varians total

$X$  = skor total

Untuk mengetahui apakah instrument tersebut reliable atau tidak langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan dengan harga kritik atau standar reliabilitas. Harga kritik untuk indeks reliabilitas instrument adalah 0,7, artinya suatu instrument dikatakan reliable jika mempunyai nilai koefisien Alpha

sekurang-kurangnya 0,7 (Kaplan, 1982: 106) dalam Eko Putro Widoyoko (2014:165).

Perhitungan nilai reabilitas pada penelitian ini menggunakan program *SPSS 16 for Windows* untuk menguji instrumen angket kelayakan komik oleh siswa. Hasil dari perhitungan dengan menggunakan program *SPSS 16* selanjutnya dikonsultasikan pada tabel berikut sebagai patokan untuk mengetahui reabilitas instrumen berdasarkan pada kalsifikasi dari Sugiyono (2011: 231) adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Pedoman Interpretasi Koefisien *Alpha Cronbach*

Interval koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 -- 0,199	Sangat rendah
0,20 -- 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Hasil perhitungan reliabilitas *Cronbach's alpha* dikatakan reliabel atau tidak, jika nilai lebih dari 0.7. Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 16 diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar  $0.958 \geq 0.70$ , maka sesuai dengan tabel pedoman interpretasi koefisien *alpha cronbach*, nilai tersebut dalam kategori "sangat kuat" yang artinya instrumen penelitian yang digunakan sangat reliabel.

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengembangan media komik pembuatan busana secara industri adalah metode statistik deskriptif dengan persentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa

bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014:147).

Pada fase analisis kebutuhan komik, maka peneliti akan menggambarkan kebutuhan materi yang harus ada pada komik pembuatan busana secara industri untuk siswa kelas XI SMK N 1 Sewon. Pada fase validasi pengembangan produk awal oleh para ahli sehingga diketahui tingkat kelayakan komik pembuatan busana secara industri untuk siswa kelas XI SMK N 1 Sewon. Disamping itu juga peneliti akan menggambarkan hasil penilaian siswa tentang komik pembuatan busana secara industri dari aspek keterbacaannya.

Metode statistik deskriptif diaplikasikan untuk mendeskripsikan data. Dengan analisis deskriptif maka peneliti mencari skor rerata (Mean). Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata kelompok tersebut. Hal ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Sugiyono, 2011 : 49)

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

$\Sigma$  = Epsilon (baca jumlah)

$x_i$  = nilai x ke i sampai ke n

n = jumlah individu

Pengukuran kelayakan komik dilakukan dengan menentukan kelayakan komik tersebut untuk itu diperlukan jumlah butir yang valid dan skala nilai, dari

perkalian jumlah butir valid dikalikan nilai tertinggi diperoleh nilai maksimum, sedangkan dari perkalian butir nilai terendah diperoleh nilai minimum.

### 1. Teknik Analisis Data Ahli Materi dan Ahli Media

Kelayakan produk oleh para ahli dideskripsikan dengan skala *Guttman*. Penilaian untuk validasi para ahli tersebut disusun dengan cara mengelompokkan skor. Setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor, langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2
2. Menentukan rentangan skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum
3. Menentukan panjang kelas ( $p$ ), yaitu rentangan skor dibagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar

Dengan demikian dalam penelitian ini untuk mengukur kelayakan komik pembuatan busana secara industri oleh ahli diperlukan skor maksimum yang diperoleh dari perkalian jumlah butir valid dengan nilai tertinggi, sedangkan skor minimum diperoleh dari perkalian jumlah butir valid dengan nilai terendah, maka hasil skor diperoleh dengan menjumlahkan perkalian kategori dengan nilai yang diperoleh. Kemudian untuk menginterpretasikan data kelayakan komik pembuatan busana secara industri oleh ahli, maka hasil skor yang diperoleh yaitu dengan menjumlahkan perkalian kategori dengan nilai yang diperoleh. Berikut ini tabel kriteria kelayakan komik :

Tabel 12. Kriteria kelayakan komik pembuatan busana secara indutri untuk ahli

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Persentase
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{max}$	50%-100%
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$	0%

(Diadaptasi dari Tesis Widihastuti 2007 hal. 126)

Keterangan :

S : Skor responden

Smin : Skor terendah

p : Panjang kelas interval

Smax : Skor tertinggi

Tabel 13. Interpretasi kategori penilaian hasil validasi para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa komik pembuatan busana secara industri layak digunakan dalam proses pembelajaran
Tidak Layak	Ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa komik pembuatan busana secara industri tidak layak digunakan dalam proses pembelajaran

## 2. Teknik Analisis Data Untuk Siswa

Untuk mengukur keterbacaan komik oleh siswa menggunakan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 4
2. Menghitung skor tertinggi, yaitu jumlah butir pertanyaan dikali skor tertinggi yaitu 4
3. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar

Untuk menafsirkan data hasil pengukuran kelayakan komik pembuatan busana secara industri oleh siswa dibutuhkan kriteria penilaian. Berikut adalah kriteria penilaian kelayakan komik oleh siswa :

Tabel 14. Kriteria Kualitas Komik Pembelajaran untuk Peserta Didik

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Layak	$\geq 0.80 \times$ skor tertinggi
2	Layak	$0.80 \times$ skor tertinggi $> x \geq 0.60 \times$ skor tertinggi
3	Kurang Layak	$0.60 \times$ skor tertinggi $> x \geq 0.40 \times$ skor tertinggi
4	Tidak Layak	$< 0.40 \times$ skor tertinggi

(Djemari Mardapi, 2012 : 163)

Keterangan :

Skor tertinggi = jumlah butir pertanyaan x skor tertinggi

Skor terendah = jumlah butir pernyataan x skor terendah

X = skor siswa

Tabel 15. Interpretasi Kategori Jawaban Angket Siswa

Kategori	Interprestasi
Sangat Layak	Komik dikatakan sangat layak apabila siswa sangat mengerti komik dari semua aspek yaitu fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran .
Layak	Komik dikatakan layak apabila siswa dapat mengerti komik dilihat dari aspek yaitu fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran.
Kurang Layak	Komik dikatakan kurang layak apabila siswa hanya mengerti komik dari aspek yaitu fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran pada komik kurang dimengerti siswa/kurang layak.
Tidak Layak	Komik dikatakan tidak layak apabila siswa tidak mengerti komik baik dari aspek fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran pada komik.

Hasil Perhitungan dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = *Number of Cases* (banyaknya individu) (Anas Sudijono, 2012:43)

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Data Uji Coba**

#### **1. Pengembangan Komik**

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta diklat terutama untuk bekerja pada bidang tertentu, sehingga menuntut siswa untuk kompeten di bidangnya. Seperti halnya bidang keahlian busana butik. Bidang keahlian busana butik adalah salah satu program keahlian yang ada di SMK N 1 Sewon yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh siswa adalah busana industri. Proses pembelajaran tentunya membutuhkan media pembelajaran agar berjalan lancar dan menarik.

Adanya penyediaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi. Komik sebagai media yang menampilkan gambar-gambar dalam penyampaian materi bahkan dapat membuat siswa mampu menyimpan pemahaman itu dalam jangka waktu yang lama.

Komik merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembuatan busana secara industri sesuai dengan kompetensi dasar pada silabus Busana Industri SMK N 1 Sewon.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran pembuatan busana secara industri. Model pengembangan yang dijadikan acuan yaitu model pengembangan *Borg and Gall* yang sudah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (2008:11) yang meliputi kegiatan melakukan analisis produk yang dikembangkan,

mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil disertai revisi, uji coba lapangan dan produk akhir.

Data yang dihasilkan merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk tersebut sebagai media pembelajaran.

Berikut penjabaran data penelitian sesuai dengan tahapan-tahapan pengembangan menurut Tim Puslitjaknov:

#### **a. Analisis Produk**

Analisis produk merupakan tahap pengumpulan informasi tentang kebutuhan pengembangan media pembelajaran serta menganalisis materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembuatan busana secara industri berupa komik yang layak digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat membantu penyampaian materi kepada siswa.

Analisis kebutuhan produk dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran pembuatan busana secara industri di SMK N 1 Sewon, dari hasil analisis ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran pembuatan busana secara industri diantaranya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan karena mata pelajaran busana industri masih tergolong baru, media pembelajaran yang digunakan hanya berisi tulisan panjang terlalu teoritis, kurangnya ketertarikan, dan minat baca siswa terhadap media yang digunakan, ilustrasi, dan gambar sedikit sehingga siswa malas membaca komik tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut maka diperlukan media yang menarik, mudah

dipahami, dan menyenangkan saat dibaca oleh siswa yaitu komik pembuatan busana secara industri. Komik dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran, yakni meningkatkan minat belajar dan menumbuhkan minat apresiasinya.

Analisis produk juga dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan silabus yang digunakan di SMK N 1 Sewon, mata pelajaran busana industri merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang harus dikuasai siswa jurusan busana butik, materi pembuatan busana secara industri salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran busana industri, pada silabus pengertian, karakteristik, dan proses pembuatan busana secara industri merupakan kompetensi yang harus dikuasai siswa, dengan materi pokok pembuatan busana secara industri. Indikator yang harus dikuasai siswa yaitu menjelaskan pengertian pembuatan busana secara industri, menjelaskan karakteristik pembuatan busana secara industri, menjelaskan proses pembuatan busana secara industri, mendeskripsikan proses pembuatan busana secara industri, dan mengidentifikasi proses pembuatan busana secara industri.

Analisis kurikulum dimaksudkan agar media yang dikembangkan tidak keluar dari tujuan pembelajaran, kemudian mengkaji teori-teori serta hasil penelitian yang relevan, selain itu analisis produk juga dilakukan dengan wawancara kepada guru dan observasi proses pembelajaran. Hasil kajian kurikulum dan silabus digunakan untuk mengetahui tujuan pembelajaran dan fokus materi pada media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan

ketertarikan siswa, mudah dipahami, dan menyenangkan saat membacanya yaitu berupa komik pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini difokuskan pada pengembangan komik pembuatan busana secara industri, dan diharapkan dengan pengembangan komik ini dapat membantu proses pembelajaran pembuatan busana secara industri.

## **b. Mengembangkan Produk Awal**

Mengembangkan produk awal merupakan proses pembuatan media pembelajaran komik. Adapun proses pembuatan media pembelajaran komik untuk materi pembuatan busana secara industri pada mata pelajaran busana industri ini dibagi menjadi 4 tahap, yakni Perencanaan, Pra produksi, Produksi, dan Review produk, berikut penjelasannya :

### **1) Perencanaan**

Perencanaan yang dimaksud untuk membuat instrumen untuk review dan penilaian kualitas komik, merencanakan desain/langkah penelitian, mendata kebutuhan pembuatan media komik, serta menentukan pemilihan bentuk komik yang akan dibuat.

Dari hasil perencanaan yang dilakukan, maka dalam membuat instrumen untuk review dan penilaian kualitas komik, instrumen yang dibuat terdiri dari instrumen penilaian untuk ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Instrumen untuk ahli materi terdiri dari instrumen penilaian produk komik dari aspek materi pembelajaran, sedangkan instrumen ahli media ditinjau dari aspek media pembelajaran. Instrumen untuk guru dan siswa meliputi instrumen penilaian

produk secara keseluruhan baik dari segi media dan materi pembelajaran. Pembuatan instrumen dilakukan pada bulan Februari 2014

Desain/langkah penelitian yang dilakukan adalah mengacu pada jenis penelitian R & D model Borg and Gall, dengan mengadopsi tim puslitjaknov. Adapun langkah penelitian yang telah direncanakan meliputi : analisis kebutuhan pengembangan produk, observasi lokasi yang diangkat dalam penelitian, study literature untuk mendapatkan materi yang akan diangkat dalam komik, perencanaan pembuatan komik, perencanaan uji kualitas komik, serta teknik analisis data yang digunakan.

Kebutuhan yang telah di data untuk pembuatan komik antara lain meliputi kebutuhan terkait penguasaan program yang ada didalam komputer, yakni kemampuan menguasai program *Adobe Photoshop CS.8*. Selain itu, kebutuhan lain yang diperlukan dalam pembuatan komik adalah kemampuan untuk membuat ilustrasi (*story board*) berdasarkan narasi cerita yang telah disusun.

Hasil perencanaan lain yang telah dilakukan adalah mengenai pemilihan bentuk komik. Dari hasil perencanaan yang telah dilakukan, maka bentuk komik yang dipilih adalah *Comic Books* dalam bentuk cetak. Pertimbangannya dalam pemilihan bentuk komik adalah :

- a) Komik cetak lebih mudah dibaca
- b) Komik cetak dapat digunakan tanpa bantuan alat lain seperti komputer, sehingga baik siswa yang memiliki komputer maupun yang belum memiliki tetap dapat membaca.
- c) Komik cetak lebih fleksibel dan mudah dibawa kemana-mana

## 2) Pra produksi

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan atau materi untuk pembuatan komik dilakukan melalui study literatur. Study literatur untuk menemukan referensi pembuatan komik dilakukan dengan mempelajari buku-buku, artikel, internet dan jurnal tentang pembuatan busana secara industri. Adapun sumber buku yang digunakan :

a) Sumber buku yang digunakan

- (1) Agustin Rinarti dan Heni Mustofani.(2013).*Pembuatan Busana Industri Tata Busana*. Surabaya:Centino
- (2) Aas Asmawati.(2006).*Quality Assurance di Industri Garmen, Modul Pelatihan Pengendalian Kualitas Produksi Busana PHK A<sub>3</sub>*Jurusan Pendidikan Tata Boga dan Busana. Yogyakarta: UNY
- (3) Noor Fitrihana.(2012).*Pengendalian Mutu Busana*. Klaten : PT. Intan Sejati
- (4) Idah Hadijah.(2003).*Teknik Marker*.Jakarta:Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

b) Sumber yang diambil dari internet

Riza Radyanto.(2008).*Peningkatan Produktivitas Industri Garmen*.Diakses dari <https://rizaradyanto.files.wordpress.com/2008/04/peningkatan-produktivitas-di-industri-garmen.pdf>. pada tanggal 22 Maret 2015, Jam 07.29 WIB

## 3) Produksi

Dalam tahapan produksi komik, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Membuat *grand* desain subtansi komik dan skenario komik

*Grand* desain subtansi komik dibuat setelah mendapatkan hasil telaah pustaka. Berikut merupakan *grand* desain subtansi komik yang telah dirancang :

Tabel 16. *Grand* Desain Komik Pembuatan Busana Secara Industri

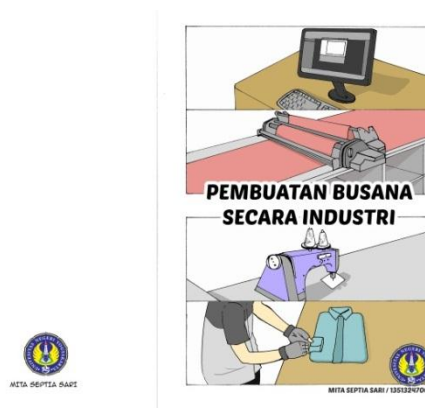
<b>Bagian</b>	<b>Materi yang ingin disampaikan</b>	<b>Keterangan</b>
Bagian I	Pembukaan	Menampilkan narasi pembukaan yang meliputi berdoa dan apresepsi mata pelajaran pembuatan busana secara industri
	Pengertian pembuatan busana secara industry	Menampilkan narasi saling mengemukakan pendapat dalam tanya jawab terkait definisi pembuatan busana secara industry
	Karakteristik pembuatan busana secara industry	Menampilkan narasi tanya jawab tentang karakteristik pembuatan busana secara industry
Bagian II	Macam-macam alat pembuatan busana secara industry	Menampilkan narasi apresepsi tentang macam-macam alat pembuatan busana secara industry
		Menampilkan macam-macam alat pembuatan busana secara industry
		Menampilkan narasi mengenai fungsi alat pembuatan busana secara industry
Bagian III	Proses pembuatan busana secara industry	Menampilkan narasi apresepsi proses pembuatan busana secara industry
		Menampilkan narasi tanya jawab tentang proses pembuatan busana secara industri disertai dengan deskripsi alat-alat yang digunakan

Sedangkan skenario komik dibuat setelah *grand desain* selesai dirancang. Isi skenario komik terdiri dari penjabaran *grand desain* tersebut. Hasil dari skenario komik dapat dilihat didalam lampiran.

b) Merancang susunan komik

Adapun susunan komik yang telah dirancang meliputi bagian antara lain sebagai berikut :

- (1) Cover depan atau halaman sampul depan. Cover depan merupakan halaman sampul yang berisi gambar 4 cara pembuatan busana industri seperti gambar proses *marker layout*, *spreading*, *sewing*, dan pelipatan. Adapun judul yang dipilih disesuaikan dengan materi pembuatan busana secara industri, yakni "Komik Pembuatan Busana Secara Industri". Institusi penerbit adalah Program Studi Pendidikan Teknik Busana Jurusan PTBB FT UNY. Nama penyusun : Mita Septia Sari, Nim : 13513247002, dan tahun terbit 2015 merupakan tahun terbit pembuatan komik dan termasuk revisi komik



Gambar 4. Cover komik pembuatan busana secara industri

- (2) Kata pengantar halaman kata pengantar berisi ucapan rasa syukur kepada Allah SWT, ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan komik, harapan penulis, dan doa. Selain itu, identitas penulis dan *artist*.
- (3) Daftar isi berisi : halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, kompetensi, pembelajaran, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka

- (4) Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dipelajari siswa yaitu kompetensi inti busana industri, kompetensi dasar pembuatan busana secara industri, indikator : menjelaskan pengertian, karakteristik, dan proses pembuatan busana secara industri, mengidentifikasi karakteristik pembuatan busana secara industri, mendeskripsikan proses pembuatan busana secara industri dan mengidentifikasi karakteristik dan proses pembuatan busana secara industri.
- (5) Pembelajaran/Isi cerita. Pada bagian ini terdiri dari 4 bagian yaitu
- (a) Pengertian dan karakteristik pembuatan busana secara industri : berisi tanya jawab antara guru dan siswa tentang pengertian dan karakteristik pembuatan busana secara industri.
  - (b) Macam-macam alat pembuatan busana secara industri : membahas peralatan yang dipakai dalam proses pembuatan busana secara industri seperti alat dan bahan untuk merancang bahan, *spreading*, *numbering*, *cutting*, *sewing*, dan alat *press*
  - (c) Proses pembuatan busana secara industri berisi tentang proses pembuatan busana secara industri yang dimulai dari pembuatan *marker layout*, kemudian *spreading* lalu ke bagian *cutting* sampai dengan ke bagian mengemas busana (*packing*)
- (6) Latihan, berisi latihan perbagian atau *perchapter setelah* materi pembelajaran. Berisi 2 latihan setiap bagian, antara lain : coba jelaskan pengertian dan karakteristik pembuatan busana secara industri, peralatan apa saja yang digunakan dalam pembuatan busana secara industri, apa perbedaan antara mesin pemotong pisau lurus dengan pisau bundar, apa

yang dimaksud dengan *marker layout*, *spreading*, dan *cutting*, dan sebutkan alur proses pembuatan busana secara industri.

(7) Kunci jawaban, berisi jawaban pertanyaan dari tes yang diberikan pada setiap materi pembelajaran.

(8) Glosarium

Glosarium adalah istilah-istilah sulit yang terdapat dalam komik pembuatan busana secara industri, berikut ini adalah istilah-istilah sulit yang terdapat dalam komik pembuatan busana secara industri :

- (a) *Bundling* : penyatuan komponen-komponen busana yang sudah dipotong
- (b) *CAD* : *Computer Aided Design*
- (c) *Cutting* : menggunting bahan yang siap dipotong dengan mesin potong
- (d) *Finishing* : Penyempurnaan
- (e) *Grading* : suatu cara untuk membesarkan dan mengecilkan pola menurut ukuran yang berangsur-angsur bergeser sedikit demi sedikit dengan menggunakan beberapa cara
- (f) *Marker layout* : merupakan rancangan bahan yang dibuat dengan memindahkan lembaran pola dari suatu desain busana diatas kertas atau kain sesuai dengan *cutting order*
- (g) *Numbering* : penomoran pada bahan setelah dipotong
- (h) *Sewing* : penjahitan
- (i) *Spreading* atau ampar : proses produksi sebelum pemotongan kain, dimana dalam proses ini panjang kain yang diamparkan telah ditentukan sebelumnya oleh bagian marker, begitupun jumlah *layer*/lapisan kain ditentukan oleh bagian *marker*

(j) *Trimming* : membersihkan sisa-sisa benang

(9) Daftar pustaka

Merupakan daftar buku atau referensi yang digunakan sebagai sumber informasi penyusunan komik pembelajaran.

c) Pembuatan *storyboard*

Pembuatan *storyboard* dilakukan pada bulan november 2014. Pembuatan *storyboard* bersumber dari study literatur. *Storyboard* dibuat untuk menggambarkan alur cerita dari pengertian pembuatan busana secara industri samapi proses pembuatan busana secara industri.

d) Konsultasi *storyboard* kepada dosen pembimbing

Konsultasi ini dilakukan pada akhir bulan november 14. Hasil dari konsultasi yaitu mendapat masukan untuk memperbaiki *storyboard* dan membuat percakapan pada alur cerita lebih interaktif.

e) Membuat gambar ilustrasi secara manual

Tahapan pembuatan gambar secara manual dilakukan oleh ilustrator dari awal bulan januari-februari 2015. Gambar manual tersebut dibuat per *chapter* sehingga setiap chapter dapat dikonsultasikan sebelum dilanjutkan ke *chapter* berikutnya.

f) Men-scan hasil gambar

Gambar manual yang telah selesai di inking (ditebalkan dengan pena) kemudian di-*scan*, sehingga diperoleh *softcopy* gambar-gambar yang selanjutnya dapat diolah lebih lanjut menggunakan komputer. Proses ini dilakukan antara januari-februari 2014. Setelah diperoleh *softcopy* gambar, kemudian dilakukan tahapan *colouring* gambar. *Scanning* dilakukan menggunakan mesin *scan*.

g) Melakukan proses *colouring*

Proses *colouring* menggunakan program *adobe photoshop CS.8* proses *colouring* dilakukan dari bulan januari-februari 2015. Jumlah gambar yang diwarnai lebih dari 20 halaman gambar, dengan rata-rata 5 adegan atau panel dalam setiap halaman.

h) Menuliskan narasi cerita berupa dialog dan keterangan tulisan di dalam kolom balon kata

Narasi cerita berupa dialog dan keterangan tulisan lain yang dimasukkan ke dalam balon kata sesuai *storyboard* yang telah dibuat. Selain itu komik juga dilengkapi dengan halaman pada setiap bawah panel. Setelah selesai dituliskan narasi, format file *photoshop* juga disimpan kedalam bentuk JPEG agar dapat di atur susunanya.

i) Melakukan penataan gambar yang sudah diwarnai dan diberi narasi

Penataan gambar dilakukan setelah gambar diubah kedalam bentuk JPEG. Penataan dilakukan dengan memperhatikan sisi keserasian, keseimbangan, dan estetika. Penataan dilakukan dari halaman awal hingga halaman akhir.

j) Melakukan penyuntingan menggunakan program *Adobe photoshop CS.8*

Setelah dilakukan penataan kemudian dilakukan penyuntingan (*editing*) untuk menambahkan bagian-bagian yang kurang atau mengedit bagian yang salah. Penyuntingan dilakukan pada bulan februari 2014

k) Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai komik yang telah dibuat

Konsultasi dilakukan untuk meminta masukan dari dosen untuk perbaikan komik sebelum direview oleh ahli. Konsultasi dilakukan pada bulan Februari 2014

l) Melakukan editing komik

Setelah mendapatkan masukan dari dosen pembimbing, dilakukanlah perbaikan komik yakni pada bagian sampul yang perlu ditambahkan logo dan nama formal. Editing dilakukan untuk memperbaiki komik sehingga didapatkan komik yang lebih baik dari sebelumnya.

m) Mencetak komik yang telah jadi dan siap direview oleh ahli materi dan ahli media

Pencetakan komik dilakukan dengan standar CMYK. Pencetakan komik ini dilakukan pada bulan Maret 2015

#### **4) Review produk**

Review produk dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Ahli materi terdiri dari guru pendidikan busana dan ahli materi busana industri yaitu dosen. Untuk ahli materi, instrumen yang diberikan meliputi : kisi-kisi instrumen, lembar penilaian 3 aspek (aspek materi, aspek penyajian materi, dan aspek bahasa). Sedangkan untuk ahli media instrumen yang diberikan berupa instrumen penilaian media dari segi aspek fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, dan bahasa, serta lembar instrumen angket siswa.

#### **c. Validasi Ahli dan Revisi**

Data hasil para ahli digunakan untuk mengetahui kesesuaian komik dengan kebutuhan berdasarkan pemikiran rasional, belum berupa fakta lapangan. Validasi dilakukan untuk mengetahui secara garis besar sistematika instrumen

dan komik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan. Berikut hasil validasi oleh para ahli:

### 1) Ahli materi

Ahli materi menilai tentang aspek materi, penyajian materi dan bahasa yang digunakan dalam penulisan komik. Materi dalam komik pembuatan busana secara industri dinilai oleh 1 dosen pendidikan teknik busana dan 1 guru mata pelajaran busana industri.

Data diperoleh dengan memberikan komik, kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Setelah validator memberikan komentar, dan saran tentang isi materi dalam komik, maka dapat diketahui hal-hal yang harus diperbaiki untuk perbaikan isi materi dalam komik. Berikut hal-hal yang harus direvisi dari ahli materi :

Tabel 17. Revisi Komik Oleh Ahli Materi

Revisi	Tindak Lanjut
Penggunaan kalimat SPOK masih belum terstruktur.	Setiap kalimat disesuaikan dengan SPOK yang benar
Penambahan gambar alat pada panel 8	Menambahkan gambar alat yaitu meja vakum, setrika uap, mesin obras, dan mesin jahit
Pengurangan gambar langkah pembuatan <i>marker layout</i>	Mengurangi gambar langkah <i>marker layout</i> menjadi 2 yaitu <i>Marker layout</i> manual dan otomatis.
Penambahan panel proses pembuatan busana industri pada bagian <i>sewing</i> .	Menambahkan panel proses pembuatan busana industry

### 2) Ahli media

Ahli media menilai tentang aspek fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran. Materi dalam komik pembuatan

busana secara industri dinilai oleh 1 dosen pendidikan teknik busana dan 1 guru mata pelajaran busana industri.

Data diperoleh dengan memberikan komik, kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Setelah validator memberikan komentar, dan saran tentang media komik yang dibuat, maka dapat diketahui hal-hal yang harus diperbaiki. Berikut revisi dari ahli media antara lain :

Tabel 18. Revisi Komik oleh Ahli Media

Revisi	Tindak Lanjut
Bagian percakapan dibuat formal dan interaktif	Percakapan pada komik dibuat formal dan interaktif
Penggunaan kalimat SPOK masih belum terstruktur.	Setiap kalimat disesuaikan dengan SPOK yang benar
Keterangan alat kurang lengkap	Keterangan alat dilengkapi

## 2. Kelayakan Komik Pembuatan Busana Secara Industri di SMK N 1

### Sewon

#### a. Kelayakan Komik Berdasarkan Validasi ahli materi

Hasil penilaian diukur menggunakan skala *guttman* dengan alternatif jawaban "layak" dan "tidak layak". Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Angket terdiri dari 31 butir pernyataan dan jumlah responden adalah 2 orang. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli materi diperoleh jumlah total soal  $31 \times 2 = 62$ , skor minimum  $0 \times 62 = 0$ , dan skor maksimum  $1 \times 62 = 62$ , jumlah kategori 2, panjang kelas interval 31, sehingga kriteria kelayakan komik oleh ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel 19. Kriteria kelayakan komik pembuatan busana secara industri untuk ahli materi

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Hasil	Persentase
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{max}$	$31 \leq S \leq 62$	100 %
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$	$0 \leq S \leq 30$	0 %

Tabel 20. Hasil validasi komik oleh ahli materi

Judgement expert	Skor	Kelayakan
Ahli materi 1	29	Layak
Ahli materi 2	31	Layak
Total	60	Layak

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator, diperoleh skor total 60, sehingga bila dilihat pada tabel kriteria kelayakan komik pembuatan busana industri termasuk dalam kategori "layak", jadi dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan komik pembuatan busana secara industri layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### b. Kelayakan Komik Berdasarkan Validasi ahli media

Hasil penilaian diukur menggunakan skala *guttman* dengan alternatif jawaban "layak" dan "tidak layak". Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Angket terdiri dari 41 butir pernyataan dan jumlah responden adalah 2 orang. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli media diperoleh jumlah total soal  $41 \times 2 = 82$ , skor minimum  $0 \times 82 = 0$ , dan skor maksimum  $1 \times 82 = 82$ , jumlah kategori 2, panjang kelas interval 41, sehingga kriteria kelayakan komik oleh ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 21. Kriteria kelayakan komik pembuatan busana secara industri untuk ahli media

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Hasil	Persentase
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{max}$	$41 \leq S \leq 82$	100 %
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$	$0 \leq S \leq 40$	0 %

Tabel 22. Hasil validasi komik oleh ahli media

Judgement expert	Skor	Kelayakan
Ahli media 1	41	Layak
Ahli media 2	41	Layak
Total	82	Layak

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator, diperoleh skor total 82, sehingga bila dilihat pada kriteria penilaian komik oleh ahli media termasuk dalam kategori layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media komik pembuatan busana secara industri sudah memenuhi aspek fungsi dan manfaat, desain kulit, desain isi, penyajian media, bahasa, dan pembelajaran sehingga komik tersebut dapat diterapkan dalam penelitian.

### **c. Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya komik diujikan pada uji coba kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa kelas XI di SMK N 1 Sewon, pengambilan responden dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui pemahaman dan kekurangan komik, sehingga dapat disempurnakan lagi. Uji coba skala kecil menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban "sangat setuju", "setuju", "kurang setuju", dan "tidak setuju". Angket terdiri dari 37 butir pertanyaan, aspek fungsi dan manfaat komik terdiri dari 10 butir pernyataan, aspek desain kulit terdiri dari 3 butir pernyataan, aspek desain isi terdiri dari 4 butir pernyataan, aspek penyajian media terdiri dari 5 butir pernyataan, aspek bahasa terdiri dari 3 butir pernyataan, dan aspek pembelajaran terdiri dari 12 butir pernyataan.

Uji coba komik pada kelompok kecil, dinilai dari aspek fungsi dan manfaat, aspek desain kulit, aspek desain isi, aspek penyajian media, aspek bahasa, dan aspek pembelajaran. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam pembahasan berikut :

## 1) Aspek fungsi dan manfaat

Aspek fungsi dan manfaat komik terdiri dari 10 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 40, dan skor terendah adalah 10. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek fungsi dan manfaat komik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 23. Kriteria kelayakan komik pada aspek fungsi dan manfaat

No.	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil	Persentase	Kategori hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 32$	2	40 %	Sangat Layak
2	Setuju	$32 > x \geq 24$	3	60 %	Layak
3	Kurang Setuju	$124 > x \geq 16$	0	0 %	Kurang Layak
4	Tidak Setuju	$< 16$	0	0 %	Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan komik pembuatan busana secara industri berdasarkan aspek fungsi dan manfaat, siswa yang menyatakan sangat setuju (sangat Layak) sebanyak 2 siswa (40%) dan kategori setuju (layak) 3 siswa (60%).

## 2) Aspek Desain Kulit

Aspek desain kulit komik terdiri dari 3 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 12, dan skor terendah adalah 3. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek desain kulit komik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 24. Kriteria kelayakan komik pada aspek desain kulit

No.	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil	Persentase	Kategori hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 9,6$	1	20 %	Sangat Layak
2	Setuju	$9,6 > x \geq 7,2$	3	60 %	Layak
3	Kurang Setuju	$7,2 > x \geq 4,8$	1	20 %	Kurang Layak
4	Tidak Setuju	$< 4,8$	0	0 %	Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan komik pembuatan busana secara industri berdasarkan aspek desain kulit, siswa yang menyatakan sangat setuju (sangat Layak) sebanyak 1 siswa (20%), kategori setuju (layak) 3 siswa (60%), dan kategory kurang setuju (kurang layak) 1 siswa (20%).

### 3) Aspek Desain Isi

Aspek desain isi komik terdiri dari 4 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 16, dan skor terendah adalah 4. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek desain isi komik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 25. Kriteria kelayakan komik pada aspek desain isi

No.	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil	Persentase	Kategori hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 12,8$	3	60%	Sangat Layak
2	Setuju	$12,8 > x \geq 9,6$	2	40%	Layak
3	Kurang Setuju	$9,6 > x \geq 6,4$	0	0%	Kurang Layak
4	Tidak Setuju	$< 6,4$	0	0%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan komik pembuatan busana secara industri berdasarkan aspek desain isi, siswa yang menyatakan sangat setuju (sangat layak) sebanyak 3 siswa (60%), dan kategori setuju (layak) 2 siswa (40%).

### 4) Aspek Penyajian Media

Aspek penyajian media komik terdiri dari 5 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 20, dan skor terendah adalah 5. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek penyajian media komik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 26. Kriteria kelayakan komik pada aspek penyajian media

No.	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil	Persentase	Kategori hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 16$	2	40 %	Sangat Layak
2	Setuju	$16 > x \geq 12$	3	60 %	Layak
3	Kurang Setuju	$12 > x \geq 8$	0	0 %	Kurang Layak
4	Tidak Setuju	$< 8$	0	0 %	Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan komik pembuatan busana secara industri berdasarkan aspek penyajian media, siswa yang menyatakan sangat setuju (sangat setuju) sebanyak 2 siswa (40%), dan kategori setuju (layak) 3 siswa (60%).

## 5) Aspek Bahasa

Aspek bahasa komik terdiri dari 3 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 12, dan skor terendah adalah 3. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek bahasa komik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 27. Kriteria kelayakan komik pada aspek bahasa

No.	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil	Persentase	Kategori hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 9,6$	4	80 %	Sangat Layak
2	Setuju	$9,6 > x \geq 7,2$	1	20 %	Layak
3	Kurang Setuju	$7,2 > x \geq 4,8$	0	0 %	Kurang Layak
4	Tidak Setuju	$< 4,8$	0	0 %	Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan komik pembuatan busana secara industri berdasarkan aspek bahasa, siswa yang menyatakan sangat setuju (sangat layak) sebanyak 4 siswa (80%) dan kategori setuju (layak) sebanyak 1 siswa (20 %).

## 6) Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran komik terdiri dari 12 butir pernyataan, sehingga didapatkan skor tertinggi 48, dan skor terendah adalah 12. Hasil perhitungan penilaian untuk aspek pembelajaran komik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 28. Kriteria kelayakan komik pada aspek pembelajaran

No.	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil	Persentase	Kategori hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 38,4$	3	60%	Sangat Layak
2	Setuju	$38,4 > x \geq 28,8$	2	40%	Layak
3	Kurang Setuju	$28,8 > x \geq 19,2$	0	0%	Kurang Layak
4	Tidak Setuju	$< 19,2$	0	0%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diartikan bahwa tingkat kelayakan komik pembuatan busana secara industri berdasarkan aspek pembelajaran, siswa yang menyatakan sangat setuju (sangat layak) sebanyak 3 siswa (60%) dan kategori setuju (layak) 2 siswa (40%).

## 7) Aspek keseluruhan pada uji coba kelompok kecil dan Revisi

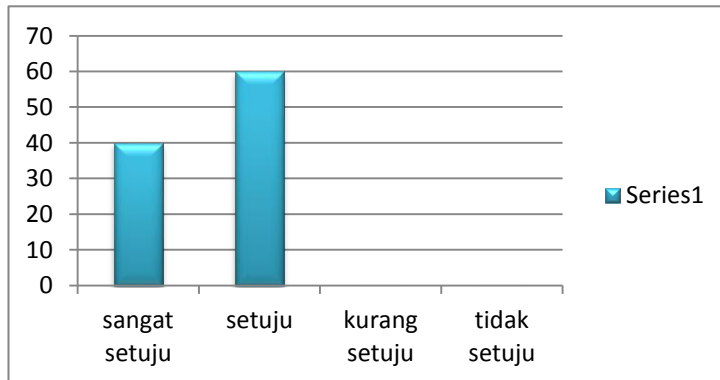
Hasil uji coba lapangan kelompok kecil diperoleh skor tertinggi 148, skor terendah 37, dihasilkan nilai rerata keseluruhan sebesar 118. Kelayakan komik oleh siswa pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 29. Kriteria kelayakan komik pada uji coba lapangan kelompok kecil

No.	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil	Persentase	Kategori hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 118,4$	2	40 %	Sangat Layak
2	Setuju	$118,4 > x \geq 88,8$	3	60 %	Layak
3	Kurang Setuju	$88,8 > x \geq 59,2$	0	0 %	Kurang Layak
4	Tidak Setuju	$< 58,2$	0	0 %	Tidak Layak

Lebih jelasnya hasil kelayakan komik pembuatan busana secara industri pada uji coba skala kecil dapat dilihat melalui *histogram* pada gambar dibawah

ini :



Gambar 5. *Histogram* Kelayakan Komik Pembuatan Busana Secara Industri (Uji Coba Kelompok Kecil)

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan komik pembuatan busana secara industri, siswa yang sangat layak (sangat setuju) sebesar 40%, dan kategori layak (setuju) 60%. Skor rerata keseluruhan responden adalah 118, apabila dilihat pada tabel kriteria kelayakan komik pada uji coba lapangan kecil maka nilai tersebut berada pada  $> 118.4$  atau dalam kategori layak (setuju). Hal ini menunjukkan bahwa komik pembuatan busana secara industri, secara keseluruhan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran busana industri siswa kelas XI SMK N 1 Sewon dengan melakukan beberapa revisi. Revisi produk dilakukan karena ada 1 siswa yang menilai dengan skor 2 (kurang setuju) dengan persentase (20%). Setelah dianalisis butir-butir instrumen yang dinilai, yang perlu diperbaiki adalah desain kulit yang disajikan dalam komik pembuatan busana secara industri sehingga tidak mempengaruhi uji coba kelompok besar. Berikut revisi yang perlu dilakukan :

Tabel 30. Revisi oleh Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil)

No	Revisi	Tindak Lanjut
1.	Pencetakan warna sampul lebih jelas agar terlihat menarik	Mencetak lebih jelas agar terlihat menarik
2.	Warna simbol UNY yang digunakan jangan hitam putih	Mengubah simbol UNY menjadi bewarna
3.	Penambahan gambar pada bagian daftar isi, kunci jawaban, <i>glosarium</i> , daftar pustaka agar terlihat menarik	Menambah gambar pada bagian daftar isi, kunci jawaban, <i>glosarium</i> , daftar pustaka agar terlihat lebih menarik

Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil, tahap selanjutnya adalah merevisi komik sesuai saran dari siswa, setelah komik direvisi selanjutnya komik diuji cobakan pada uji coba kelompok besar.

#### d. Uji lapangan

Kelayakan komik dilakukan dengan uji coba lapangan kelompok besar dilakukan kepada 25 siswa kelas XI di SMK N 1 Sewon. Uji coba lapangan kelompok besar dimaksudkan untuk menguji/mengetahui kelayakan komik pembuatan busana secara industri.

Uji coba lapangan kelompok besar menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban "sangat setuju", "setuju", "kurang setuju", dan "tidak setuju". Angket terdiri dari 37 butir pertanyaan, aspek fungsi dan manfaat komik terdiri dari 10 butir pernyataan, aspek desain kulit terdiri dari 3 butir pernyataan, aspek desain isi terdiri dari 4 butir pernyataan, aspek penyajian media terdiri dari 5 butir pernyataan, aspek bahasa terdiri dari 3 butir pernyataan, dan aspek pembelajaran terdiri dari 12 butir pernyataan.

Kualitas komik pembuatan busana secara industri ditinjau dari peserta didik diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 37 butir skor valid

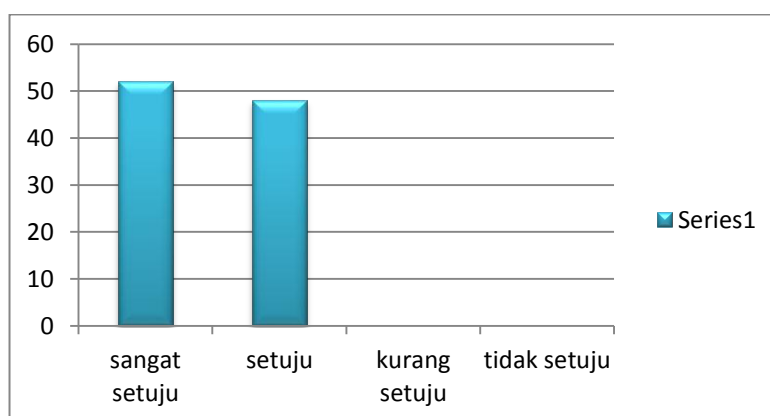
dengan jumlah responden 25 orang. Hasil uji coba skala besar komik pembuatan busana secara industri oleh peserta didik kemudian dianalisis menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4, sehingga diperoleh skor tertinggi  $37 \times 4 = 148$ , skor terendah  $37 \times 1 = 37$ . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 31. Kriteria Kelayakan Komik oleh Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar)

No.	Kategori penilaian	Interval nilai	Hasil	Persentase	Kategori hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 118,4$	13	52 %	Sangat Layak
2	Setuju	$118,4 > x \geq 88,8$	12	48 %	Layak
3	Kurang Setuju	$88,8 > x \geq 59,2$	0	0 %	Kurang Layak
4	Tidak Setuju	$< 58,2$	0	0 %	Tidak Layak

Hasil validasi kelayakan komik pembuatan busana secara industri skala

besar oleh siswa dapat dilihat melalui *histogram* pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. *Histogram* Kelayakan Komik Pembuatan Busana Secara Industri (Uji Coba Kelompok Besar)

Secara keseluruhan, komik pembuatan busana secara industri termasuk dalam kategori sangat layak (sangat setuju) sebesar 52%, dan kategori layak (setuju) 48%. Skor rerata keseluruhan responden adalah 121.36, apabila dilihat pada tabel maka nilai tersebut berada pada  $> 118.4$  atau dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik pembuatan busana secara industri,

secara keseluruhan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran busana industri siswa kelas XI SMK N 1 Sewon.

## **B. Kajian produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI Busana Butik di SMK N 1 Sewon. Komik ini berisi dua kompetensi dasar, yaitu menjelaskan pembuatan busana secara industri dan mengidentifikasi pembuatan busana secara industri.

Tampilan komik pembuatan busana secara industri dilengkapi dengan cover dan isi gambar yang dicetak berwarna untuk menarik minat belajar siswa, dan untuk mempermudah pemahaman materi pembuatan busana secara industri. Materi dalam komik ini juga dilengkapi dengan daftar isi, halaman redaksi, kompetensi, latihan, kunci jawaban, dan glosarium, sehingga siswa dapat mengukur kemampuan belajarnya sendiri.

Penyusunan komik pembuatan busana secara industri disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa dimana sebelumnya belum terdapat komik pembuatan busana secara industri di SMK N 1 Sewon, minimnya media pembelajaran yang digunakan guru, serta tidak adanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembuatan busana secara industri. Hal tersebut menjadi dasar penyusunan komik pembuatan busana secara industri yang bertujuan untuk mempermudah dan menarik minat siswa dalam memahami materi pembuatan busana secara industri.

## **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa Kelas XI di SMK N 1 Sewon**

#### **a. Analisis Produk**

Penyusunan komik pembuatan busana secara industri dilakukan sesuai proses pengembangan, yaitu pengembangan berdasar pada analisis kebutuhan produk, pengembangan produk, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Tahap analisis produk dilakukan dengan mengkaji kurikulum dan silabus dengan melakukan observasi dan wawancara.

Hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembuatan busana secara industri sedikit, karena mata pelajaran busana industri masih tergolong baru, komik pembuatan busana secara industri yang digunakan hanya berisi tulisan panjang, ilustrasi dan gambar sedikit sehingga siswa malas membaca buku tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut maka diperlukan media yang menarik dan menyenangkan saat dibaca oleh siswa yaitu komik pembuatan busana secara industri. Komik dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran, yakni meningkatkan menarik minat baca, mudah dipahami, menyenangkan saat membacanya, menambah kosa kata, dan menimbulkan minat apresiasinya.

Sesuai dengan hasil wawancara guru dan observasi pembelajaran busana wanita di SMK N 1 Sewon dimana dalam pembelajaran pembuatan busana secara industri membutuhkan media yang menampilkan alur cerita, ilustrasi dan gambar yang menarik, sehingga menjadikan siswa lebih memahami pelajaran

pembuatan busana secara industri, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran komik pada materi pembuatan busana secara industri. Faktor lain yang mendorong peneliti melakukan pengembangan media komik pembuatan busana secara industri adalah siswa membutuhkan sebuah media yang membangkitkan kreatifitas dan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menyajikan gambar berwarna menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan sehingga proses pembelajaran terasa tidak membosankan. Keberadaan media yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk mendukung keberhasilan suatu kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran komik pembuatan busana secara industri diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi, pembelajaran tidak monoton, serta media tersebut dapat dibawa kemanapun karena ukurannya yang proporsional dan tidak tergantung teknologi.

#### **b. Mengembangkan Produk Awal**

Selain dilakukan analisis dan mengumpulkan data kemudian dilakukan penyusunan draft untuk memudahkan dalam proses pengembangan komik. Dalam penyusunan draft komik, diperlukan buku-buku sebagai panduan pengembangan komik pembelajaran yang berisi halaman sampul, halaman redaksi, daftar isi, kompetensi, isi cerita, latihan, kunci jawaban, glosarium, dan daftar pustaka. Komik dibuat menarik dengan *cover* depan dan gambar dicetak berwarna sehingga dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi dan memungkinkan siswa mempelajari materi secara mandiri.

Pengembangan komik pembuatan busana secara industri bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembuatan busana secara industri, yaitu dapat menyajikan isi materi yang runtut. Mulai dari pengertian pembuatan busana secara industri, karakteristik pembuatan busana secara industri, dan proses pembuatan busana secara industri. Komik yang disajikan dengan gambar berwarna membuat siswa akan lebih termotivasi untuk mempelajari dan memahami materi dalam komik sehingga komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

### **c. Validasi Ahli dan Revisi**

Sebelum komik digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu komik divalidasi kepada para ahli. Dalam penelitian ini komik penyelesaian pembuatan busana secara industri dinilai oleh dua ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Berikut ini hasil validasi oleh para ahli dan uji coba :

#### **1) Validasi para ahli**

Kelayakan media pembelajaran pembuatan busana secara industri didapat dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Validasi dan revisi komik pembuatan busana secara industri didapat dari hasil validasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Validasi kelayakan dilakukan dengan meminta bantuan ahli untuk menilai komik sesuai dengan bidang yang dikuasai ahli.

Validasi juga dilakukan dengan melihat hasil uji coba kelompok kecil. Hasil validasi komik pembuatan busana secara industri oleh ahli media, materi, dan hasil uji coba kelompok kecil dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

### a) Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi komik pembuatan busana secara industri oleh 2 ahli materi diperoleh skor 60, hasil tersebut menunjukkan bahwa komik pembuatan busana secara industri masuk dalam kategori layak, dengan melakukan revisi sesuai saran. Revisi/saran yang dilakukan yaitu:

Tabel 32. Revisi oleh Ahli Materi

Revisi	Tindak Lanjut
Penggunaan kalimat SPOK masih belum terstruktur.	Setiap kalimat disesuaikan dengan SPOK yang benar
Penambahan gambar alat pada panel 8	Menambahkan gambar alat yaitu meja vakum, setrika uap, mesin obras, dan mesin jahit
Pengurangan gambar langkah pembuatan <i>marker layout</i>	Mengurangi gambar langkah <i>marker layout</i> menjadi 2 yaitu <i>Marker layout</i> manual dan otomatis.
Penambahan panel proses pembuatan busana industri pada bagian <i>sewing</i> .	Menambahkan panel proses pembuatan busana industry

Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik pembuatan busana secara industri layak digunakan untuk uji lapangan, dengan merevisi beberapa bagian sebelum digunakan sebagai alat uji lapangan.

### 2) Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi komik pembuatan busana secara industri oleh 2 ahli media diperoleh skor 82, hasil tersebut menunjukkan bahwa komik

pembuatan busana secara industri masuk dalam kategori layak, dengan revisi sesuai saran. Revisi/saran yang diberikan oleh ketiga ahli media yaitu:

Tabel 33. Revisi oleh Ahli Media

Revisi	Tindak Lanjut
Bagian percakapan dibuat formal dan interaktif	Percakapan pada komik dibuat formal dan interaktif
Penggunaan kalimat SPOK masih belum terstruktur.	Setiap kalimat disesuaikan dengan SPOK yang benar
Keterangan alat kurang lengkap	Keterangan alat dilengkapi

Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik pembuatan busana secara industri layak digunakan untuk uji lapangan, dengan melakukan beberapa revisi.

#### **b) Uji Coba Kelompok Kecil**

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 orang, penilaian dilihat dari aspek. Berdasarkan skor masing-masing siswa, dan perhitungan kriteria kelayakan komik, dari aspek fungsi dan manfaat komik diperoleh hasil jumlah siswa yang menjawab sangat setuju 2 siswa (40%) dan setuju sebesar 3 siswa (60%). Aspek desain kulit komik diperoleh hasil jumlah siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak 1 siswa (20%), siswa yang menjawab setuju 3 siswa (60%) dan siswa yang menjawab kurang setuju sebanyak 1 siswa (20%). Aspek desain isi diperoleh hasil jumlah siswa yang menjawab sangat setuju 3 siswa (60%) dan siswa yang menjawab setuju 2 siswa (40%). Aspek penyajian media diperoleh hasil jumlah siswa yang menjawab sangat setuju 2 siswa (40%) dan siswa yang menjawab setuju 3 siswa (60%). Aspek bahasa diperoleh hasil jumlah siswa yang menjawab sangat setuju 4 siswa (80%) dan siswa yang menjawab setuju 1 siswa (20%). Sedangkan aspek pembelajaran diperoleh hasil jumlah siswa yang menjawab sangat setuju 3 siswa (60%) dan siswa yang menjawab setuju 2 siswa

(40%). Dari data tersebut terdapat 1 siswa menilai dengan skor 2 (kurang setuju) dengan persentase 20%, akan tetapi skor tersebut tidak mempengaruhi uji coba kelompok besar karena telah dilakukan revisi.

Berdasarkan hasil keseluruhan penilaian pada 5 responden pada uji coba kelompok kecil, diperoleh hasil kategori sangat setuju (sangat layak) dengan presentase sebesar 40 % dan kategori setuju (layak) sebesar 60 %. Rata-rata skor dari keseluruhan skor responden adalah 118, apabila dilihat pada tabel maka skor tersebut berada pada  $118,4 > x \geq 88,8$  atau dalam kategori hasil setuju atau layak, maka dapat diambil kesimpulan bahwa komik pembuatan busana secara industri layak untuk digunakan sebagai alat uji lapangan, dengan disertai revisi.

### **c) Uji Coba Kelompok Besar**

Hasil uji lapangan yang diujikan pada 25 siswa diperoleh skor keseluruhan sebesar 3034, Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diolah menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* maka dapat diketahui nilai rata-rata (Me) 121.36 dengan presentase 52 %. Hasil tersebut apabila dikonversikan kedalam data kualitatif, masuk pada kategori sangat layak.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan tersebut, maka dihasilkan produk komik pembuatan busana secara industri yang dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI Busana Butik di SMK N 1 Sewon.

## **2. Kelayakan Komik Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa Kelas XI di SMK N 1 Sewon**

Penentuan kelayakan komik pembuatan busana secara industri diukur melalui hasil penilaian kelayakan komik dari 2 ahli materi dengan menilai 31 item pernyataan, dan 2 ahli media dengan menilai 41 item pernyataan. Data validasi kelayakan media komik diperoleh dengan cara memberikan instrumen penelitian (angket) dan media komik pembuatan busana secara industri. Para ahli kemudian memberikan penilaian dengan cara mengisi angket yang telah disediakan.

Berdasarkan penilaian hasil validasi komik pembuatan busana secara industri oleh 2 orang ahli materi diperoleh skor total 60, dengan hasil skor tersebut termasuk dalam kategori layak. Sedangkan hasil validasi komik pembuatan busana secara industri oleh 2 orang ahli media diperoleh skor total 82, dengan hasil skor tersebut termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ahli media dan ahli materi menyatakan komik pembuatan busana secara industri termasuk dalam kategori "layak" digunakan sebagai media baik guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran busana industri siswa kelas XI di SMK N 1 Sewon.

Hasil keterbacaan media komik pembuatan busana secara industri pada uji coba kelompok kecil oleh 5 siswa dengan menilai 37 butir pernyataan. Aspek yang dinilai pada uji coba keterbacaan media komik terdiri dari aspek fungsi dan manfaat, aspek desain kulit, aspek desain isi, aspek penyajian media, aspek bahasa, dan aspek pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diolah dengan bantuan program *Microsoft Excel* diketahui nilai rata-rata (Me)

sebesar 118, maka apabila dilihat tabel uji kelayakan komik berada pada kategori layak. Sedangkan hasil keterbacaan media komik pembuatan busana secara industri pada uji coba kelompok besar oleh 25 siswa, berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diolah dengan bantuan program *Microsoft Excel* diketahui nilai rata-rata (Me) sebesar 121.36. Nilai tersebut apabila dilihat tabel uji kelayakan kelompok besar masuk pada kategori sangat layak yang dicapai oleh 25 siswa (52%). Data tersebut menunjukkan bahwa media berbasis cetakan berupa komik berada pada kategori sangat layak, dimana dapat diartikan peserta didik memahami materi, memahami penggunaan bahasa, dan sangat tertarik dengan komik pembuatan busana secara industri.

Dari hasil tersebut maka komik pembuatan busana secara industri dalam tabel kriteria kelayakan komik secara kelompok besar masuk pada kategori "sangat layak". Dengan demikian komik pembuatan busana secara industri sangat layak digunakan sebagai sumber belajar baik bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran busana industri khususnya materi pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI SMK N 1 Sewon.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Hasil penelitian dari pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran "Komik Pembuatan Busana Secara Industri" melalui beberapa tahap, yaitu : a) analisis produk dengan mengkaji kurikulum dan silabus, b) mengembangkan produk awal yang terdiri dari tahap perencanaan, pra produksi, produksi (*grand* desain dan skenario komik, merancang susunan, *storyboard*, konsultasi, membuat gambar, *scanning*, *colouring*, menulis narasi, editing, cetak), review produk, c) validasi ahli dan revisi dilakukan dengan cara meminta bantuan para ahli untuk menilai komik sesuai dengan bidang yang dikuasai dan melakukan revisi terhadap komik sesuai dengan saran para ahli, d) uji kelompok kecil dan revisi, dengan cara komik diujikan pada uji coba kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa kelas XI di SMK N 1 Sewon e) uji coba lapangan dan produk akhir, komik diujikan pada uji lapangan yang berjumlah 25 siswa kelas XI di SMK N 1 Sewon dan menghasilkan sebuah produk akhir berupa komik pembuatan busana secara industri yang dinyatakan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik kelas XI di SMK N 1 Sewon
2. Kelayakan komik pembuatan busana secara industri dinilai berdasarkan hasil dari validasi ahli materi yaitu dengan 31 butir pernyataan hasil keseluruhan dinyatakan layak (96,8%), validasi ahli media dengan 41

pernyataan hasil keseluruhan dinyatakan layak (100%). Hasil uji coba kelompok kecil dengan 5 siswa yang menyatakan layak dengan persentase 60%. Hasil uji lapangan dengan 25 siswa, dengan hasil sebesar 52% dalam kategori "sangat layak" dan sebesar 48% dalam kategori "layak". Dari data tersebut jika dikorelasikan dengan nilai rerata berada pada kategori sangat layak, dimana lebih dari 52% siswa menyatakan memahami materi, memahami penggunaan bahasa, dan sangat tertarik dengan komik pembuatan busana secara industri. Berdasarkan hasil uji kelayakan dari siswa dapat disimpulkan bahwa komik pembuatan busana secara industri bagi siswa kelas XI SMK N 1 Sewon sangat layak sebagai media pembelajaran bagi siswa.

## **B. Keterbatasan Produk**

Komik pembuatan busana secara industri ini merupakan produk skripsi yang digunakan untuk uji coba kepada siswa kelas XI di SMK N 1 Sewon. Pengembangan modul komik pembuatan busana secara industri ini masih terbatas pada isi materi yang hanya menampilkan secara singkat proses pembuatan busana secara industri, selain itu tidak adanya media pendukung lain berupa video pembelajaran yang dapat memperjelas penyampaian materi

## **C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Produk pengembangan media komik pembuatan busana secara industri sebaiknya dikembangkan dalam :

1. Komik pembuatan busana secara industri selanjutnya dapat memuat semua mata pelajaran busana industri
2. Komik pembuatan busana secara industri sebaiknya dapat dikembangkan menjadi produk komik dalam bentuk digital agar dapat diakses melalui media elektronik

#### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang hendaknya menjadi perhatian, yaitu :

1. Diharapkan komik ini dapat di implementasikan/digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pembuatan busana secara industri
2. Berdasarkan hasil kesimpulan, maka disarankan dalam pengembangan komik pembuatan busana secara industri sebaiknya perlu dipersiapkan secara matang, mulai dari kebutuhan analisis produk sampai penyusunan materi dan produk akhir komik pembelajaran agar proses dan hasil pengembangan lebih maksimal sehingga komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.
3. Komik pembuatan busana secara industri hendaknya dilanjutkan untuk tahapan penelitian selanjutnya sehingga didapatkan produk komik yang bisa dipublikasikan secara massal sehingga kebermanfaatannya akan semakin meluas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aas Asmawati.(2006).*Quality Assurance di Industri Garmen, Modul Pelatihan Pengendalian Kualitas Produksi Busana PHK A<sub>3</sub> Jurusan Pendidikan Tata Boga dan Busana*. Yogyakarta: UNY
- Agustin Rinarti & Heni Mustofani.(2013).*Pembuatan Busana Industri Tata Busana*.Surabaya: Centino
- Anas Sudjiono. (2012). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman,dkk. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raha Grafindo Persada.
- Azhar Arzyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media
- Dina Indriana.(2011).*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*.Yogyakarta: Diva Press
- Djemari Mardapi.(2012). *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*.Yogyakarta: Nuha Medika
- D.John Latuheru.(1988).*Media pembelajaran*. Jakarta : DepDikBud
- Eko Nugroho.(2008).*Pengenalan Teori Warna*.Yogyakarta: Andi
- Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Endang Mulyatingsih.(2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.Bandung:Alfabeta
- Gandi Adi, dkk.(2013).*Pengembangan Komik Sains Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Sistem Pernapasan*. *Jurnal MIPA*.2(2).Hlm. 1-6
- Hujair A H Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Idah Hadijah.(2003).*Teknik Marker*.Jakarta:Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Laksmi Dewi.(2009).*Media Grafis*.Bandung: UPI. Diakses dari

[http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_KURIKULUM\\_DAN\\_TEK.\\_PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI\\_DEWI/MEDIA\\_GRAFIS/MEDIA\\_GRAFIS-HSL\\_MHSISWA/komik/Medgraf,.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197706132001122-LAKSMI_DEWI/MEDIA_GRAFIS/MEDIA_GRAFIS-HSL_MHSISWA/komik/Medgraf,.pdf) . pada tanggal 22 Maret 2015, Jam 10.00 WIB

Margareta Rina.(2014). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Layanan Prima Pada Materi Bekerja Dalam Satu Tim Untuk Siswa Kelas X Tata Busana SMK N 1 Wonosari.

M.S Gumelar.(2011). *Comic Making*. Jakarta : PT. Indeks

Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Noor Fitrihana.(2012). *Pengendalian Mutu Busana*. Klaten : PT. Intan Sejati

Ranang, dkk.(2010). *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta : Indeks

Riza Radyanto.(2008). *Peningkatan Produktivitas Industri Garmen*. Diakses dari <https://rizaradyanto.files.wordpress.com/2008/04/peningkatan-produktivitas-di-industri-garmen.pdf>. pada tanggal 22 Maret 2015, Jam 07.29 WIB

Sri Rondiyah.(2015). Pengembangan Media Komik Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Kolaborasi Dan Jejaring Pada Pelajaran Dasar Desain.

Standar Penilaian Buku Pelajaran.(2003). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta

\_\_\_\_\_.(2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. (2013). *Pedoman Tugas Akhir Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Widihastuti.(2007). Efektivitas Pelaksanaan KBK Pada SMK Negeri Program Keahlian Tata Busana di Kota Yogyakarta ditinjau dari Pencapaian Standar Kompetensi Siswa. Tesis PPs-UNY.

# **LAMPIRAN 1**

**HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA**

**HASIL OBSERVASI**  
**ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**PEMBUATAN BUSANA SECARA INDUSTRI DI SMK N 1 SEWON**

**A. Tujuan Observasi**

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran pembuatan busana secara industri sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topik pembelajaran. Dalam observasi ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

**B. Tabel yang diamati**

No	Aspek	Ya	Tidak	Keterangan
1	Penggunaan media			Penggunaan media komik belum ada
	a. Papan tulis	√		
	b. Buku/modul	√		
	c. Gambar/chart		√	
	d. Handout/jobsheet	√		
	e. LCD/komputer	√		
	f. Lain-lain			
2	Penggunaan metode			Hampir semua metode pembelajaran di SMK N 1 Sewon jurusan busana diterapkan
	a. Cermah	√		
	b. tanya jawab	√		
	c. diskusi	√		
	d. demonstrasi	√		
	e. kerja kelompok	√		
	f. pemberian tugas	√		
	g. eksperimen	√		
h. observasi	√			
3	Sikap siswa			Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran masih malu untuk bertanya
	a. aktif		√	
	b. pasif	√		

**HASIL WAWANCARA**  
**ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**PEMBUATAN BUSANA SECARA INDUSTRI DI SMK N 1 SEWON**

**A. Tujuan Wawancara**

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran pembuatan busana secara industri sehingga dapat diketahui penekanan dan perhatian yang akan dijadikan topik pembelajaran. Dalam wawancara ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran.

**B. Pelaksanaan Observasi**

Hari/Tanggal : Rabu, 6 Agustus 2014  
 Tempat : SMK N 1 Sewon

**C. Tabel Pertanyaan**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana metode mengajar yang digunakan guru pada proses belajar mengajar busana industri?	metode mengajar yang digunakan guru pada proses pembelajaran menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, diskusi, demonstrasi, kerja kelompok, pemberian tugas, eksperimen
2	Kompetensi apa yang diharapkan dari proses busana industri ?	kompetensi atau kemampuan yang diharapkan dari proses belajar busana industri yaitu siswa diharapkan mampu memahami pengertian, karakteristik dan proses pembuatan busana secara industri. agar kedepannya siswa dapat mengaplikasikan praktek pembuatan busana secara industri
3	Media apa yang sering digunakan dalam pembelajaran ?	Power point, karena sudah ada LCD,akan tetapi itu membuat siswa jadi pasif medengarkan saja
4	Media seperti apa yang ibu harapkan untuk bisa menunjang keberhasilan proses pembelajaran?	media yang mampu menjelaskan materi pembelajaran yang runtut dan jelas, tentunya menarik perhatian siswa untuk lebih giat belajar, menyenangkan untuk dibaca dan mudah dijangkau oleh siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
5	Bagaimana kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar?	kesiapan siswa sendiri biasanya sebelum kegiatan belajar ada yang sudah siap dan ada juga yang belum siap (masih malas-malasan atau tidak bersemangat dan terkadang peralatan yang ditugaskan mereka tidak membawanya dengan lengkap)
6	Apakah peserta didik mengalami kesulitan saat mengikuti proses belajar?	ya, terkadang siswa masih kesulitan dalam memahami pelajaran busana industri terutama saat mata pelajaran teori
7	Berapa jumlah peserta didik tiap kelas XI jurusan Busana Butik?	Masing-masing kelas terdiri dari 30-32 siswa

# **LAMPIRAN 2**

**SILABUS DAN RPP**

## SILABUS MATA PELAJARAN:

**Satuan Pendidikan** : **SMK**

**Mata Pelajaran** : **BUSANA INDUSTRI**

**Kelas/Semester** : **XI / 1**

### Kompensi Inti

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3** : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI 4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan busana secara Industri</li> <li>Karakteristik pembuatan busana</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan kegiatan mengamati video / gambar tentang proses pembuatan busana secara</li> </ul>	<p><b>Observasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lembar pengamatan</li> </ul> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laporan tertulis secara</li> </ul>		<p><b>Sumber :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Video/gambar gambar proses</li> </ul>

<p>menurut agama yang dianutnya.</p>	<p>secara industri</p>	<p>industri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang pembuatan busana secara industri</li> </ul> <p><b>Menanya :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan tentang pengertian busana secara industri</li> <li>• Mendiskusikan dengan teman / secara kelompok tentang karakteristik pembuatan busana secara industri</li> </ul> <p><b>Eksperimen/eksplorasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan simulasi / mengeksplor tentang karakteristik pembuatan busana secara industri</li> </ul> <p><b>Asosiasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan hasil eksplorasi / analisis karakteristik pembuatan busana secara industri</li> </ul> <p><b>Komunikasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan laporan</li> </ul>	<p>kelompok</p> <p><b>Tes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda tentang pembuatan busana secara industri</li> </ul>		<p>pembuatan busana industri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Referensi terkait</li> </ul>
--------------------------------------	------------------------	--	---	--	--

		hasil simulasi / analisis karakteristik pembuatan busana secara industri			
2.1. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran tekstil					
3.1. Menjelaskan pembuatan busana secara Industri				2	
4.1. Mengidentifikasi karakteristik pembuatan busana secara industri				2	





PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON-FORMAL  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 1 SEWON  
PulutanPendowoharjoSewonBantul 55185Telp/Fax (0274)6466054  
Website: smkn1sewon.sch.id Email: smkn1sewon@gmail.com

F/751-PWKS1/7

01/07/2013



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Satuan Pendidikan** : SMK Negeri 1 Sewon  
**Kelas/Semester** : XI/Ganjil  
**Mata Pelajaran** : Busana Industri  
**Materi Pokok** : Pembuatan Busana Secara Industri  
**Alokasi Waktu** : 180 menit

### A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan busana (industri), teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang Pembuatan usana (Industri) yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

## **B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya dalam mata pelajaran membuat pembuatan busana secara industri
- 2.1 Menunjukkan perilaku amaliah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktifitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan dan berdiskusi dalam mengerjakan pembuatan busana secara industri
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran dan melaporkan hasil pekerjaan dalam pelajaran pembuatan busana secara industri
- 3.1 Menjelaskan pembuatan busana secara industri
  - 3.1.1 Menjelaskan pengertian pembuatan busana secara industri
  - 3.1.2 Menjelaskan karakteristik pembuatan busana secara industri
  - 3.1.3 Menjelaskan proses pembuatan busana secara industri
  - 3.1.4 Mendiskripsikan proses pembuatan busana secara industri
- 4.1 Mengidentifikasi karakteristik pembuatan busana secara industri
  - 4.1.1 Mengidentifikasi karakteristik proses pembuatan busana secara industri
  - 4.1.2 Mendeskripsikan proses pembuatan busana secara industri

## **C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah melakukan proses pembelajaran siswa dapat :

1. Mampu menjelaskan pengertian pembuatan busana industri
2. Mampu menjelaskan karakteristik pembuatan busana secara industri
3. Mampu menjelaskan proses pembuatan busana secara industri
4. Mampu mendeskripsikan proses pembuatan busana secara industri
5. Mampu mengidentifikasikan karakteristik proses pembuatan busana secara industri
6. Mampu mengidentifikasikan proses pembuatan busana secara industri

## **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pengertian pembuatan busana secara industri
2. Karakteristik pembuatan busana secara industri
3. Proses pembuatan busana secara industri

## E. MODEL/ METODE PEMBELAJARAN

1. Model : pembelajaran Kooperatif
2. Metode : ceramah, diskusi, demonstrasi

## F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

### 1. Media:

- a. Papan tulis (*white board*)
- b. Proyektor
- c. Komik pembuatan busana secara industri

### 2. Alat

Papan tulis, alat tulis

### 3. Sumber belajar

- a. Video/gambar gambar proses pembuatan busana industri
- b. Referensi terkait

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta didik	
Pendahuluan	Mengucapkan salam dan mengabsen peserta didik yang tidak hadir.	Menjawab salam dan menginfokan teman yang tidak hadir.	10 Menit
	Mendata kehadiran peserta didik sambil mengingatkan pentingnya disiplin masuk sekolah.	Memperhatikan informasi yang disampaikan pendidik	
	Menyampaikan topik materi pembuatan busana industri yang akan dipelajari dengan membuat <i>rasa ingin tahu</i> .	Memperhatikan dan merespon informasi yang disampaikan pendidik	
	Memotivasi peserta didik secara komunikatif dengan menampilkan beberapa video/gambar proses pembuatan busana	Memperhatikan menanggapi, video/gambar yang ditampilkan pendidik	
	Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran pembuatan busana industri	Memperhatikan informasi yang disampaikan pendidik	
	Memberikan apersepsi keterkaitan materi pembuatan busana industri dalam bidang	Menyimak penjelasan apersepsi oleh pendidik	

	busana		
--	--------	--	--

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta didik	
<b>Inti</b>	<b>Mengamati</b>		<b>160 Menit</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi bahan ajar berupa komik pembuatan busana secara industri kepada siswa</li> <li>Menjelaskan informasi tentang pembuatan busana industri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memperhatikan penjelasan pendidik</li> <li>Mencatat poin – poin penting materi yang disampaikan pendidik</li> <li>Menjawab pertanyaan pendidik/bertanya apabila belum jelas.</li> </ul>	
	<b>Menanya</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan tentang pengertian dan karakteristik busana secara industri</li> <li>Mendiskusikan dengan teman / secara kelompok tentang pembuatan busana secara industri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjawab dan bertanya pertanyaan yang diberikan pendidik.</li> <li>Berdiskusi dengan teman / secara kelompok tentang pembuatan busana secara industri</li> </ul>	
	<b>Eksperimen</b>		
	Melakukan simulasi/ mengeksplor tentang pembuatan busana secara industri	Melakukan simulasi/ mengeksplorasi pembuatan busana secara industri	
	<b>Asosiasi</b>		
Membuat laporan hasil eksplorasi / analisis proses pembuatan busana secara industri	Membuat laporan hasil eksplorasi / analisis proses pembuatan busana secara industri		
<b>Komunikasi</b>			
Membimbing peserta didik mempresentasikan laporan hasil simulasi/analisis proses pembuatan busana secara industri	Mempresentasikan laporan hasil simulasi/analisis proses pembuatan busana secara industri		

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta didik	
<b>Akhir</b>	Mengevaluasi pemahaman peserta didik dengan mengoreksi hasil kerja	Menunjukkan hasil pekerjaan.	<b>10 menit</b>

	Peserta didik dimotivasi untuk menanyakan yang belum jelas	Peserta didik menanyakan sesuatu yang belum jelas	
	Guru memberikan informasi tentang materi untuk pertemuan selanjutnya	Peserta didik memperhatikan guru tentang pelajaran lebih lanjut	
	Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan berdoa	Peserta didik melakukan doa penutup dan menjawab salam	

## H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian
1	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok	Pengamatan	Selama pelaksanaan kegiatan inti
2	Pengetahuan a. Mampu menjelaskan pengertian pembuatan busana secara industri b. Mampu menjelaskan karakteristik pembuatan busana secara industri	Tes Lisan	Saat pre test, post test, dan dengan lisan atau tes tulis setelah menyelesaikan KD
3	Ketrampilan a. Trampil mempresentasikan hasil diskusi tentang proses pembuatan busana secara industri	Pengamatan proses dan hasil	Saat melakukan presentasi hasil diskusi

- Tes Lisan

SOAL :

1. Apa yang dimaksud dengan pembuatan busana secara industri !

JAWABAN :

1. Busana jadi dan perlengkapannya yang diproduksi secara massal menggunakan peralatan modern seperti mesin jahit *highspeed*, *cutting machine*, dan lain-lain, termasuk didalamnya ada perancangan, memproses, dan memasarkan

## I. PEDOMAN PENILAIAN

### 1. Aspek Kognitif (pengetahuan)

NO	SOAL	SKOR	KUNCI JAWABAN
1	Apa yang dimaksud dengan pembuatan busana secara industri !	20	10 = Busana jadi dan perlengkapannya yang diproduksi secara massal menggunakan peralatan modern
			15 = Busana jadi dan perlengkapannya yang diproduksi secara massal menggunakan peralatan modern termasuk didalamnya adalah perancangan, dan mendistribusikan
			20 = Busana jadi dan perlengkapannya yang diproduksi secara massal menggunakan peralatan modern seperti mesin jahit <i>highspeed</i> , <i>cutting machine</i> , dan lain-lain, termasuk didalamnya ada perancangan, memproses, dan memasarkan
	Jumlah Skor	20	

### 2. AKHLAK MULIA

#### Pedoman penilaian

Penilaian	Skor
Kesiapan	20
Semangat	20
Optimis	20
Keaktifan	20
Tanggungjawab	20
<b>Jumlah</b>	<b>100</b>

#### Keterangan :

Penilaian	Skor
Kurang (K)	<50
Cukup (C)	50-70
Baik (B)	70-80
Sangat Baik (SB)	>80

DAFTAR NILAI

No	NAMA	Penilaian					Jumlah nilai	Ket
		Kesiapan	Sangat	Optimis	Keaktifan	Tanggung jawab		
1.	Alvin Vebriyanti							
2.	Ayu Marviyanti							
3.	Desi Hidayati							
4.	Desi Vitasari							
5.	Eka Ningrum							
6.	Endah Hidayati							
7.	Erika Permatasari							
8.	Eva Septiana							
9.	Fikha Zulyarsih							
10.	Fitri Sumaryati							
11.	Indriana Ratnasari							
12.	Krisma Mulyani							
13.	Linda Tri Astuti							
14.	Luvia Yunianti							
15.	Maryanti Dewi Sari							
16.	Mirna Astuti							
17.	Murti Rohana							
18.	Nika Aktaviani							
19.	Nita Uswatun Khasanah							
20.	Novasa Tri Widyastuti							
21.	Novy Purwandari							
22.	Nur Halimah							
23.	Nurbaiti Samiyati							
24.	Pamela Maetasari							
25.	Raudya Muharromi Saputri							
26.	Santi Prihantini							
27.	Sartika Sari							
28.	Septiana Eka Wulandari							
29.	Siti Mekarsari							
30.	Widaningsih							
31.	Windi Dwi Lestari							
32.	Yunia Putri Rismawati							

### 3. TUGAS KELOMPOK

#### **Pedoman Penilaian**

<b>Penilaian</b>	<b>Skor</b>
Persiapan	20
Proses	20
Sikap	20
Hasil	20
Waktu	20
<b>Jumlah</b>	<b>100</b>

#### **Keterangan**

Kompeten : Jika jumlah skor lebih dari 75

Tidak kompeten : Jika skor kurang dari 75

DAFTAR NILAI

No	NAMA	Penilaian					Jumlah nilai	Ket
		Persiapan	Proses	sikap	hasil	waktu		
1.	Alvin Vebriyanti							
2.	Ayu Marviyanti							
3.	Desi Hidayati							
4.	Desi Vitasari							
5.	Eka Ningrum							
6.	Endah Hidayati							
7.	Erika Permatasari							
8.	Eva Septiana							
9.	Fikha Zulyarsih							
10.	Fitri Sumaryati							
11.	Indriana Ratnasari							
12.	Krisma Mulyani							
13.	Linda Tri Astuti							
14.	Luvia Yunianti							
15.	Maryanti Dewi Sari							
16.	Mirna Astuti							
17.	Murti Rohana							
18.	Nika Aktaviani							
19.	Nita Uswatun Khasanah							
20.	Novasa Tri Widyastuti							
21.	Novy Purwandari							
22.	Nur Halimah							
23.	Nurbaiti Samiyati							
24.	Pamela Maetasari							
25.	Raudya Muharromi Saputri							
26.	Santi Prihantini							
27.	Sartika Sari							
28.	Septiana Eka Wulandari							
29.	Siti Mekarsari							
30.	Widaningsih							
31.	Windi Dwi Lestari							
32.	Yunia Putri Rismawati							

NO	Nama	Penilaian Tes						Jumlah Nilai
		Afektif	Nilai konvensi	Kognitif	Nilai konvensi	psikomotor	Nilai konvensi	
1.	Alvin Vebriyanti							
2.	Ayu Marviyanti							
3.	Desi Hidayati							
4.	Desi Vitasari							
5.	Eka Ningrum							
6.	Endah Hidayati							
7.	Erika Permatasari							
8.	Eva Septiana							
9.	Fikha Zulyarsih							
10.	Fitri Sumaryati							
11.	Indriana Ratnasari							
12.	Krisma Mulyani							
13.	Linda Tri Astuti							
14.	Luvia Yuniati							
15.	Maryanti Dewi Sari							
16.	Mirna Astuti							
17.	Murti Rohana							
18.	Nika Aktaviani							
19.	Nita Uswatun Khasanah							
20.	Novasa Tri Widyastuti							
21.	Novy Purwandari							
22.	Nur Halimah							
23.	Nurbaiti Samiyati							
24.	Pamela Maetasari							
25.	Raudya Muharromi Saputri							
26.	Santi Prihantini							
27.	Sartika Sari							
28.	Septiana Eka Wulandari							
29.	Siti Mekarsari							
30.	Widaningsih							
31.	Windi Dwi Lestari							
32.	Yunia Putri Rismawati							

Guru Pembimbing,

Dra Suharjinem  
NIP .196207191989032005

Bantul,

2015

Mahasiswa UNY,

Mita Septia Sari  
NIM.13513247002

# **LAMPIRAN 3**

## **VALIDASI KELAYAKAN KOMIK :**

- 1. Ahli Media**
- 2. Ahli Materi**
- 3. Guru Sebagai Ahli Media Dan Materi**

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 bendel

Kepada Yth,

Ibu Prapti Karomah, M.Pd

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik

Di Fakultas Teknik UNY

Sehubung dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS). Dengan ini saya :

Nama : Mita Septia Sari

NIM : 13513247002

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK N 1 Sewon

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2015

Pemohon,

Mita Septia Sari

NIM.13513247002

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Pembimbing TAS,

Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Triyanto, S.Sn, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

## **INSTRUMENT PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA**

Judul penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Pembuatan Busana Secara Industri Siswa Kelas XI di SMK N 1 Sewon"

Peneliti : Mita Septia Sari

Validator : Prapti Karomah, M.Pd

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran berbentuk komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar validasi ini terdiri atas aspek fungsi dan manfaat, aspek desain kulit, aspek desain isi, aspek penyajian media, dan aspek bahasa
2. Berikan tanda centang pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran pembuatan busana secara industri berbentuk komik.
  - a. Jika indikator terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "ya"
  - b. Jika indikator penilaian tidak terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "tidak"
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah "tidak" maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia

Indikator	Sub Indikator	Ya	Tidak	Saran
<b>A. Aspek Fungsi dan Manfaat</b>				
Memperjelas penyajian	1. Memperjelas penyajian karena menampilkan gambar dan balon kata			
Mempermudah pembelajaran	2. Mempermudah pembelajaran karena tidak bergantung pada teknologi elektronik			
	3. Mengatasi keterbatasan indera pendengar, karena mampu menyajikan materi dengan gambar dan balon kata yang mewakili pendengaran			
	4. Mudah dimengerti dan menyenangkan saat dibaca			
	5. Ukuran proposional, media pembelajaran dapat digunakan dimana saja tidak harus dikelas			
Membangkitkan motivasi belajar	6. Mengatasi sikap pasif pada siswa			
	7. Memberikan fokus perhatian, sehingga siswa semangat untuk membaca			
Menjadikan pembelajaran lebih menarik	8. Menjadikan pembelajaran menarik karena media disajikan dengan gambar yang menarik perhatian siswa			
	9. Menjadikan pembelajaran menarik karena media disajikan dengan gambar berwarna			
<b>B. Aspek Desain Kulit</b>				
Tata letak	10. Konsistensi karakter antara desain kulit dengan bagian desain isi			
Tipografi	11. Mudah dibaca			

	12. Ukuran sampul proposional			
Ilustrasi	13. Sesuai dengan materi pembelajaran			
	14. Menimbulkan daya tarik bagi siswa			
	15. Sesuai dengan sasaran pengguna			
	16. Akurat baik bentuk maupun warnanya			
<b>C. Aspek Desain Isi</b>				
Tata letak	17. Kata dan kalimat yang digunakan konsistensi			
	18. Istilah yang digunakan konsistensi			
	19. Bentuk dan ukuran huruf konsistensi			
Tipografi	20. Bentuk huruf simpel dan mudah dibaca			
	21. Warna huruf kontras dengan warna latar belakang			
	22. Jenis dan ukuran huruf sesuai dengan balon kata			
Ilustrasi	23. Gambar karakter tokoh konsistensi, baik bentuk maupun warna			
	24. Gambar latar belakang konsistensi, baik bentuk maupun warna			

	25. Menimbulkan daya tarik bagi siswa			
<b>D. Aspek Penyajian Media</b>				
Tampilan Umum	26. Gambar ilustrasi sesuai dengan konsep materi pembelajaran			
	27. Judul keterangan gambar sesuai dengan gambar			
	28. Gambar pada komik jelas, tidak kabur			
	29. Ketajaman warna pada gambar yang dihasilkan baik			
	30. Tampilan pada komik menggunakan komposisi warna yang sesuai			
	31. Penataan huruf dan gambar harmonis			
	32. Gambar nyata disajikan dengan jelas, menarik, dan berwarna			
	33. Gambar ilustrasi disajikan dengan jelas, menarik, dan berwarna			
Variasi dalam cara penyampaian informasi	34. Materi pembuatan busana industri disampaikan dalam bentuk media komik yang disajikan dalam bentuk percakapan sehari-hari, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang			

	disampaikan			
	35. Materi pembuatan busana industri disampaikan dalam bentuk gambar yang sesuai dengan perkataan pada balon kata			
Anatomi buku pelajaran	36. Memiliki daftar isi			
	37. Memiliki kata pengantar/ halaman redaksi			
	38. Memiliki Glosarium			
	39. Memiliki daftar pustaka			
<b>E. Aspek Bahasa</b>				
Bahasa	40. Menggunakan bahasa komik yakni singkat dan padat			
Kejelasan bahasa	41. Bahasa yang digunakan sederhana, lugas dan mudah dipahami siswa			
Kesesuaian bahasa	42. Bahasa disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa (komunikatif)			

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran komik untuk materi Pembuatan Busana Secara Industri pada pelajaran Busana Industri

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan sesuai revisi saran
- Tidak layak

Yogyakarta, 2015

Validator (Ahli Media)

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

## **SURAT PERNYATAAN VALIDASI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prapti Karomah, M.Pd  
NIP : 19501120 197903 2 001  
Jurusan : PTBB

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Mita Septia Sari  
NIM : 13513247002  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK N 1 Sewon

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan  
sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2015

Validator,

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

Catatan:

- Beri tanda √

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 bendel

Kepada Yth,

Ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik

Di Fakultas Teknik UNY

Sehubung dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS). Dengan ini saya :

Nama : Mita Septia Sari

NIM : 13513247002

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK N 1 Sewon

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2015

Pemohon,

Mita Septia Sari

NIM.13513247002

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Pembimbing TAS,

Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Triyanto, S.Sn, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

## **INSTRUMENT PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI**

Judul penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Pembuatan Busana Secara Industri Siswa Kelas XI di SMK N 1 Sewon"

Peneliti : Mita Septia Sari

Validator : Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran berbentuk komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

4. Lembar validasi ini terdiri atas aspek materi, aspek penyajian materi, dan aspek bahasa
5. Berikan tanda centang pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran pembuatan busana secara industri berbentuk komik.
  - c. Jika indikator terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "ya"
  - d. Jika indikator penilaian tidak terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "tidak"
6. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah "tidak" maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia

Indikator	Sub Indikator	Ya	Tidak	Saran
<b>A. Aspek Materi</b>				
Ketepatan isi materi (Relevansi silabus)	1. Materi yang disajikan sesuai dengan silabus yang ada			
	2. Materi yang disajikan mencakup materi pokok pembuatan busana secara industri			
	3. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan			
	4. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan			
Keakuratan materi	5. Materi yang disajikan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya			
	6. Materi dalam komik pembuatan busana secara industri lengkap			
Materi mengikuti sistematika keilmuan	7. Materi disajikan secara sistematis dan logis			
	8. Materi yang disajikan dari sederhana ke yang sulit			
Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir	9. Tingkat kesulitan komik pembuatan busana secara industri sesuai untuk siswa SMK			
	10. Komik pembuatan busana secara industri membuat siswa tidak hanya mengingat tetapi mendorong siswa berpikir kritis			

	11. Komik pembuatan busana secara industri meningkatkan kecakapan siswa			
Materi merangsang siswa untuk mencari tahu	12. Materi yang disajikan dengan media komik membuat siswa tertarik untuk mengetahui materi berikutnya			
Penggunaan notasi, simbol, dan satuan	13. Notasi, simbol, dan satuan dalam materi yang terdapat dalam materi sesuai dengan acuan Sistem International			
<b>B. Aspek Penyajian Materi</b>				
Organisasi urutan materi	14. Materi disajikan secara sederhana dan jelas			
	15. Materi disajikan secara runtut			
Penyajian mempertimbangkan kebermaknaan dan kebermanfaatan	16. Mengaitkan suatu konsep dengan kehidupan siswa			
	17. Komik pembuatan busana secara industri memberikan bantuan siswa dalam belajar			
	18. Materi yang disajikan mempermudah pemahaman siswa			
	19. Materi yang disajikan memberikan fokus perhatian			
	20. Materi yang disajikan meningkatkan pengetahuan siswa			

	21. Komik pembuatan busana secara industri mengacu pada kegiatan belajar mandiri			
Melibatkan siswa secara aktif	22. Ada upaya menarik minat baca siswa			
	23. Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri			
Variasi dalam cara penyampaian informasi	24. Mengembangkan berbagai cara menyajikan gambar nyata			
	25. Mengembangkan berbagai cara menyajikan gambar ilustrasi			
	26. Informasi jelas dan akurat			
	27. Sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasannya			
<b>C. Aspek Bahasa</b>				
Peristilahan materi bahasa	28. Menggunakan peristilahan sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan			
	29. Terdapat penjelasan untuk peristilahan yang sulit atau tidak umum			
Kesesuaian materi bahasa	30. Bahasa mengembangkan kemampuan berpikir logis siswa			
	31. Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari			

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran komik untuk materi Pembuatan Busana Secara Industri pada pelajaran Busana Industri

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan sesuai revisi saran
- Tidak layak

Yogyakarta, 2015

Validator (Ahli Materi)

Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si  
NIP. 19620503 198702 2 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 bendel

Kepada Yth,

Ibu Dra. Suharjinem

Guru mata pelajaran Busana Industri

Di SMK N 1 Sewon Bantul

Sehubung dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS). Dengan ini saya :

Nama : Mita Septia Sari

NIM : 13513247002

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Pembuatan Busana Secara Industri Bagi Siswa Kelas XI Busana Butik Di SMK N 1 Sewon

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2015

Pemohon,

Mita Septia Sari

NIM.13513247002

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Pembimbing TAS,

Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Triyanto, S.Sn, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

## **INSTRUMENT PENILAIAN UNTUK GURU**

Judul penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Pembuatan Busana Secara Industri Siswa Kelas XI di SMK N 1 Sewon"

Peneliti : Mita Septia Sari

Validator : Dra. Suharjinem

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran berbentuk komik yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

7. Lembar validasi ini terdiri atas aspek
8. Berikan tanda centang pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran pembuatan busana secara industri berbentuk komik.
  - e. Jika indikator terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "ya"
  - f. Jika indikator penilaian tidak terdapat dalam komik maka beri tanda centang pada kolom "tidak"
9. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah "tidak" maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia

Indikator	Sub Indikator	Ya	Tidak	Saran
<b>D. Aspek Fungsi dan Manfaat</b>				
Memperjelas penyajian	43. Memperjelas penyajian karena menampilkan gambar dan balon kata			
Mempermudah pembelajaran	44. Mempermudah pembelajaran karena tidak bergantung pada teknologi elektronik			
	45. Mengatasi keterbatasan indera pendengar, karena mampu menyajikan materi dengan gambar dan balon kata yang mewakili pendengaran			
	46. Mudah dimengerti dan menyenangkan saat dibaca			
	47. Ukuran proposional, media pembelajaran dapat digunakan dimana saja tidak harus dikelas			
Membangkitkan motivasi belajar	48. Mengatasi sikap pasif pada siswa			
	49. Memberikan fokus perhatian, sehingga siswa semangat untuk membaca			
Menjadikan pembelajaran lebih menarik	50. Menjadikan pembelajaran menarik karena media disajikan dengan gambar yang menarik perhatian siswa			
	51. Menjadikan pembelajaran menarik karena media disajikan dengan gambar berwarna			
<b>E. Aspek Desain Kulit</b>				
Tata letak	52. Konsistensi karakter antara desain kulit dengan bagian desain isi			
Tipografi	53. Mudah dibaca			

	54. Ukuran sampul proposional			
Ilustrasi	55. Sesuai dengan materi pembelajaran			
	56. Menimbulkan daya tarik bagi siswa			
	57. Sesuai dengan sasaran pengguna			
	58. Akurat baik bentuk maupun warnanya			
<b>F. Aspek Desain Isi</b>				
Tata letak	59. Kata dan kalimat yang digunakan konsistensi			
	60. Istilah yang digunakan konsistensi			
	61. Bentuk dan ukuran huruf konsistensi			
Tipografi	62. Bentuk huruf simpel dan mudah dibaca			
	63. Warna huruf kontras dengan warna latar belakang			
	64. Jenis dan ukuran huruf sesuai dengan balon kata			
Ilustrasi	65. Gambar karakter tokoh konsistensi, baik bentuk maupun warna			
	66. Gambar latar belakang konsistensi, baik bentuk maupun warna			

	67. Menimbulkan daya tarik bagi siswa			
<b>D. Aspek Penyajian Media</b>				
Tampilan Umum	68. Gambar ilustrasi sesuai dengan konsep materi pembelajaran			
	69. Judul keterangan gambar sesuai dengan gambar			
	70. Gambar pada komik jelas, tidak kabur			
	71. Ketajaman warna pada gambar yang dihasilkan baik			
	72. Tampilan pada komik menggunakan komposisi warna yang sesuai			
	73. Penataan huruf dan gambar harmonis			
	74. Gambar nyata disajikan dengan jelas, menarik, dan berwarna			
	75. Gambar ilustrasi disajikan dengan jelas, menarik, dan berwarna			
Variasi dalam cara penyampaian informasi	76. Materi pembuatan busana industri disampaikan dalam bentuk media komik yang disajikan dalam bentuk percakapan sehari-hari, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang			

	disampaikan			
	77. Materi pembuatan busana industri disampaikan dalam bentuk gambar yang sesuai dengan perkataan pada balon kata			
Anatomi buku pelajaran	78. Memiliki daftar isi			
	79. Memiliki kata pengantar/ halaman redaksi			
	80. Memiliki Glosarium			
	81. Memiliki daftar pustaka			
<b>F. Aspek Bahasa</b>				
Bahasa	82. Menggunakan bahasa komik yakni singkat dan padat			
Kejelasan bahasa	83. Bahasa yang digunakan sederhana, lugas dan mudah dipahami siswa			
Kesesuaian bahasa	84. Bahasa disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa (komunikatif)			

Indikator	Sub Indikator	Ya	Tidak	Saran
<b>D. Aspek Materi</b>				
Ketepatan isi materi (Relevansi silabus)	32. Materi yang disajikan sesuai dengan silabus yang ada			
	33. Materi yang disajikan mencakup materi pokok pembuatan busana secara industri			
	34. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan			
	35. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan			
Keakuratan materi	36. Materi yang disajikan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya			
	37. Materi dalam komik pembuatan busana secara industri lengkap			
Materi mengikuti sistematika keilmuan	38. Materi disajikan secara sistematis dan logis			
	39. Materi yang disajikan dari sederhana ke yang sulit			
Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir	40. Tingkat kesulitan komik pembuatan busana secara industri sesuai untuk siswa SMK			
	41. Komik pembuatan busana secara industri membuat siswa tidak hanya mengingat tetapi mendorong siswa berpikir kritis			

	42. Komik pembuatan busana secara industri meningkatkan kecakapan siswa			
Materi merangsang siswa untuk mencari tahu	43. Materi yang disajikan dengan media komik membuat siswa tertarik untuk mengetahui materi berikutnya			
Penggunaan notasi, simbol, dan satuan	44. Notasi, simbol, dan satuan dalam materi yang terdapat dalam materi sesuai dengan acuan Sistem International			
<b>E. Aspek Penyajian Materi</b>				
Organisasi urutan materi	45. Materi disajikan secara sederhana dan jelas			
	46. Materi disajikan secara runtut			
Penyajian mempertimbangkan kebermaknaan dan kebermanfaatan	47. Mengaitkan suatu konsep dengan kehidupan siswa			
	48. Komik pembuatan busana secara industri memberikan bantuan siswa dalam belajar			
	49. Materi yang disajikan mempermudah pemahaman siswa			
	50. Materi yang disajikan memberikan fokus perhatian			
	51. Materi yang disajikan meningkatkan pengetahuan siswa			

	52. Komik pembuatan busana secara industri mengacu pada kegiatan belajar mandiri			
Melibatkan siswa secara aktif	53. Ada upaya menarik minat baca siswa			
	54. Memfasilitasi siswa untuk mencari tahu informasi secara mandiri			
Variasi dalam cara penyampaian informasi	55. Mengembangkan berbagai cara menyajikan gambar nyata			
	56. Mengembangkan berbagai cara menyajikan gambar ilustrasi			
	57. Informasi jelas dan akurat			
	58. Sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasannya			
<b>F. Aspek Bahasa</b>				
Peristilahan materi bahasa	59. Menggunakan peristilahan sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan			
	60. Terdapat penjelasan untuk peristilahan yang sulit atau tidak umum			
Kesesuaian materi bahasa	61. Bahasa mengembangkan kemampuan berpikir logis siswa			
	62. Bahasa menggunakan resapan bahasa kehidupan sehari-hari			

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran komik untuk materi Pembuatan Busana Secara Industri pada pelajaran Busana Industri

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan sesuai revisi saran
- Tidak layak

Yogyakarta,

2015

Dra. Suharjinem

NIP. 19620719 198903 2 005

# **LAMPIRAN 4**

## **HASIL VALIDASI KELAYAKAN KOMIK:**

- 1. Ahli Media**
- 2. Ahli Materi**
- 3. Guru Sebagai Ahli Media Dan Materi**

**PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN KOMIK OLEH AHLI MEDIA**

No Butir Pernyataan	Skor dari Ahli Media	
	I	II
1	1	1
2	1	1
3	1	1
4	1	1
5	1	1
6	1	1
7	1	1
8	1	1
9	1	1
10	1	1
11	1	1
12	1	1
13	1	1
14	1	1
15	1	1
16	1	1
17	1	1
18	1	1
19	1	1
20	1	1
21	1	1
22	1	1
23	1	1
24	1	1
25	1	1
26	1	1
27	1	1
28	1	1
29	1	1
30	1	1
31	1	1
32	1	1
33	1	1
34	1	1
35	1	1
36	1	1
37	1	1
38	1	1
39	1	1
40	1	1
41	1	1
<b>JUMLAH</b>	<b>41</b>	<b>41</b>
<b>TOTAL SKOR</b>	<b>82</b>	
<b>RATA-RATA</b>	<b>41</b>	

## PERHITUNGAN KELAYAKAN KOMIK OLEH AHLI MEDIA

Jumlah Total Soal = Jumlah Soal x Jumlah Responden  
 = 41 x 2  
 = 82

Skor minimal (Smin) = skor terendah x jumlah total soal  
 = 0 x 82  
 = 0

Skor maksimal (Smax) = skor tertinggi x jumlah total soal  
 = 1 x 82  
 = 82

Rentang = skor tertinggi – skor terendah  
 = 82-0  
 = 82

Jumlah Kategori = 2

Panjang Kelas interval (p) = Rentang : Jumlah kategori  
 = 82 : 2  
 = 41

Jadi kriteria penilaian oleh ahli materi yaitu sebagai berikut :

Nilai	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Hasil Interval
1	Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{max}$	$41 \leq S \leq 82$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$	$0 \leq S \leq 40$

Jumlah skor hasil = (kategori x hasil) + (kategori x hasil)  
 = (1 x 82) + (0 x 0)  
 = 82 + 0  
 = 82

Hasil Presentase (%) :

1. Presentase Kelas 1 =  $\frac{\text{hasil}}{\text{Skor max}} \times 100\%$   
 =  $\frac{82}{82} \times 100\%$   
 = 100 %

2. Presentase Kelas 0 =  $\frac{\text{hasil}}{\text{Skor max}} \times 100\%$   
 =  $\frac{0}{82} \times 100\%$   
 = 0 %

Nilai	Kategori Penilaian	Frekuensi	Presentase
1	Layak	82	100 %
0	Tidak layak	0	0 %
<b>Jumlah</b>		82	100 %

**PENILAIAN VALIDASI KELAYAKAN KOMIK OLEH AHLI MATERI**

No Butir Pernyataan	Skor dari Ahli Materi	
	I	II
1	1	1
2	1	1
3	1	1
4	1	1
5	1	1
6	1	1
7	1	1
8	1	1
9	1	1
10	1	1
11	1	1
12	1	1
13	1	1
14	1	1
15	1	1
16	1	0
17	1	1
18	1	1
19	1	1
20	1	1
21	1	1
22	1	1
23	1	0
24	1	1
25	1	1
26	1	1
27	1	1
28	1	1
29	1	1
30	1	1
31	1	1
<b>JUMLAH</b>	<b>31</b>	<b>29</b>
<b>TOTAL SKOR</b>	<b>60</b>	
<b>RATA-RATA</b>	<b>30</b>	

## PERHITUNGAN KELAYAKAN KOMIK OLEH AHLI MATERI

Jumlah Total Soal = Jumlah Soal x Jumlah Responden  
 = 31 x 2  
 = 62

Skor minimal (Smin) = skor terendah x jumlah total soal  
 = 0 x 62  
 = 0

Skor maksimal (Smax) = skor tertinggi x jumlah total soal  
 = 1 x 62  
 = 62

Rentang = skor tertinggi – skor terendah  
 = 62-0  
 = 62

Jumlah Kategori = 2

Panjang Kelas interval (p) = Rentang : Jumlah kategori  
 = 62 : 2  
 = 31

Jadi kriteria penilaian oleh ahli materi yaitu sebagai berikut :

Nilai	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Hasil Interval
1	Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{max}$	$31 \leq S \leq 62$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+p-1)$	$0 \leq S \leq 30$

Jumlah skor hasil = (kategori x hasil) + (kategori x hasil)  
 = (1 x 60) + (0 x 2)  
 = 60 + 0  
 = 60

Hasil Presentase (%) :

1. Presentase Kelas 1 =  $\frac{\text{hasil}}{\text{Skor max}} \times 100\%$   
 =  $\frac{60}{62} \times 100\%$   
 = 96,8 %

2. Presentase Kelas 0 =  $\frac{\text{hasil}}{\text{Skor max}} \times 100\%$   
 =  $\frac{2}{62} \times 100\%$   
 = 3,2 %

Nilai	Kategori Penilaian	Frekuensi	Presentase
1	Layak	60	96,8 %
0	Tidak layak	2	3,2 %
<b>Jumlah</b>		62	100 %

# **LAMPIRAN 5**

## **UJI KELAYAKAN KOMIK KEPADA SISWA :**

- 1. Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil**
- 2. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**
- 3. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar**
- 4. Hasil Uji Validitas Dan Reabilitas**

**Hasil Kelayakan Komik Oleh Siswa (Uji Kelompok Kecil)  
Dilihat Dari Aspek Fungsi dan Manfaat Komik**

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$\geq 0.80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.60 \times \text{skor tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.40 \times \text{skor tertinggi}$
4	Tidak setuju	$< 0.40 \times \text{skor tertinggi}$

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah bila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pertanyaan = 10
4. Skor tertinggi =  $4 \times 10 = 40$
5. Skor terendah =  $1 \times 10 = 10$
6. X = skor masing-masing validator

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 32$	Sangat Layak
2	Setuju	$32 > x \geq 24$	Layak
3	Kurang Setuju	$24 > x \geq 16$	Kurang Layak
4	Tidak setuju	$< 16$	Tidak Layak

No Responden	Aspek Fungsi dan Manfaat Komik										Jumlah Skor	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32	Setuju
2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	34	Sangat Setuju
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Setuju
4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	29	Setuju
5	4	3	3	4	3	2	2	3	3	4	31	Setuju
<b>Jumlah</b>											<b>156</b>	

### Hasil Presentase (%) :

1. Presentase sangat setuju  $= \frac{2}{5} \times 100 \%$

$= 40 \%$

2. Presentase setuju  $= \frac{3}{5} \times 100 \%$

$= 60 \%$

3. Presentase kurang setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

4. Presentase tidak setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang setuju	0	0 %
Tidak setuju	0	0 %
<b>Jumlah</b>	5	100 %

**Hasil Kelayakan Komik Oleh Siswa (Uji Kelompok Kecil)  
Dilihat Dari Aspek Desain Kulit**

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$\geq 0.80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.60 \times \text{skor tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.40 \times \text{skor tertinggi}$
4	Tidak setuju	$< 0.40 \times \text{skor tertinggi}$

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah bila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pertanyaan = 3
4. Skor tertinggi =  $4 \times 3 = 12$
5. Skor terendah =  $1 \times 3 = 3$
6. X = skor masing-masing validator

No	Kategori	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 9,6$	Sangat Layak
2	Setuju	$9,6 > x \geq 7,2$	Layak
3	Kurang Setuju	$7,2 > x \geq 4,8$	Kurang Layak
4	Tidak setuju	$< 4,8$	Tidak Layak

No Responden	Aspek Desain Kulit			Jumlah Skor	Keterangan
	11	12	13		
<b>1</b>	3	3	4	10	Sangat setuju
<b>2</b>	3	3	3	9	Setuju
<b>3</b>	3	3	3	9	Setuju
<b>4</b>	3	3	3	9	Setuju
<b>5</b>	3	2	2	7	Kurang setuju
<b>Jumlah</b>				<b>44</b>	

**Hasil presentase (%) :**

1. Presentase sangat setuju  $= \frac{1}{5} \times 100 \%$   
 $= 20 \%$
2. Presentase setuju  $= \frac{3}{5} \times 100 \%$   
 $= 60 \%$
3. Presentase kurang setuju  $= \frac{1}{5} \times 100 \%$   
 $= 20 \%$
4. Presentase tidak setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$   
 $= 0 \%$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	1	20 %
Setuju	3	60 %
Kurang setuju	1	20 %
Tidak setuju	0	0 %
<b>Jumlah</b>	5	100 %

**Hasil Kelayakan Komik Oleh Siswa (Uji Kelompok Kecil)  
Dilihat Dari Aspek Desain Isi**

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$\geq 0.80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.60 \times \text{skor tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.40 \times \text{skor tertinggi}$
4	Tidak setuju	$< 0.40 \times \text{skor tertinggi}$

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah bila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pertanyaan = 4
4. Skor tertinggi =  $4 \times 4 = 16$
5. Skor terendah =  $1 \times 4 = 4$
6. X = skor masing-masing validator

No	Kategori	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 12,8$	Sangat Layak
2	Setuju	$12,8 > x \geq 9,6$	Layak
3	Kurang Setuju	$9,6 > x \geq 6,4$	Kurang Layak
4	Tidak setuju	$< 6,4$	Tidak Layak

No Responden	Aspek Desain Isi				Jumlah Skor	Keterangan
	14	15	16	17		
<b>1</b>	3	4	3	3	13	Sangat setuju
<b>2</b>	4	3	3	4	14	Sangat setuju
<b>3</b>	3	3	3	3	12	Setuju
<b>4</b>	3	3	4	3	13	Sangat setuju
<b>5</b>	2	3	3	3	11	Setuju
<b>Jumlah</b>					<b>63</b>	

### Hasil Persentase (%) :

1. Presentase sangat setuju  $= \frac{3}{5} \times 100 \%$

$= 60 \%$

2. Presentase setuju  $= \frac{2}{5} \times 100 \%$

$= 40 \%$

3. Presentase kurang setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

4. Presentase tidak setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	3	60%
Setuju	2	40%
Kurang setuju	0	0%
Tidak setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>	5	100 %

**Hasil Kelayakan Komik Oleh Siswa (Uji Kelompok Kecil)  
Dilihat Dari Aspek Penyajian Media**

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$\geq 0.80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.60 \times \text{skor tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.40 \times \text{skor tertinggi}$
4	Tidak setuju	$< 0.40 \times \text{skor tertinggi}$

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah bila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pertanyaan = 5
4. Skor tertinggi =  $4 \times 5 = 20$
5. Skor terendah =  $1 \times 5 = 5$
6. X = skor masing-masing validator

No	Kategori	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 16$	Sangat Layak
2	Setuju	$16 > x \geq 12$	Layak
3	Kurang Setuju	$12 > x \geq 8$	Kurang Layak
4	Tidak setuju	$< 8$	Tidak Layak

No Responden	Aspek Penyajian Media					Jumlah Skor	Keterangan
	18	19	20	21	22		
<b>1</b>	3	3	3	3	3	15	Setuju
<b>2</b>	3	3	3	3	4	16	Sangat setuju
<b>3</b>	3	3	3	3	3	15	Setuju
<b>4</b>	3	3	3	3	3	15	Setuju
<b>5</b>	4	3	3	3	3	16	Sangat setuju
<b>Jumlah</b>						<b>77</b>	

### Hasil Persentase (%) :

1. Presentase sangat setuju  $= \frac{2}{5} \times 100 \%$

$= 40 \%$

2. Presentase setuju  $= \frac{3}{5} \times 100 \%$

$= 60 \%$

3. Presentase kurang setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

4. Presentase tidak setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang setuju	0	0 %
Tidak setuju	0	0 %
<b>Jumlah</b>	5	100 %

**Hasil Kelayakan Komik Oleh Siswa (Uji Kelompok Kecil)  
Dilihat Dari Aspek Bahasa**

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$\geq 0.80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.60 \times \text{skor tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.40 \times \text{skor tertinggi}$
4	Tidak setuju	$< 0.40 \times \text{skor tertinggi}$

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah bila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pertanyaan = 3
4. Skor tertinggi =  $4 \times 3 = 12$
5. Skor terendah =  $1 \times 3 = 3$
6. X = skor masing-masing validator

No	Kategori	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 9,6$	Sangat Layak
2	Setuju	$9,6 > x \geq 7,2$	Layak
3	Kurang Setuju	$7,2 > x \geq 4,8$	Kurang Layak
4	Tidak setuju	$< 4,8$	Tidak Layak

No Responden	Aspek Bahasa			Jumlah Skor	Keterangan
	23	24	25		
<b>1</b>	4	4	4	12	Sangat setuju
<b>2</b>	3	4	3	10	Sangat setuju
<b>3</b>	3	3	3	9	Setuju
<b>4</b>	3	4	4	11	Sangat setuju
<b>5</b>	4	4	4	12	Sangat setuju
<b>Jumlah</b>				<b>54</b>	

### Hasil Persentase (%) :

1. Presentase sangat setuju  $= \frac{4}{5} \times 100 \%$

$= 80 \%$

2. Presentase setuju  $= \frac{1}{5} \times 100 \%$

$= 20 \%$

3. Presentase kurang setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

4. Presentase tidak setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	4	80 %
Setuju	1	20 %
Kurang setuju	0	0 %
Tidak setuju	0	0 %
<b>Jumlah</b>	5	100 %

**Hasil Kelayakan Komik Oleh Siswa (Uji Kelompok Kecil)  
Dilihat Dari Aspek Pembelajaran**

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$\geq 0.80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.60 \times \text{skor tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.40 \times \text{skor tertinggi}$
4	Tidak setuju	$< 0.40 \times \text{skor tertinggi}$

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah bila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pertanyaan = 12
4. Skor tertinggi =  $4 \times 12 = 48$
5. Skor terendah =  $1 \times 12 = 12$
6. X = skor masing-masing validator

No	Kategori	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 38,4$	Sangat Layak
2	Setuju	$38,4 > x \geq 28,8$	Layak
3	Kurang Setuju	$28,8 > x \geq 19,2$	Kurang Layak
4	Tidak setuju	$< 19,2$	Tidak Layak

No Responden	Aspek Pembelajaran												Jumlah Skor	Keterangan
	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37		
1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	40	Sangat Setuju
2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	41	Sangat Setuju
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Setuju
4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	38	Setuju
5	4	3	4	3	4	4	4	2	2	3	2	2	37	Setuju
<b>Jumlah</b>												<b>192</b>		

### Hasil Persentase (%) :

1. Presentase sangat setuju  $= \frac{3}{5} \times 100 \%$

$= 60 \%$

2. Presentase setuju  $= \frac{2}{5} \times 100 \%$

$= 40 \%$

3. Presentase kurang setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

4. Presentase tidak setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	3	60%
Setuju	2	40%
Kurang setuju	0	0%
Tidak setuju	0	0%
<b>Jumlah</b>	5	100 %

### Hasil Kelayakan Komik Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil)

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$\geq 0.80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.60 \times \text{skor tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.40 \times \text{skor tertinggi}$
4	Tidak setuju	$< 0.40 \times \text{skor tertinggi}$

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah bila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pertanyaan = 37
4. Skor tertinggi =  $4 \times 37 = 148$
5. Skor terendah =  $1 \times 37 = 37$
6. X = skor masing-masing validator

No	Kategori	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 118,4$	Sangat Layak
2	Setuju	$118,4 > x \geq 88,8$	Layak
3	Kurang Setuju	$88,8 > x \geq 59,2$	Kurang Layak
4	Tidak setuju	$< 58,2$	Tidak Layak

### Hasil Persentase (%) :

1. Prosentase sangat setuju  $= \frac{2}{5} \times 100 \%$

$= 40 \%$

2. Prosentase setuju  $= \frac{3}{5} \times 100 \%$

$= 60 \%$

3. Presentase kurang setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

4. Presentase tidak setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$

$= 0 \%$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	2	40 %
Setuju	3	60 %
Kurang setuju	0	0 %
Tidak setuju	0	0 %
<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>100 %</b>

### Hasil Kelayakan Komik Siswa (Uji Coba Kelompok Besar)

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Setuju	$\geq 0.80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Setuju	$0.80 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.60 \times \text{skor tertinggi}$
3	Kurang Setuju	$0.60 \times \text{skor tertinggi} > x \geq 0.40 \times \text{skor tertinggi}$
4	Tidak setuju	$< 0.40 \times \text{skor tertinggi}$

1. Skor tertinggi adalah bila peserta didik memilih sangat setuju, yaitu 4
2. Skor terendah adalah bila peserta didik memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1
3. Jumlah butir pertanyaan = 37
4. Skor tertinggi =  $4 \times 37 = 148$
5. Skor terendah =  $1 \times 37 = 37$
6. X = skor masing-masing validator

No	Kategori	Interval Nilai	Kategori Hasil
1	Sangat Setuju	$\geq 118,4$	Sangat Layak
2	Setuju	$118,4 > x \geq 88,8$	Layak
3	Kurang Setuju	$88,8 > x \geq 59,2$	Kurang Layak
4	Tidak setuju	$< 58,2$	Tidak Layak

**Hasil Persentase (%) :**

1. Prosentase sangat setuju  $= \frac{13}{25} \times 100 \%$   
 $= 52 \%$
2. Prosentase setuju  $= \frac{12}{25} \times 100 \%$   
 $= 48 \%$
3. Presentase kurang setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$   
 $= 0 \%$
4. Presentase tidak setuju  $= \frac{0}{5} \times 100 \%$   
 $= 0 \%$

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat setuju	13	52 %
Setuju	12	48 %
Kurang setuju	0	0 %
Tidak setuju	0	0 %
<b>Jumlah</b>	25	100 %

## UJI VALIDITAS DAN REABILITAS

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.958	37

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	117.9200	169.327	.433	.958
VAR00002	118.0000	168.500	.443	.958
VAR00003	118.1200	165.527	.504	.958
VAR00004	118.1200	166.443	.613	.957
VAR00005	118.0800	164.243	.739	.956
VAR00006	118.3200	169.893	.431	.958
VAR00007	118.2400	165.523	.600	.957
VAR00008	118.1200	169.693	.398	.958
VAR00009	117.8000	169.500	.491	.958
VAR00010	117.7600	168.440	.498	.958
VAR00011	118.6000	166.000	.521	.958
VAR00012	118.2400	165.107	.699	.956
VAR00013	118.1600	166.473	.633	.957
VAR00014	118.0400	169.123	.470	.958
VAR00015	117.8800	168.193	.507	.958
VAR00016	118.3200	170.143	.413	.958
VAR00017	118.0400	165.290	.876	.956
VAR00018	118.1200	166.693	.687	.956
VAR00019	118.0800	168.327	.648	.957
VAR00020	118.0800	165.243	.673	.956
VAR00021	118.0800	165.327	.763	.956
VAR00022	117.9600	164.873	.744	.956
VAR00023	118.0400	169.290	.458	.958
VAR00024	118.0400	166.290	.671	.957
VAR00025	118.0400	163.790	.751	.956
VAR00026	118.1200	164.277	.758	.956

VAR00027	118.0800	164.993	.787	.956
VAR00028	117.9600	167.290	.577	.957
VAR00029	118.0000	170.500	.430	.958
VAR00030	118.1600	165.640	.804	.956
VAR00031	118.0400	167.123	.722	.956
VAR00032	118.1200	167.943	.592	.957
VAR00033	118.0800	166.493	.676	.957
VAR00034	118.1200	170.443	.493	.958
VAR00035	118.0000	168.333	.603	.957
VAR00036	118.1200	165.443	.782	.956
VAR00037	117.9600	164.623	.762	.956

# **LAMPIRAN 6**

**SURAT IZIN PENELITIAN**

# **LAMPIRAN 7**

## **SKENARIO KOMIK**

**RANCANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK PADA MATERI  
PEMBUATAN BUSANA SECARA INDUSTRI BAGI SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK  
di SMK N 1 Sewon**

**1. KOMPETENSI**

**Mata Pelajaran** : Busana Industri

**Kompetensi Dasar** :

1. Menjelaskan pembuatan busana secara Industri
2. Mengidentifikasi pembuatan busana secara industri

**Materi** :

1. Proses pembuatan busana secara industri
2. Karakteristik pembuatan busana secara industri

**Indikator** : .

1. Menjelaskan pengertian pembuatan busana secara Industri
2. Menjelaskan karakteristik pembuatan busana secara Industri
3. Menjelaskan proses pembuatan busana industri
4. Mendikripsikan proses pembuatan busana secara industri
5. Mengidentifikasi proses pembuatan busana secara industri

**2. ASPEK FISIK KOMIK**

Ukuran : 17, 5 cm x 11 cm

Warna : cover berwarna, isi berwarna

**3. ALAT DAN BAHAN**

Peralatan : Komputer dengan o.s *Windows 7 Ultimate*, Printer

Bahan : Kertas HVS 85 70 gsm, pensil 2B, penghapus

**4. SITUASI**

a. Tokoh utama : Guru

b. Tokoh pembantu : siswa

c. Tempat : jam sekolah

d. Suasana : KBM-kegiatan belajar mengajar

## 5. Struktur Komik

- a. Halaman judul
- b. Halaman francis
- c. Daftar isi
- d. Glosarium
- e. Materi Pembelajaran
  - 1) Bab I. Pengertian dan Karakteristik Pembuatan Busana Secara Industri
  - 2) Bab II. Peralatan Pembuatan Busana Secara Industri
  - 3) Bab III. Langkah Pembuatan Busana Secara Industri
  - 4) Bab IV. Kunci Jawaban

## 6. Skenario Materi Pembelajaran

<b>Bab I. Pengertian dan karakteristik pembuatan busana secara industri</b>		
<b>Panel</b>	<b>Setting</b>	<b>Deskripsi</b>
1-6	Suasana pagi hari disebuah sekolah menengah kejuruan	
7	Guru mempersiapkan diri	
8	Guru memulai pelajaran	Guru : " Selamat pagi anak-anak" Murid : "Pagi buuuu"
9-10	Guru memulai pelajaran	Guru : "Mari kita berdoa terlebih dahulu & patut bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena masih diberikan kesehatan untuk dapat mengikuti pelajaran hari ini, berdoa mulai" Guru : " yaak cukup"
11-12	Guru memulai pelajaran	Guru : " Baik anak-anak, sebelumnya coba perhatikan"
13-14	Guru bertanya pengetahuan siswa tentang pabrik garmen	Guru : "Anak-anak siapa yang pernah melihat industri garmen?"

15	Seorang siswa laki-laki berambut keriting tiba-tiba menanggapi yang ditanyakan oleh Guru	Murid : "Saya bu, saya pernah melihat industri garmen di televisi bu"
16	Guru menanggapi	Guru : "nah kalo begitu coba ceritakan seperti apa industri garmen yang kamu lihat itu Budi?"
17-18	Budi menjawab pertanyaan Guru	Siswa : " itu bu, industri yang memproduksi busana secara massal/banyak, prosesnya berurutan, mesinnya besar-besar, terus..... saya lupa bu"  Guru : "baik, terima kasih Budi"
19	Guru menanggapi	Guru: "nah, sekarang adakah yang tahu salah satu nama mesin yang besar itu apa?"
20	Salah seorang siswa menjawab	Siswa : " mesin jahit <i>high speed</i> / berkecepatan tinggi bu"
21	Guru menanggapi	Guru : "yak, betul sekali, sekarang siapa yang mengetahui pengertian dari pembuatan busana secara industri?"
22	Seorang siswa laki-laki menjawab	Siswa : "proses pembuatan busana secara industri yang menggunakan mesin <i>highspeed</i> /berkecepatan tinggi bu"  Guru: "hampir mendekati Andi"
24-25	Guru menjelaskan pembuatan busana secara industri	Guru : " Jadi Pembuatan busana secara industri adalah busana jadi dan perlengkapannya yang diproduksi

		secara massal menggunakan peralatan modern seperti mesin jahit <i>highspeed</i> , <i>cutting machine</i> , <i>spreading machine</i> , dan lain-lain, termasuk didalam pembuatan busana industri ada perancangan, <i>mesin potong lurus</i> , dan <i>lain-lain</i> . Termasuk didalam pembuatan busana secara industri ada perancangan, memproses dan memasarkan”
25-26	Siswa mulai membayangkan pabrik garmen	
27	Guru tersenyum dan menjelaskan karakteristik pembuatan busana secara industri	Guru : “Ada beberapa karakteristik pembuatan busana secara industri yaitu...”
28	Guru menjelaskan karakteristik pembuatan busana secara industri	Guru : “satu model busana diproduksi secara massal/ dalam jumlah besar”
29-30	Guru menjelaskan karakteristik pembuatan busana secara industri	Guru : “untuk satu produk bisa dibuat satu ukuran dengan ukuran standart” Guru: “ nah siapa yang tahu ukuran standar itu apa aja?”
31	Siswa menjawab	Siswa : “ S, M, L, dan XL bu..” Guru : “yak betul sekali diah”
32	Guru menyebutkan karakteristik pembuatan busana secara industri	Guru : “model yang dibuat pada umumnya sama”
33-34	Guru menyebutkan karakteristik pembuatan busana secara industri	Guru :” selanjutnya memotong dalam jumlah banyak bisa sampai 100 lembar atau lebih” Guru : “Pakaian yang diproduksi

		berdasarkan pesanan buyer/ memproduksi sesuai dengan keinginan perusahaan itu sendiri"
35	Guru menyebutkan karakteristik pembuatan busana secara industri	Guru : "untuk perusahaan besar menjahitnya menggunakan sistem ban berjalan"
36	Guru menyebutkan karakteristik pembuatan busana secara industri	Guru: "dalam sehari bisa menghasilkan baju hingga ratusan bahkan ribuan buah baju"
37	Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang ingin ditanyakan	Guru : " sampai disini ada yang mau ditanyakan?"  Siswa : "saya mau tanya bu"
38	Seorang siswa laki-laki berambut kriting menanyakan yang belum dimengerti	Siswa : "sistem ban berjalan itu apa ya bu?"
39-40	Guru menjawab	Guru : "sistem ban berjalan adalah proses penjahitan berdasarkan alur kerja yang telah ditentukan secara berurutan, sudah mengerti Budi?"  Siswa : "siap!!!Mengerti bu!!"
41-42	Guru bertanya kepada siswa apakah siswa sudah mengerti sudah mengerti semua.  Guru berkata untuk melanjutkan pelajaran kemateri berikutnya	Guru : "semua sudah mengerti?"  Siswa : "mengerti bu"  Guru : "kalau begitu, pahami baik-baik materi ini, nanti setelah istirahat kita lanjut ke macam-macam peralatan pembuatan busana secara industri"
	Latihan	Untuk melatih kemampuanmu, coba jelaskan lagi :  1. Pengertian pembuatan busana

		<p>secara industri</p> <p>2. Karakteristik pembuatan busana secara industri</p>
--	--	---

<b>Bab II. Macam-macam Peralatan Pembuatan Busana Secara Industri</b>		
<b>Panel</b>	<b>Setting</b>	<b>Deskripsi</b>
43-44	Suasana sekolah saat istirahat	
45	Guru masuk kelas setelah istirahat selesai	Guru : "nah, waktu istirahat sudah selesai. Mari kita belajar bersama-sama mengenai macam peralatan pembuatan busana secara industri"
46-47	Guru memberikan pengantar peralatan pembuatan busana secara industri	<p>Guru : "setiap usaha busana baik itu modiste, butik, dan industri garmen pasti memiliki peralatan untuk menjahit."</p> <p>Guru : "jika modiste dan butik memiliki peralatan mesin jahit yang sama, apakah industri garmen juga memiliki peralatan yang sama juga?"</p> <p>Siswa : "ada yang sama ada yang tidak buuu"</p>
48	Guru tersenyum	Guru: "untuk lebih jelasnya langsung saja kita mulai"
49	Tiba-tiba Guru mengibaskan kain kearah siswa	
50-56	<p>Muncul Meja beserta peralatan dan bahan</p> <p>Gambar-gambar peralatan</p>	

	<p>a. Alat dan bahan untuk merancang bahan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mika</li> <li>2. Kertas pola</li> <li>3. Pensil hitam</li> <li>4. Gunting</li> </ol> <p>b. Alat untuk spreading</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Besi pemberat</li> </ol> <p>c. Alat untuk penomoran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. <i>Numbering</i> stiker</li> <li>7. <i>Numbering cap</i></li> </ol> <p>d. Alat untuk memotong bahan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Mesin potong pisau lurus (<i>straight knife</i>)</li> <li>9. Mesin potong pisau bundar (<i>round knife</i>)</li> </ol> <p>e. Alat untuk menjahit</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Mesin jahit high speed</li> <li>11. Mesin obras</li> </ol> <p>f. Alat press</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12. Setrika uap</li> <li>13. Meja uap</li> </ol>	
57	Guru menjelaskan kegunaan peralatan tersebut	Guru : "kalian pasti sudah tak asing dengan alat-alat ini kan ?"
58	Seorang siswa perempuan berkerudung tiba-tiba bertanya	Siswa : "bu.. mau tanya itu plastik mika fungsinya untuk apa bu?"
59	Guru menjawab  Siswa bingung dan berbisik-bisik	Guru : "plastik mika ini fungsinya untuk menggrading pola"  Siswa : (grading???)
60	Guru tersenyum dan menjelaskan grading	Guru : "iya, jadi grading adalah suatu cara untuk membesarkan dan mengecilkan pola menurut ukuran yang

	Ada Gambar <i>grading</i>	berangsur-angsur bergeser sedikit demi sedikit dengan menggunakan beberapa cara."
61	Siswa mengangguk tanda mengerti Seorang siswa berkacamata mengangkat tangannya	Siswa : " Oh gitu" Siswa : "lalu perbedaan mesin potong pisau lurus dengan bundar itu apa bu?"
62	Guru menjawab  (Ada gambar mesin potong pisau lurus dan bundar)	Guru : "pisau lurus menghasilkan lebih banyak potongan kain dalam sekali potong, sedangkan pisau yang bundar hanya menghasilkan sedikit potongan kain dikarenakan pemotongannya bertahap "
63	Guru tiba-tiba mengajukan pertanyaan	Guru : "apa perbedaan dari alat <i>numbering cop</i> dan <i>numbering sticker</i> nina?"
62	Seorang siswa perempuan bernama nina menjawab pertanyaan dari Guru	Siswa : " <i>numbering cap</i> itu memberikan penomoran kain menggunakan tinta sedangkan <i>numbering sticker</i> menggunakan stiker bu"  Siswa "lalu bu, apa fungsi meja vacuum?"
63-64	Siswa mengangguk tanda mengerti	Guru : "Untuk menyerap sisa uap air yang ditimbulkan oleh setrika uap sehingga pakaian hasil setrika tidak perlu menunggu lama untuk packing kedalam kemasan, sampai disini semua paham ?"  Siswa : "paham buu"
	Latihan	1. peralatan apa saja yang digunakan dalam pembuatan busana secara

		<p>industri ?</p> <p>2. apakah perbedaan mesin pemotong pisau lurus dan bundar?</p>
--	--	---

<b>Bab III. Langkah Pembuatan Busana Secara Industri</b>		
<b>Panel</b>	<b>Setting</b>	<b>Deskripsi</b>
65-66	<p>Kelas XI Busana Butik</p> <p>Guru memberikan pengantar langkah pembuatan busana secara industri</p>	<p>Guru : "menurut anak-anak apa yang membedakan proses pembuatan busana secara industri dengan proses pembuatan busana perorangan?"</p>
67	<p>Siswa perempuan bernama Mita tiba-tiba mengangkat tangannya</p>	<p>Siswa : "yang membedakan salah satunya dari segi waktu bu. Kalau busana industri dalam 1 jam bisa menghasilkan beratus bahkan beribu-ribu pakaian. Nah kalau perorangan bisa 1 hari 1 baju bu."</p>
68-69	<p>Guru mengangguk-angguk</p>	<p>Guru : "yaak bagus Mita"</p> <p>Guru : " selanjutnya ibu akan jelaskan proses pembuatan busana industri dimulai dari pembuatan pola atau <i>marker layout</i>"</p> <p>Guru : "pembuatan pola disebut dengan <i>pattern making</i>"</p>
70	<p>Guru menjelaskan proses pembuatan busana secara industri yang dimulai dari <i>marker layout</i></p>	<p>Guru : "sedangkan <i>marker layout</i> merupakan rancangan bahan yang dibuat dengan memindahkan lembaran pola dari suatu desain busana diatas kertas atau kain sesuai dengan <i>cutting order</i>"</p>

71	Guru menjelaskan 4 macam teknik membuat marker layout.  Gambar pembuatan <i>marker layout</i> secara manual	Guru : "teknik membuat marker ada 2 macam yang pertama marker dibuat secara manual"
72	Gambar pembuatan <i>marker layout</i> dibuat CAD	Guru: "yang kedua, marker dibuat dengan CAD/komputerisasi"
73-74	Guru bertanya kepada siswa apakah siswa sudah mengerti semua	Guru : "apakah semua sudah mengerti?"  Siswa : "mengerti buu"  Guru : " kita lanjutkan lagi ketahap berikutnya, setelah dibuat marker layout lalu kebagian <i>spreading</i> "
75	Guru menjelaskan pengertian <i>spreading</i>	Guru : " <i>spreading</i> atau ampar adalah proses produksi sebelum memotong kain, dimana dalam proses ini panjang kain yang diamparkan telah ditentukan sebelumnya oleh bagian marker, begitupun jumlah <i>layer</i> /lapisan kain ditentukan oleh bagian marker"
76	Guru menjelaskan macam-macam <i>spreading</i>	Guru : "ada 2 cara <i>spreading</i> atau ampar yaitu secara manual dan menggunakan alat ( <i>Spreader</i> )"
77	Gambar <i>spreading</i> manual	Guru : " <i>spreading</i> manual masih dilakukan dengan tenaga manusia"
78	Gambar <i>spreading</i> menggunakan alat	Guru : " <i>spreading</i> modern menggunakan alat/mesin"
79	Guru menjelaskan <i>cutting</i>	Guru : "setelah <i>spreading</i> proses selanjutnya adalah <i>cutting</i> . <i>Cutting</i> adalah proses pemotongan kain sesuai pola"

80	Guru menjelaskan <i>numbering</i>	Guru : " Setelah dipotong lanjut pada proses <i>numbering</i> . Proses ini adalah proses penomoran setiap <i>cutting pieces</i> yang disesuaikan dengan jumlah <i>layer</i> yang telah di <i>spreading</i> "
81	Gambar <i>numbering</i> cap dan stiker	Guru : " <i>Numbering</i> bisa dilakukan dengan dua cara yaitu dengan dicap atau ditempel dengan stiker"
82	Gambar <i>bundling</i>	Guru : "setelah proses penomoran, lalu potongan-potongan kain tersebut diikat dalam satu model pakaian yang telah dikelompokkan sesuai dengan warna dan ukuran yang sejenis atau bisa disebut dengan <i>bundling</i> . Label yang berisi informasi, misalnya, style = seragam, ukuran = L, bendel = 2, DLL"
83-84	Guru menjelaskan bagian <i>sewing</i> ( <i>Gambar orang menjahit</i> )	Guru : "setelah itu masuk keruang <i>sewing</i> (penjahitan)"  Guru: " pada bagian penjahitan bisa terdiri dari 1-12 line, tergantung industri garmen tersebut. Tiap-tiap line bisa mengerjakan style yang berbeda, tergantung permintaan dari buyer."
85	Siswa perempuan berjilbab bertanya	Siswa : "contohnya bagaimana bu??"
86	Guru menjelaskan proses penjahitan	Guru : " misal line 1 membuat kemeja, line 2 membuat tshirt, DLL. Proses penjahitan yang terdapat didalam line dimulai dari persiapan, perakitan, dan penyempurnaan"
87	Guru menjelaskan proses persiapan	Guru : " proses persiapan meliputi penjahitan pada bagian komponen

		yang akan dirakitkan, misalnya kerah, pembuatan manset, saku, lengan, bagian depan, dan bagian belakang”
88	Guru menjelaskan bagian perakitan  Gambar pemasangan bahu, pemasangan kerah dengan bagian badan, pemasangan lengan, dan sisi samping	Guru : “Proses perakitan meliputi gabungan antara masing-masing komponen dengan komponen lainnya. misal pemasangan bahulengan, dan lain-lain”
89	Guru menjelaskan bagian perakitan	Guru:“yang terakhir <i>finishing</i> / penyempurnaan terdiri dari pemeriksaan, merapikan benang, dan penyetricaan”
90-91	Guru menjelaskan <i>finishing</i>	Guru:“setelah dijahit masuk kebagian penyelesaian akhir busana.”  Guru :“ <i>finishing</i> terdiri dari pemasangan lubang kancing, membersihkan sisa-sisa benang ( <i>trimming</i> ), dan <i>Quality control/pengecekan</i> ”
92	Guru menjelaskan tujuan penyetricaan  Gambar menyetrica	Guru :“setelah proses <i>finishing</i> , baju dipress dengan tujuan agar pakaian licin dan halus”
93	Guru menjelaskan packing  Gambar packing gantung dan packing lipat	Guru :“setelah disetrica baju-baju siap untuk proses pengemasan/packing. Pengemasan ini dimaksudkan agar busana sampai ketempat tujuan dalam keadaan baik”
94-95		Guru :“bagaimana?? Semua sudah paham?”  Siswa :“paham buuu”

	Latihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang dimaksud dengan <i>marker layout</i>, <i>spreading</i>, dan <i>cutting</i>?</li> <li>2. Sebutkan alur proses pembuatan busana secara industri?</li> </ol>
--	---------	--

<b>Kunci Jawaban</b>	
<b>Latihan I</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembuatan busana secara industri adalah busana dan perlengkapannya yang dibuat dengan bahan baku melalui proses produksi penggarapan dalam jumlah besar menggunakan peralatan modern, sehingga barang tersebut dapat diperoleh dengan harga serendah mungkin tetapi dengan mutu setinggi-tingginya</li> <li>2. Karakteristik pembuatan busana secara industri yaitu <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Satu model busana diproduksi secara massal</li> <li>b. Satu produk bisa dibuat satu ukuran atau beberapa ukuran, dengan ukuran standart (S, M, L, dan XL atau dengan nomor 14, 15, 16, dan seterusnya)</li> <li>c. Model yang dibuat umumnya sama</li> <li>d. Dalam menggunting busana industri menggunakan mesin potong, sehingga bisa memotong dalam jumlah banyak (bisa sampai 100 lembar atau lebih)</li> <li>e. Pakaian yang diproduksi berdasarkan pesanan <i>buyer</i>/memproduksi sesuai dengan keinginan perusahaan itu sendiri</li> <li>f. Untuk perusahaan besar menjahit menggunakan sistem ban berjalan</li> </ol> </li> </ol>
<b>Latihan II</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peralatan pembuatan busana secara industri <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mika</li> <li>b. Kertas pola</li> <li>c. Pensil hitam</li> <li>d. Gunting</li> <li>e. Besi pemberat</li> <li>f. Mesin potong pisau lurus (<i>straight knife</i>)</li> <li>g. Mesin potong pisau bundar (<i>round knife</i>)</li> <li>h. <i>Numbering cap</i></li> </ol> </li> </ol>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>i. <i>Numbering sticker</i></li> <li>j. Mesin jahit <i>high speed</i></li> <li>k. Mesin obras</li> <li>l. Setrika uap</li> <li>m. Meja uap/vacum</li> </ul> <p>2. Perbedaan mesin pisau potong lurus dan bundar : mesin potong pisau lurus lebih banyak menghasilkan potongan kain, sedangkan pisau bundar jumlah pemotongannya sedikit/ terbatas</p>
<p><b>Latihan III</b></p>	<p>1. Yang dimaksud dengan <i>marker layout</i>, <i>spreading</i>, dan <i>cutting</i> adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Marker layout</i> adalah rancangan bahan yang dibuat dengan memindahkan lembaran pola dari suatu desain busana diatas kertas atau kain sesuai dengan <i>cutting order</i></li> <li>b. <i>Spreading</i> adalah proses produksi sebelum pemotongan kain, dimana dalam proses ini panjang kain yang diamparkan telah ditentukan sebelumnya oleh bagian marker, begitupun jumlah <i>layer</i>/lapisan kain ditentukan oleh bagian marker</li> <li>c. <i>Cutting</i> adalah proses pemotongan kain sesuai pola</li> </ul> <p>2. Proses pembuatan busana secara industri :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dimulai dari pembuatan (<i>marker layout</i>)</li> <li>b. Penggelaran kain (<i>spreading</i>)</li> <li>c. Pemotongan bahan (<i>cutting</i>)</li> <li>d. Pemberian nomor (<i>numbering</i>)</li> <li>e. Mengikat komponen busana (<i>bundling</i>)</li> <li>f. Menggabungkan komponen busana (<i>sewing</i>)</li> <li>g. Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>)</li> <li>h. Penyetrikaan busana (<i>pressing</i>)</li> <li>i. Mengemas busana (<i>packing</i>)</li> </ul>

# **LAMPIRAN 8**

## **DOKUMENTASI**

**DOKUMENTASI PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
PADA MATERI PEMBUATAN BUSANA SECARA INDUSTRI  
BAGI SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK  
DI SMK N 1 SEWON**

1. Pengambilan Data Uji Kelompok Kecil



2. Pengambilan Data Uji Kelompok Besar

