

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* KOMPETENSI
DESAIN STRUKTUR PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA SISWA
KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH KASIHAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Disusun Oleh:
Siti Istiqomah
NIM: 12513247006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2015

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Kompetensi Desain
Struktur Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas XI
Di SMA Muhammadiyah Kasihan**



Disusun Oleh :

Siti Istiqomah
NIM. 12513247006

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

Yogyakarta, 8 Mei 2015

Disetujui

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana

Dosen Pembimbing

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

Sri Widarwati, M.Pd
NIP. 19610622 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Istiqomah
NIM : 12513247006
Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Judul Tugas Akhir: Pengembangan media *power point* kompetensi desain struktur pada mata pelajaran prakarya Siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Kasihan

Menyatakan bahwa tugas akhir skripsi ini hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak mengandung materi yang telah dipublikasikan atau ditulis orang lain yang telah digunakan sebagai persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Universitas Negeri Yogyakarta atau perguruan tinggi lain kecuali dengan mengikuti tata penulisan yang lazim.

Yogyakarta, 8 Mei 2015

Yang Menyatakan,



Siti Istiqomah
NIM. 12513247006

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Kompetensi Desain Struktur Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah Kasihan

Disusun Oleh :

Siti Istiqomah
NIM. 12513247006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Pada tanggal 11 Juni 2015

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Sri Widarwati, M.Pd</u> Ketua Penguji/Pembimbing		10 Juli 2015
<u>Kapti Asiatun, M.Pd</u> Sekretaris		10 Juli 2015
<u>Prapti Karomah, M.Pd</u> Penguji		10 Juli 2015

Yogyakarta, Juli 2015
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

MOTTO

Bermimpilah, maka Allah akan membimbingmu meraih apa yang kau impikan....amiin

*Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; dan kita baru yakin kalau kita telah melakukannya dengan baik
(Evelyn Underhill)*

Barang siapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, niscaya Allah menunjukkan jalan kesurga kepadanya” (HR Muslim)

“ Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman dan berilmu diantara kamu dengan beberapa derajat” (QS.Al-Mujadalah:11)

Keberhasilan seseorang bukan dinilai dari hasil yang telah dicapai tetapi berat, ringan dan jumlah tantangan yang ia hadapi saat ia berusaha meraih keberhasilan itu sendiri. (Booker T. Washinton)

PERSEMBAHAN

*Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah
Atas segala limpahan rahmat dan karunia Allah SWT Tugas Akhir
Skripsi ini Ku persembahkan teruntuk..*

*Kedua orang tuaku,
terimakasih atas doa dan kasih sayang yang kau berikan dalam suka
maupun duka....*

*Kedua mertuaku,
yang selalu memberikan dukungan disetiap langkahku...*

*Suamiku Prihartanto Penta Wibowo dan anakku Priharis Agam
Musyaffa,
yang selalu menemani disetiap langkahku terimakasih atas
pengorbananmu selama ini...*

*Teman-temanku PKS'12 ema, wasi, tika, upik, anik, mb sulis, mb cris,
mb balqis, putri w, mb rere dan mb jati,
yang telah memberikan kebersamaan yang indah dan tak akan
pernah terlupakan. You are my best friend forever...*

Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta...

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* KOMPETENSI
DESAIN STRUKTUR PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA SISWA
KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH KASIHAN**

Oleh

Siti Istiqomah
NIM: 12513247006

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) mengembangkan media pembelajaran *power point* materi desain struktur di SMA Muhammadiyah Kasihan, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *power point* materi desain struktur di SMA Muhammadiyah Kasihan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh tim puslitjaknov dari sepuluh tahap menjadi lima tahap. Lima tahap tersebut adalah: 1). Tahap analisis kebutuhan 2). Tahap perencanaan 3). Tahap validasi 4). Tahap uji coba kelompok kecil 5). Uji coba kelompok besar dan hasil akhir. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2015. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran *power point* materi desain struktur. Subyek dalam penelitian ini adalah 30 Siswa dari kelas XI di SMA Muhammadiyah Kasihan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan metode angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian berupa: 1). Media pembelajaran *power point* kompetensi desain struktur pada mata pelajaran prakarya di SMA Muhammadiyah Kasihan dengan lima tahap prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh tim puslitjaknov. Lima tahap tersebut meliputi: tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap validasi, tahap uji coba kelompok kecil, tahap uji coba kelompok besar dan hasil akhir 2). Kelayakan media *power point* melalui tiga tahap yaitu: a). Uji validasi dari dosen ahli materi dan media serta Guru mata pelajaran sebagai validator di Sekolah. Dari hasil validasi yang telah direvisi sesuai saran menyatakan 100% media *power point* layak digunakan dalam pembelajaran b). Uji coba kelompok kecil, dalam penelitian ini sebanyak 15 Siswa dimana 4 Siswa (30%) menyatakan layak dan 11 Siswa (70%) menyatakan sangat layak terhadap penggunaan media *power point* dalam pembelajaran materi desain struktur c). Uji coba kelompok besar dalam penelitian ini sebanyak 30 Siswa. Dimana 3 Siswa (13%) menyatakan layak dan 27 Siswa (87%) menyatakan sangat layak terhadap penggunaan media *power point* dalam pembelajaran materi desain struktur.

Kata kunci: power point, desain struktur, pengembangan dan kelayakan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga pada kesempatan ini penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah banyak mendapat pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Sri Widarwati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Ibu Tutik Lestari, S.Pd selaku Guru Pembimbing Skripsi di SMA Muhammadiyah Kasihan.
3. Bapak Triyanto, S.Sn, M.A dan Prapti Karomah selaku validator materi dan validator media.
4. Bapak Noor Fitrihana, M. Eng selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana dan Ibu Kapti Asiatun M. Pd selaku Ketua Kaprodi Pendidikan Teknik Boga Busana beserta Staf dan Dosen yang telah memberikan bantuan selama penyusunan proposal TAS.
5. Bapak Dr. Moch Bruri Triyono, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta atas bantuannya.
6. Ibu Dra. Suhartati selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah Kasihan yang memberikan izin dan bantuan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan perhatian selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penyusun berharap saran dan kritik yang membangun agar Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Juni 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Pernyataan Keaslian Tugas Akhir Skripsi.....	iv
Motto.....	v
Persembahan.....	vi
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Diagram.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	7
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
b. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran.....	7
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	9
d. Jenis Media Pembelajaran.....	12
2. Tinjauan Tentang <i>Power Point</i>	14
a. Pengertian <i>Power Point</i>	17
b. Kelebihan Media <i>Power Point</i>	17
c. Karakteristik Media <i>Power Point</i>	19
d. Elemen Yang Mempengaruhi Media <i>Power Point</i>	21
e. Prinsip Pengembangan <i>Power Point</i>	24
f. Model Pengembangan.....	27
3. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Prakarya.....	29
a. Mata Pelajaran Prakarya.....	31
b. Desain Struktur.....	31
c. Macam-Macam Siluet.....	33
	34

B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Berfikir.....	41
D. Pertanyaan Penelitian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Prosedur Pengembangan.....	47
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	51
D. Populasi dan Sampel.....	52
E. Teknik Pengumpul Data.....	54
F. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	65
G. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Deskripsi Data Uji Coba.....	71
1. Tahap Analisis Kebutuhan.....	72
2. Tahap Perencanaan.....	72
3. Tahap Validasi.....	73
4. Tahap Uji Coba Kelompok Kecil.....	75
5. Tahap Uji Coba Kelompok Besar.....	76
6. Produk Media <i>Power Point</i>	76
B. Analisis Data.....	76
C. Kajian Produk.....	80
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	88
A. Simpulan.....	88
B. Keterbatasan Produk.....	89
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	90
D. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
DAFTAR GAMBAR.....	Xi
DAFTAR TABEL.....	Xii
DAFTAR DIAGRAM.....	Xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Busana <i>Siluet A</i>	35
Gambar 2. Contoh Busana <i>Siluet Y</i>	35
Gambar 3. Contoh Busana <i>Siluet I</i>	36
Gambar 4. Contoh Busana <i>Siluet X Dan S</i>	36
Gambar 5. Contoh Busana <i>Siluet T</i>	37
Gambar 6. Contoh Busana <i>Siluet H</i>	37
Gambar 7. Contoh Busana <i>Siluet L</i>	38
Gambar 8. Contoh Busana <i>Siluet O</i>	38
Gambar 9. Contoh Busana <i>Siluet Bustle (b)</i>	39
Gambar 10. Slide ke tiga sampai ke tujuh <i>power point</i>	77
Gambar 11. Slide ke delapan <i>power point</i>	77
Gambar 12. Slide ke Sembilan <i>power point</i>	78
Gambar 13. Slide kesepuluh <i>power point</i>	79
Gambar 14. Slide ke sebelas <i>power point</i>	80
Gambar 15. Diagram data penilaian kelayakan oleh siswa.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Silabus Desain Struktur SMA Muhammadiyah Kasihan.....	32
Tabel 2. Penelitian Yang Relevan.....	40
Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas VI SMA Muhammadiyah Kasihan.....	53
Tabel 4. Pedoman Observasi.....	54
Table 5. Pedoman Wawancara.....	55
Table 6. Kriteria Penilaian.....	56
Table 7. Interpretasi Kriteria Penilaian.....	57
Table 8. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	58
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	60
Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Siswa.....	62
Tabel 11. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi.	67
Tabel 12. Skala Likert.....	69
Tabel 13. Konversi Skor	69
Tabel 14. Saran Dan Revisi Ahli Media	73
Tabel 15. Saran Dan Revisi Dari Ahli Materi.....	74
Tabel 16. Saran Dan Revisi Dari Guru.....	75
Tabel 17. Saran Dan Revisi Dari Guru.....	75
Tabel 18. Penilaian Pendapat Siswa Kelompok Kecil.....	81
Tabel 19. Penilaian Pendapat Siswa Kelompok Besar.....	82
Tabel 20. Penilaian Pendapat Siswa Kelompok Besar.....	82
Tabel 21. Saran Dan Revisi Ahli Media.....	85
Tabel 22. Saran Dan Revisi Ahli Materi.....	86
Tabel 23. Saran Dan Revisi Guru.....	86
Tabel 24. Saran Dan Revisi Siswa.....	87

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Bagan Kerangka Berfikir.....	42
Diagram 2. Prosedur Pengembangan Produk.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rpp dan Silabus.....	xv
Lampiran 2. Instrument Kelayakan Media Power Point.....	xvi
Lampiran 3. Data Penelitian.....	xvii
Lampiran 4. Surat-surat.....	xviii
Lampiran 5. Dokumentasi	xix
Lampiran 6. Produk Jadi.....	xx

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu lembaga pendidikan di Indonesia yang memiliki visi dan misi untuk (1)melaksanakan pelayananan KBM sesuai dengan potensi Siswa secara efektif dan efisien, (2)melaksanakan KBM dengan cara yang beragam dengan didukung sarana yang memadai, (3)melaksanakan peningkatan kualitas SDM yang mengikuti perkembangan teknologi, (4)melaksanakan program bahasa asing, (5)melaksanakan pengembangan kreativitas sesuai dengan bakat dan minat Siswa, (6)memembangkan budaya mutu yang didasari oleh nilai-nilai keagamaan, (7)mengembangkan budaya baca tulis hitung, dan (8)melaksanakan pembelajaran dengan azaz keseimbangan jasmani dan rohani.

Untuk mewujudkan visi dan misi pada point nomer 5 diatas, maka dalam kurikulum 2013 diwajibkan pembelajaran di SMA diberikan mata pelajaran Prakarya. Sifat mata pelajaran ini menyesuaikan dengan kondisi dan potensi yang ada didaerah tersebut. Penyesuaian ini berangkat dari pemikiran ekonomis, budaya dan sosiologis.(1) ekonomis, karena pada tingkat usia remaja sudah harus dibekali dengan prinsip kewirausahaan agar tidak tertinggal konsep kemandirian pasca sekolah.(2) budaya, karena prakarya sebenarnya adalah pengembangan materi kearifan lokal yang telah dapat diidentifikasi dalam sejarah arkeologis mampu mengangkat nama Indonesia kedunia internasional. (3)sosiologis, karena teknologi tradisi ternyata mempunyai nilai-nilai kecerdasan kolektif bangsa Indonesia. Adapun bidang lingkup materi pelajaran prakarya adalah kerajinan tangan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan.

Di SMA Muhammadiyah Kasihan yang terletak di jalan Bantul KM.5 Mriji Tirtanirmolo Kasihan Bantul memberikan materi pelajaran prakarya pembuatan busana. Namun sebelum membuat suatu busana Siswa diberikan materi-materi yang menunjang mata pelajaran busana. Materi yang menunjang pelajaran busana salah satunya adalah menggambar busana. Materi menggambar busana didalamnya terdapat penjelasan dari materi desain struktur. Materi desain struktur diberikan dengan tujuan agar dalam membuat suatu busana Siswa tidak salah dalam pemilihan siluet atau bentuk luar dari busana yang akan dibuat. Karena didalam materi desain struktur dijelaskan pengertian siluet, syarat-syarat pembuatan siluet dan bentuk dasar dari siluet tersebut. Siluet merupakan garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola. Dengan mengetahui materi tentang desain struktur maka Siswa tidak akan kebingungan dalam membuat desain busana yang akan dibuat agar sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran prakarya yang ideal yaitu materi bermanfaat bagi Siswa, pembelajaran menggunakan media penunjang yang sesuai sehingga Siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Namun berdasarkan observasi yang saya lakukan di SMA Muhammadiyah Kasihan pembelajaran prakarya dilakukan masih sangat sederhana. Terbukti bahwa pencapaian kompetensi Siswa masih rendah, dari 102 Siswa baru 39,22% atau 40 Siswa yang tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan 60,78% atau 62 Siswa yang belum tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hal tersebut disebabkan karena Guru hanya menggunakan papan tulis dan ceramah dalam memberikan materi. Sehingga banyak Siswa yang sulit memahami materi yang diberikan. Metode ceramah ini dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang lainnya. Dari cara Guru mengajar dikelas dapat dilihat

bahwa Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Padahal didalam kelas terdapat sarana prasarana yang dapat menunjang pembelajaran supaya pembelajaran lebih efektif dan dapat dengan cepat materi dapat dikuasai oleh Siswa. Sarana prasarana tersebut merupakan laptop, proyektor, OHP, dan lain sebagainya.

Masalah terbesar yang dialami Siswa dalam belajar yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran sehingga Siswa malas untuk mengikuti pembelajaran dan hal tersebut dapat berdampak pada prestasi belajarnya. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian mengenai “ Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Materi Desain Struktur Pada Mata Pelajaran Prakarya Di SMA Muhammadiyah Kasihan”. Alasan pemilihan media *power point* adalah program tersebut merupakan program aplikasi komputer yang cukup populer pada institusi pendidikan, cara pembuatannya mudah dan dapat digunakan berulang-ulang. Disamping itu kebanyakan komputer disekolah telah di instal *Microsoft office* yang salah satunya memuat aplikasi *Microsoft office power point* sehingga Guru tinggal menggunakannya. Program *power point* memiliki kelebihan dapat menyajikan materi dengan menarik karena dapat menampilkan teks, gambar, suara, animasi, video serta film sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah untuk difahami oleh Siswa sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Selain itu *power point* dapat disimpan dalam bentuk data *optic* atau *magnetic* (CD, Disket,Flashdisk) sehingga lebih praktis dan mudah untuk dibawa kemana-kemana serta dapat digunakan secara berulang-ulang.

Berdasarkan pemikiran pembuatan media pembelajaran *power point* diatas diharapkan pembelajaran dapat efektif karena Siswa lebih tertarik dalam belajar

serta Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga prestasi Siswa dapat meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan motivasi Siswa dalam mengikuti pelajaran karena Guru dalam mengajar hanya dominan ceramah dan menggunakan papan tulis dari mulai pembelajaran hingga akhir pembelajaran.
2. Fasilitas media pembelajaran belum digunakan secara maksimal oleh pendidik seperti perangkat LCD, Proyektor dan komputer.
3. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi.
4. Belum tersedianya media pembelajaran berbantuan komputer terutama media pembelajaran *power point* untuk materi desain struktur.
5. Kemampuan Siswa dalam memahami materi pelajaran berbeda-beda sehingga diperlukan suatu strategi atau menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar Siswa

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan permasalahan yang akan dibahas. Penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *power point* materi Desain Struktur mata pelajaran Prakarya. Pengembangan media pembelajaran *power point* pada materi desain struktur menjelaskan tentang macam-macam siluet yang disertai dengan contoh gambar yang jelas sehingga Siswa dapat dengan mudah memahami materi tersebut. Media *power point* dipilih untuk materi desain struktur

karena media *power point* dapat menampilkan gambar dengan jelas dan dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga Siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajar. Penelitian ini ditujukan pada kelas XI karena materi desain struktur sebagai materi dasar dalam pembuatan busana pada materi berikutnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Power Point* pada kompetensi Desain Struktur di SMA Muhammadiyah Kasihan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Power Point* pada kompetensi Desain Struktur di SMA Muhammadiyah Kasihan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Mengembangkan media pembelajaran kompetensi desain struktur menggunakan *Power Point* sebagai media belajar untuk Siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Kasihan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *power point* pada kompetensi desain struktur di SMA Muhammadiyah Kasihan.

F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran desain struktur menggunakan *software power point* yang sesuai dengan karakteristik pembuatan media *power point* yang benar yaitu

1. *Visible*, berarti mudah diingat oleh seluruh Siswa yang akan memanfaatkan media yang akan dibuat.

2. *Interesting*, artinya menarik. Sehingga Siswa tidak mudah bosan dalam belajar.
3. *Simple*, artinya sederhana, singkat namun inti dari materi tidak ditinggalkan.
4. *Useful*, artinya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi sasaran didik.
5. *Accurate*, artinya isi dari power point harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka dampak buruknya akan sulit dihapus dari ingatan siswa.
6. *Ligitimate*, artinya visual yang ditampikan harus sesuatu yang masuk akal.
7. *Structured*, artinya visual harus terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis dan runtut sehingga mudah difahami.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian, manfaat media *power point* yang saya harapkan adalah:

1. Bagi Guru
 - a. Membantu Guru dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar Siswa.
 - b. Guru dapat menggunakan fasilitas sekolah karena dalam pembuatan media *power point* menggunakan perangkat komputer dan menampilkannya menggunakan LCD.
 - c. Media *power point* dapat membantu Guru dalam menyampaikan materi.
 - d. Media pembelajaran *power point* dapat mempercepat waktu belajar.
2. Bagi Siswa
 - a. Media pembelajaran *power point* dapat membantu Siswa dalam menguasai mata pelajaran.

- b. Media pembelajaran *power point* dapat mengurangi ketergantungan Siswa terhadap Guru.
 - c. Media pembelajaran *power point* dapat menarik perhatian Siswa dalam belajar sehingga prestasi belajarnya meningkat..
3. Bagi Peneliti
- a. Dapat membagi pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama menempuh bangku kuliah ke dalam sebuah karya.
 - b. Meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran.
 - c. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *power point* kopetensi desain struktur.
4. Bagi Lembaga Sekolah
- a. Sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan lebih lanjut yang dapat digunakan oleh Siswa dan Guru dalam meningkatkan kreativitas dan mutu hasil belajar Siswa.
 - b. Digunakan sebagai acuan peneliti lain dari disiplin ilmu yang berbeda untuk menyumbang media pembelajaran yang lebih efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Untuk memperjelas penelitian, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan masalah penelitian ini.

1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Apabila media komunikasi membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (*Criticos, 1996:23*).

Menurut Azhar Arsyad (1995:3), “ kata media berasal dari bahasa latin *medium*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar media pendidikan menurut Sudarwan Denim (1995:40), merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh Guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan Siswa saat pembelajaran berlangsung. Menurut Wawan Rusmawan, media pembelajaran adalah alat bantu, bahan, simulasi atau program yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperlancar keberhasilan belajar. Kepiawaian Guru dalam menggunakan metode yang tepat serta didukung media pembelajaran, ikut memberi kontribusi terhadap peningkatan efektifitas mengajar.

Chomshin S Widodo dan Jasmadi (2008:24), mengungkapkan bahwa interaksi antara pendidik dengan Siswa akan efektif jika tersedia media pendukung. Media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan. Sumber pesan harus melakukan *encoding*, yaitu menerjemahkan gagasan, pikiran, atau pesannya kedalam bentuk lambang tertentu. Lambang tersebut dapat berupa bahasa, tanda atau gambar. Agar pesan mudah diterima, saat *encoding* pengajar harus memperhatikan latar belakang pengalaman penerima pesan. Sedangkan penerima pesan harus melakukan *decoding*. Yaitu menafsirkan lambang-lambang yang mengandung pesan. Jika pesan yang diterima oleh Siswa sama atau mendekati sama dengan pesan yang dimaksud berarti komunikasi dinyatakan efektif.

Daryanto (2012:4), media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok yaitu, benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi dan pemberian umpan balik.

Pengertian media pembelajaran berdasarkan beberapa pengertian diatas adalah perantara yang mengantarkan materi pelajaran oleh pengajar kepada peserta didik. Pembelajaran dinyatakan efektif apabila dalam menggunakan media pembelajaran Siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh Guru.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

1) Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran tertentu tidak selalu dapat digunakan untuk setiap mata pelajaran, untuk itu sebelum memilih media pembelajaran sebaiknya terlebih dulu kita mengetahui manfaat dari media pembelajaran.

Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Arif S. Sadiman (2009:23) adalah sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar Siswa lebih memahami materi yang disampaikan.
- b) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan panca indra.
- c) Mengatasi sikap pasif Siswa, yaitu dapat menimbulkan semangat belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara Siswa dengan lingkungan dan kenyataannya serta memungkinkan Siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d) Mengatasi masalah pembelajaran karena perbedaan pengalaman dan lingkungan sedangkan kurikulum yang harus ditempuh oleh Siswa harus sama. Sehingga media pembelajaran dapat memberikan perangsang, pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Daryanto dalam bukunya yang berjudul "Media Pembelajaran" (2012:5), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Memperjelas pesan supaya tidak verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan panca indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d) Memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Wawan Rusmawan (2009:18), manfaat media pembelajaran antara lain:

- a) Mempermudah Guru dalam mengajar
- b) Dapat menjelaskan konsep atau materi pelajaran yang abstrak dalam bentuk yang kongkrit melalui contoh atau model
- c) Pembelajaran tidak membosankan atau monoton
- d) Segala indra dapat diaktifkan dan turut berdialog atau berproses
- e) Lebih menarik Siswa dan kesenangan Siswa serta memberikan variasi cara belajar Siswa
- f) Membantu mendekatkan dunia teori dengan realita yang sesungguhnya
- g) Materi pelajaran dapat dikuasai lebih banyak serta bisa diingat lebih lama .

Manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan Siswa adalah sebagai berikut:

Manfaat Media pembelajaran bagi pengajar, yaitu:

- a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
- b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran dengan baik
- c) Memberikan kerangka sistematis secara baik.
- d) Memudahkan kembali pengajar terhadap materi pembelajaran
- e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian dalam pembelajaran.
- f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- g) Meningkatkan kualitas pembelajaran

Manfaat media pembelajaran bagi Siswa, yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
- b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
- c) Memberikan struktur materi pelajaran
- d) Memberikan inti informasi pelajaran
- e) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis.
- f) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- g) Pelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar .

Dari beberapa pendapat diatas manfaat media pembelajaran power point adalah mempermudah Guru dalam mengajar, dapat menjelaskan konsep atau materi pelajaran yang abstrak dalam bentuk yang kongkrit melalui contoh atau model, pembelajaran tidak membosankan atau monoton.

Manfaat media pembelajaran *power point* yang menjadi dasar pembuatan media *power point* untuk media pembelajaran desain struktur pada mata pelajaran prakarya di SMA Muhammadiyah Kasihan ini adalah manfaat media menurut menurut Wawan Rusmawan (2009:18).

2) Fungsi Media Pembelajaran

Selain manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaranpun harus diketahui agar kita tepat dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

Ibrahim (2001:21), mengatakan fungsi media pebelajaran adalah:

- a) Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b) Kemampuan manipulative, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai kebutuhan. Misalnya dirubah ukurannya, warnanya dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- c) Kemampuan distributive, artinya media mampu menjangkau Siswa dalam jumlah besar satu kali penyajian secara serempak.

Daryanto (2012:9) menyatakan fungsi media pembelajaran yaitu:

- a) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, Siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- b) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang. Misalnya video tentang kehidupan harimau di hutan.
- c) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan.
- d) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misal rekaman suara denyut jantung.

Dari beberapa pendapat diatas fungsi media dapat disimpulkan bahwa media harus mampu menyampaikan, menyimpan dan menampilkan kembali materi sampai Siswa memahami isi dari materi yang disampaikan. Fungsi media yang menjadi dasar pembuatan media pembelajaran *power point* materi desain struktur pada mata pelajaran prakarya di SMA Muhammadiyah Kasihan adalah fungsi media menurut Wawan Rusmawan (2009:18).

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran belum tentu dapat digunakan untuk semua materi pembelajaran, untuk itu perlu pertimbangan dalam memilih media. Pertimbangan tersebut antara lain: tujuan pengajaran yang akan dicapai, karakteristik Siswa, karakteristik media, alokasi waktu, kompatibilitas (sesuai dengan norma), ketersediaan biaya, mutu teknis, dan artistic (Chosim S. Widodo dan Jasmadi, 2008: 39). Pengetahuan dan pemahaman yang perlu dikuasai oleh Guru tentang media pembelajaran meliputi:

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- 3) Seluk beluk proses belajar
- 4) Hubungan antara model mengajar dan media pembelajaran
- 5) Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pengajaran.
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran.
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran.
- 8) Media pembelajaran dalam setiap mata pelajaran.
- 9) Usaha inovasi dalam media pembelajaran (Hamalik dalam Azhar Arsyad, 2005:2).

Menurut Arif S. Sadiman (2009:35), kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut. Arif S. Sadiman (2009:40), pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara

keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik Siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Harjanto (1997: 238), faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan prioritas pengadaan media pembelajaran adalah relevansi, kelayakan dan kemudahan pengadaan media pembelajaran. Pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:

- 1) Tujuan pengajaran
- 2) Bahan pelajaran
- 3) Metode mengajar
- 4) Alat yang dibutuhkan
- 5) Pribadi mengajar
- 6) Minat dan kemampuan mengajar
- 7) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi pembelajaran, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebab media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan memiliki hubungan secara timbalbalik dengan empat aspek tersebut. Dengan demikian, alat-alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yaitu dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kondisi Siswa, karakteristik media, strategi pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media tersebut dalam pembelajaran.

d. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran sangat banyak, menurut Oemar Hamalik (2008:11), dalam arti sempit, media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti slide, fotografi, diagram dan bagan, obyek nyata serta kunjungan keluar sekolah.

Sedangkan menurut Arif S. Sadiman (2009:19), media pembelajaran meliputi modul cetak, film, televisi, film bingkai, film tangkai, program radio, komputer dan lainnya dengan ciri dan kemampuan yang berbeda. Sedangkan menurut Arif S. Sadiman (2009:26), media dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Arif S Sadiman juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media visual semi gerak, 7) media audio dan 8) media cetak.

Azar Arsyad (2005:5), jenis media dari segi perkembangan teknologi dibagi dalam dua kategori, yaitu kategori tradisional dan kategori teknologi mutakhir.

1) Media tradisional:

- a) Visual diam yang diproyeksikan; *slide, filmstrips*
- b) Visual yang tidak diproyeksikan; gambar, poster, foto, chart, grafik

- c) Audio; rekaman piringan, pita kaset
 - d) Penyajian multimedia; *slide* dengan suara, *multi image*
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan; film, televises, video
 - f) Cetak; buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah
 - g) Permainan; teka-teki, simulasi, permainan papan
 - h) Realita; model, *specimen* (contoh), *manipulative* (peta, boneka)
- 2) Media teknologi mutakhir;
- a) Media berbasis telekomunikasi; *telekonferen*, kuliah jarak jauh
 - b) Media berbasis *mikroprosesor*; *system tutor intelegent*, *hypermedia*.

Harjanto (1997:28), jenis media pembelajaran tidak hanya dilihat dari segi kecanggihan saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam mempertinggi efektifitas proses pembelajaran. Jenis media meliputi:

- 1) Media grafis atau media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar meliputi; gambar, foto, grafik, komik, modul, kartun.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model, misalnya model padat (solid model), model penampang, model kerja, model susun.
- 3) Model proyeksi seperti slide *power point*, filmskip, film, penggunaan OHP.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Menurut Daryanto (2012:17) mengatakan bahwa ada Sembilan kelompok media yaitu, visual diam, film, televise, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Jenis media pembelajaran menurut Zainal Aqib (2013:52) dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual),
 - a) Gambar/foto
 - b) Sketsa

- c) Diagram
 - d) Bagan/chart
 - e) Grafik/graphic
 - f) Kartu
 - g) Poster
 - h) Peta /globe
 - i) Papan flanel
 - j) Papan buletin
- 2) Media audio (dikaitkan dengan indera pendengaran);
- a) Radio,
 - b) Alat perekam pita magnetik.
- 3) Multimedia (dibantu proyektor LCD) misalnya file program komputer multimedia.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran mengarah pada peningkatan efektifitas pembelajaran, karakteristik menurut rangsangan (stimulus) kepada siswa, tugas pembelajaran, bahan dan transmisinya. Jenis-jenis media pembelajaran meliputi media visual/ grafis/ dua dimensi, tiga dimensi, media audial, media proyeksi seperti slide *power point*. Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuknya maupun berdasarkan perkembangan teknologi. Semua media pembelajaran tersebut mempunyai tujuan yang sama yaitu sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber kepada penerima. Dalam penelitian ini menggunakan media proyeksi berupa slide *power point*.

2. Tinjauan Tentang *Power point*

a. Pengertian *power point*

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi milik *microsoft word* dan *Microsoft excel* yang telah dikenal banyak orang. *Microsoft power point* ini menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok materi yang akan disampaikan kepada Siswa (Jelarwin Dabutar, 2008:67). *Microsoft power point* mempunyai banyak kemampuan diantaranya dapat menampilkan berbagai objek

dalam slide (teks, lagu, klip video), pemberian efek, serta dapat berinterogasi dengan program *Microsoft office* lainnya. Dengan beberapa kelebihan ini diharapkan sebuah presentasi akan terlihat lebih hidup dengan adanya fasilitas animasi dan efek suara. Keuntungan lain dari program *power point* adalah sederhananya tampilan icon-icon, icon pembuatan presentasi hampir sama dengan icon *Microsoft word* yang sudah dikenal masyarakat sehingga hambatan dari pembelajaran dapat dikurangi. Meskipun program ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang ada dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Menurut Sanaky (2009:39), *microsoft power point 2007* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas
2. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons Siswa
3. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
4. Dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara, sehingga membuat Siswa lebih tertarik untuk belajar
5. Dapat dipergunakan berulang-ulang

Pada dasarnya program *power point* ini merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (*data storage*). *Power point* dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan, antara lain adalah sebagai berikut:

- a) *Personal presentation*, pada umumnya presentasi digunakan untuk *classical learning*. Misalnya seminar, kuliah, work shop dan lain-lain. Pada penyajian ini *power point* sebagai alat bantu Guru dalam presentasi menyampaikan

materi. Dalam hal ini kontrol pembelajaran terletak pada Guru atau instruktur.

- b) *Stand alone*, dalam pola ini *power point* dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individu yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi .
- c) *Web based*, pola ini *power point* dapat diformat menjadi file web sehingga program yang muncul berupa *browser* yang dapat menampilkan internet. Hal ini ditunjang dengan adanya fasilitas dari *power point* untuk mempublish hasil kerja menjadi web.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *power point* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program presentasi yang menarik dimana dialam *power point* dapat menyajikan berbagai kombinasi klipart gambar, warna, animasi dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan memperhatikan tipe penggunaan maka *power point* yang peneliti kembangkan adalah *power point personal presentation* karena *power point* ini dikembangkan sebagai media Guru dalam proses pembelajaran.

b. Kelebihan media power point

Beberapa kelebihan media *power point* menurut Jufriadi Hidayat (2008:9) :

1. Penyajiannya menarik karena terdapat permainan warna, huruf, animasi dan suara.
2. Lebih merangsang anak untuk mengetahui bahan ajar yang tersaji.
3. Pesan informasi secara visual mudah difahami peserta didik.
4. Dapat dipakai secara berulang-ulang.

Menurut Sanaky (2009:11), *microsoft power point 2007* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas
2. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons Siswa
3. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
4. Dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara, sehingga membuat Siswa lebih tertarik untuk belajar
5. Dapat dipergunakan berulang-ulang

Beberapa fasilitas *Microsoft power point* diantaranya (Daryanto 2012:67):

1. Memasukkan teks, gambar, suara, dan video.

Cara memasukkan teks kedalam program ini adalah serelah masuk dalam program *power point*, menekan menu insert maka akan muncul berbagai pilihan, salah satu pilihannya adalah insert teks box maka muncul kotak dalam tampilan. Untuk memasukkan gambar dapat dengan menekan insert picture maka akan muncul pilihan *from file and from clip art*, atau gambar dapat dicopy langsung dari file lain. Untuk memasukkan video atau musik tekan menu insert lalu pilih *movies and sound*.

2. Membuat tampilan menarik

Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Fasilitas yang disediakan dalam *power point* untuk membuat tampilan menarik diantaranya adalah fasilitas *background*. Beberapa jenis *background* yang ditawarkan antara lain *background* dengan memberi warna, dengan memberi tekstur, memasang gambar dengan sendirinya. Fasilitas yang kedua adalah animasi. Dengan fasilitas ini gambar dan teks akan muncul kelayar dengan tampilan yang bervariasi. Fasilitas animasi

memungkinkan gambar atau objek lain tampil dari arah yang berbeda. Pembuatan animasi dengan cara mengeklik obyek kemudian pilih *slide show* dan pilih *custom animation*. Fasilitas yang digunakan pada penelitian agar tampilannya menarik diantaranya adalah background. *Background* dengan latar dibuat warna putih agar memudahkan dalam pemilihan warna teks atau gambar, warna teks dan gambar dipilih warna yang kontras supaya terlihat jelas. Apabila teks gambar dan *background* sudah tertata kemudian mengatur animasi, yaitu mengatur jalannya tampilan, bagian mana yang akan ditampilkan dulu.

3. Membuat *hyperlink*

Fasilitas ini sangat penting karena dengan *hyperlink* program bisa terhubung ke program lain. Langkah membuat *hyperlink* adalah memilih objek kemudian mengeklik menu insert kemudian klik *hyperlink* maka akan muncul dialog box dan menuliskan alamat yang akan dituju.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *power point* adalah mampu menampilkan teks, gambar, animasi, suara atau bisa juga disebut multi media karena mampu memunculkan lebih dari satu media, serta dalam penelitian ini *power point* memanfaatkan *hyperlink* dimana pada tiap slide terdapat slide master yang fungsinya untuk menghubungkan antara pokok materi dalam slide jadi apabila telah menampilkan *slide show* kita tidak perlu menutup slide terlebih dulu.

c. Karakteristik media *power point*

Media *power point* merupakan jenis media visual berbasis multimedia, dimana dalam media ini terdapat tampilan *slide power point* yang dapat menampilkan teks, menampilkan gambar, dan menampilkan video. Dinamakan

multi media karena merupakan gabungan dari slide gambar dan suara. Slide *power point* termasuk dalam media visual. Penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas baha-bahan visual. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakan dengan seksama dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, situasi dan informasi. Media visual adalah visualisasi pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan pada Siswa.

Karakteristik pembuatan media *power point* menurut Aristo Rahadi (2002:27), dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Visible*, berarti mudah diingat oleh seluruh Siswa yang akan memanfaatkan media yang akan dibuat.
- b) *Interesting*, artinya menarik. Sehingga Siswa tidak mudah bosan dalam belajar.
- c) *Simple*, artinya sederhana, singkat namun inti dari materi tidak ditinggalkan.
- d) *Useful*, artinya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi sasaran didik.
- e) *Accurate*, artinya isi dari power point harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka dampak buruknya akan sulit dihapus dari ingatan siswa.
- f) *Ligtimate*, artinya visual yang ditamplkan harus sesuatu yang masuk akal.
- g) *Structured*, artinya visual harus terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis dan runtut sehingga mudah difahami.

Karena *power point* merupakan media visual dengan komputer maka perlu memperhatikan prinsip rancangan layar dalam komputer. Berikut ada beberapa

prinsip untuk tampilan teks media berbasis komputer menurut Azar Arsyad (2010:99):

- 1) Layar atau *monitor computer* bukanlah halaman tetapi penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan. Penayangannya pun bukan seperti halaman, pembuatan media tersebut. Berikut adalah ciri-ciri *power point* yang baik diantaranya adalah sebagai berikut:
 - a) Pilih jenis huruf (*font*) yang tingkat keterbacaannya tinggi, misalnya arial, verdana atau Tahoma.
 - b) Gunakan ukuran huruf 17-20 untuk teks, sedangkan untuk sub judul 28, dan untuk judul 30.
 - c) Untuk memperjelas dan memperindah tampilan, gunakan variasi warna, gambar, foto, animasi atau video.
 - d) Area tampilan frame yang ditulis jangan melebihi ukuran 16x20 cm.
 - e) Usahakan dalam satu slide tidak boleh memuat lebih dari 12 baris.
 - f) Usahakan dalam satu slide usahakan hanya berisi satu topik atau sub topik pembahasan.
 - g) Beri judul pada tiap frame atau tampilan.
 - h) Perhatikan komposisi warna, keseimbangan (tata letak), keharmonisan, dan kekontrasan pada setiap tampilan.
 - i) Variasi warna memang diperlukan, namun harus memperhatikan prinsip kesederhanaan. Artinya dalam membuat presentasi jangan membuat tampilan yang terlalu rumit, rame dan penuh warna, karena hal itu justru akan mengganggu pesan utama yang akan disajikan

- 2) Layar tidak boleh terlalu padat.
- 3) Jarak dua spasi untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
- 4) Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama.
- 5) Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.
- 6) Pilihlah jenis huruf normal, tidak berhias, gunakan huruf besar dan kecil.
- 7) Gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata perbaris, karena lebih mudah membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang.
- 8) Pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata kunci misalnya cetak tebal, garis bawah atau miring. Gaya cetak ini tidak digunakan secara berlebihan untuk menjaga perhatian siswa terhadap pentingnya karakter dengan gaya cetak tertentu.
- 9) Tidak memenggal kata pada baris terakhir, tidak memulai paragraf pada baris pertama layar tayangan, tidak mengakhiri paragraf pada baris pertama layar tayangan, melurskan baris kalimat pada sebelah kiri, namun sebelah kanan sebaiknya tidak lurus karena lebih mudah membacanya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *power point* mencakup tujuh point, yaitu visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate, dan structured. Dalam tujuh point tersebut terdapat prinsip untuk tampilan teks media berbasis komputer.

d. Elemen yang mempengaruhi media *power point*

Presentasi dengan *power point* adalah presentasi visual, sehingga ada beberapa elemen yang berpengaruh pada presentasi. Menurut I Putu Kusuma (2010:55) elemen-elemen yang dapat mempengaruhi presentasi adalah warna dan gambar.

- a) Warna, warna memiliki pengaruh yang universal misalnya kesan hangat atau dingin. Warna juga memberi pengaruh pada tubuh seperti halnya memberikan pengaruh pada pikiran manusia. Pembagian warna adalah sebagai berikut: (1) warna primer: merah, kuning, biru. (2) warna sekunder: warna dari campuran dua warna primer yang berdekatan dari roda warna. (3) warna tersier: warna dari campuran dua warna sekunder dan warna primer yang berdekatan.

Beberapa hal penting dalam mengkombinasikan warna dalam *power point* adalah:

- (1) Ada dua skema yang biasa digunakan untuk menentukan warna desain presentasi yaitu latar belakang warna gelap dengan teks atau gambar berwarna terang atau sebaliknya.
 - (2) Menggunakan tiga sampai empat warna pokok saja. Jangan mengkombinasikan warna terlalu banyak warna karena menyulitkan siswa dalam berkonsentrasi. Warna-warna lainnya dapat divariasikan dari warna-warna pokok tersebut. Kombinasi warna yang sebaiknya dihindari dalam desain presentasi yaitu warna merah-hijau, coklat-hijau, ungu-biru, dan hitam-biru. Dan warna yang tidak diperkenankan sebagai background adalah warna merah dan kuning.
 - (3) Menggunakan kombinasi warna yang konsisten.
- b) *Picture* dan *movie*, dalam desain presentasi sebaiknya memvisualisasikan ide, gagasan, data, dan informasi dalam bentuk gambar dan sedapat mungkin disertakan ilustrasi yang dapat membantu Siswa dalam memahami materi dan fokus dalam memperhatikan isi presentasi tersebut. Jadi fungsi gambar bukan hanya sebagai hiasan slide saja, karena Siswa akan lebih

mudah memahami sesuatu yang disampaikan dengan gambar dari pada dengan kata-kata.

- c) Animasi, efek animasi merupakan salah satu kelebihan *power point*. Efek animasi dapat diterapkan pada objek teks, grafik, gambar maupun garis. Penggunaan efek animasi yang tepat akan dapat membantu keberhasilan presentasi, akan tetapi penggunaan animasi yang berlebihan akan memperburuk presentasi.
- d) Volume suara, volume suara sangat mempengaruhi keberhasilan suatu media pembelajaran. Untuk dapat menjangkau Siswa secara keseluruhan maka volume media harus disesuaikan.

Elemen-elemen desain presentasi secara bersama-sama membangun sebuah presentasi *power point*. Desain presentasi akan terlihat bagus, menarik, dan mudah difahami apabila mengikuti prinsip-prinsip desain presentasi antara lain penekanan, harmoni, kesatuan dan konsisten, serta keseimbangan. Item-item tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Emphasis* atau penekanan sering disebut pusat perhatian. Dalam tiap slide presentasi harus ada satu bagian yang menjadi pusat perhatian. *Emphasis* dapat diberikan pada bagian yang paling penting dalam isi presentasi dan dapat diberikan dengan berbagai cara misalnya ukuran yang paling besar, warna yang paling menonjol, animasi, serta penambahan suara atau *movie*.
- b) Harmoni, berkaitan dengan perasaan atau rasa. Harmoni dapat diciptakan dengan berbagai cara diantaranya dengan cara mengkombinasi warna, variasi ukuran atau volume huruf.
- c) Kesatuan dan konsisten, kesatuan disini bukan berarti tanpa variasi. Kesatuan dapat diciptakan misalnya dengan menggunakan huruf yang sama

tetapi ukurannya berbeda pada judul dan teks. Penggunaan huruf yang sama dengan ukuran dan warna yang sama untuk setiap sub judul disebut konsisten.

- d) Keseimbangan, keseimbangan berkaitan dengan penempatan elemen-elemen desain presentasi. Keseimbangan adalah perbandingan komposisi sisi kanan dan sisi kiri atau sisi bawah dan sisi atas. Keseimbangan dapat dibagi menjadi dua macam yaitu keseimbangan simetris atau formal, yaitu sisi yang berlawanan memiliki bobot yang sama atau seimbang, dan keseimbangan asimetris yaitu sisi yang berlawanan memiliki bobot yang tidak sama.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa elemen yang dapat mempengaruhi media *power point* adalah warna, gambar, animasi, boground, ukuran huruf suara dan volume. Untuk menjadikan power point yang baik maka semua elemen digunakan secara seimbang.

e. Prinsip Pengembangan *Power Point* Sebagai Media Pembelajaran

Pengembangan media *power point* sebagai media pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Beberapa prinsip pengembangan media *power point* menurut I Kethut dan Rahadi (2010:67) adalah sebagai berikut:

- a) Dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena *power point* yang dikembangkan merupakan *power point* untuk pembelajaran.
- b) Media *power point* ini berfungsi sebagai alat bantu mengajar.
- c) Pengembangan media *power point* sebaiknya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki

oleh jenis media tersebut. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan *power point* antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan unsur audio visual.

- d) Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan juga disajikan secara menarik.

Bahan atau materi pelajaran merupakan isi suatu mata pelajaran yang dipelajari peserta didik berdasarkan kurikulum yang berlaku. Tujuan instruksional yang dirumuskan untuk dicapai melalui kegiatan belajar mengajar pada dasarnya menunjukkan bahan-bahan pelajaran yang akan disampaikan Guru kepada peserta didik. Suatu bahan atau materi pelajaran harus disusun dan dikelola sedemikian rupa agar mudah dipelajari oleh peserta didik. Suatu pemilihan bahan pelajaran hendaklah sesuai dengan hal berikut ini:

- a) Tujuan instruksional khusus yang telah dirumuskan.
- b) Karakteristik peserta didik terutama kesiapan belajarnya.
- c) Tuntutan kurikulum yang berlaku.
- d) Karakteristik bahan pelajaran.
- e) Materi yang disampaikan jelas substansinya.
- f) Kesesuaian gambar dengan materi.
- g) Ukuran gambar sesuai sehingga mempejelas materi.
- h) Penyajian materi menggunakan bahasa sesuai dengan EYD.
- i) Materi disajikan dengan ukuran huruf yang sesuai.
- j) Materi disajikan dengan tambahan suara supaya lebih menarik.
- k) Bahan secara praktis dengan kehidupan nyata peserta didik, sederhana, konkrit, menarik perhatian, ringan, memiliki nilai guna bagi kehidupan mereka kelak (Mulyani, 2001:2011).

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perumusan bahan atau materi pelajaran adalah:

- a) Sesuai dengan tuntutan pencapaian tujuan instruksional/tujuan belajar.
- b) Ringkas mengandung pokok konsep yang penting.
- c) Mengandung urutan yang prosedural atau sistematis.
- d) Berurutan dari bahan yang mudah ke yang sulit (Mulyani, 2001:2011).

Dari hal yang perlu diperhatikan dalam perumusan materi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tuntutan pencapaian tujuan belajar agar sesuai dengan tujuan instruksional maka materi disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator agar tujuan pembelajaran tercapai.
- b) Ringkas mengandung pokok konsep yang penting, materi yang dimuat tidak bertele-tele, dijabarkan secara jelas dan ringkas.
- c) Mengandung urutan yang prosedural atau sistematis, artinya untuk pencapaian suatu materi yang satu berurut kemateri yang berikutnya.
- d) Berurutan dari bahan yang mudah ke yang sulit agar lebih mudah difahami oleh Siswa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perumusan bahan materi desain struktur pengembangan media *power point* sebagai media pembelajaran adalah *power point* dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan jelas substansinya, *power point* harus menarik dan memuat poin-poin dari materi yang akan disampaikan sehingga materi mudah diingat oleh Siswa.

f. Model Pengembangan

Penelitian ini madalah penelitian R&D yang merupakan “jembatan” antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover newknowledge about fundamental phenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan (Sugiyono, 2009:4). Sedangkan menurut Borg & Gall dalam bukunya Sugiyono (2009:4), model penelitian dalam bidang pendidikan penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Tahap pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dari model Borg & Gall mengembangkan pembelajaran mini (mini course) melalui 10 langkah yang memiliki tahapan:

1. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvey) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamat kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
2. Melakukan perencanaan (identifikasi dan devinisi ketrampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran dan uji ahli atau uji coba kelompok kecil atau expert judgement).
3. Mengembangkan jenis atau bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi.
4. Melakukan uji coba lapangan tahap awal, dilakukan terhadap 2-3 sekolah menggunakan 6-10 subyek ahli. Pengumpulan informasi/data dengan

menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner dan dilanjutkan analisis data.

5. Melakukan revisi terhadap produk utama berdasarkan masukan dan saran-saran dari uji lapangan awal.
6. Melakukan uji coba lapangan utama dilakukan terhadap 3-5 sekolah dengan 30-80 subyek. Tes atau penilaian tentang prestasi belajar siswa dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran.
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan utama.
8. Melakukan uji lapangan operasional (dilakukan terhadap 10-30 sekolah melibatkan 40-200 subyek) data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner.
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial dan memantau distribusi dan kontrol kualitas.

Prosedur pengembangan Borg dan Gall diatas menurut Tim Puslitjaknov dapat disederhanakan menjadi lima langkah yang digunakan dalam penelitian ini. Lima langkah tersebut adalah: (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan, (4) tahap uji coba, (5) desiminasi terbatas.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model

penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan serta pembelajaran secara efektif dan efisien.

3) Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Prakarya

a. Mata Pelajaran Prakarya

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu lembaga pendidikan di Indonesia yang memiliki visi dan misi untuk (1)melaksanakan pelayanan KBM sesuai dengan potensi Siswa secara efektif dan efisien, (2)melaksanakan KBM dengan cara yang beragam dengan didukung sarana yang memadai, (3)melaksanakan peningkatan kualitas SDM yang mengikuti perkembangan teknologi, (4)melaksanakan program bahasa asing, (5)melaksanakan pengembangan kreativitas sesuai dengan bakat dan minat Siswa, (6)memembangkan budaya mutu yang didasari oleh nilai-nilai keagamaan, (7)mengembangkan budaya baca tulis hitung, dan (8)melaksanakan pembelajaran dengan azaz keseimbangan jasmani dan rohani.

Untuk mewujudkan visi dan misi pada point nomer 5 diatas, maka dalam kurikulum 2013 diwajibkan pembelajaran di SMA diberikan mata pelajaran Prakarya. Sifat mata pelajaran ini menyesuaikan dengan kondisi dan potensi yang ada didaerah tersebut. Penyesuaian ini berangkat dari pemikiran ekonomis, budaya dan sosiologis.(1) ekonomis, karena pada tingkat usia remaja sudah harus dibekali dengan prinsip kewirausahaan agar tidak tertinggal konsep kemandirian pasca sekolah.(2) budaya, karena prakarya sebenarnya adalah pengembangan materi kearifan lokal yang telah dapat diidentifikasi dalam sejarah arkeologis mampu mengangkat nama Indonesia kedunia internasional. (3)sosiologis, karena teknologi tradisi ternyata mempunyai nilai-nilai kecerdasan

kolektif bangsa Indonesia. Adapun bidang lingkup materi pelajaran prakarya adalah kerajinan tangan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan

Mata pelajaran prakarya di SMA Muhammadiyah Kasihan dibagi menjadi dua kompetensi. Kompetensi tersebut adalah kompetensi busana dan kompetensi boga. Kompetensi busana adalah kompetensi desain struktur dan kompetensi membuat busana. Sedangkan kompetensi boga adalah membuat kue kering dan membuat kue basah. Kompetensi busana yaitu kompetensi desain struktur pada silabus kelas XI di SMA Muhammadiyah Kasihan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

SILABUS SMA MUHAMMADIYAH KASIHAN

Satuan pendidikan : SMA Muhammadiyah Kasihan

Kelas/semester : XI/1

Mata pelajaran : Prakarya

Kompetensi Inti (KI)

- KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan 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.

Tabel 1. silabus desain struktur SMA Muhammadiyah Kasihan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
Prakarya	KLS XII		
	1.1 Mendeskripsikan desain struktur	1.1.1 Menjelaskan pengertian desain struktur 1.1.2 Menjelaskan syarat-syarat desain struktur 1.1.3 Menjelaskan bentuk dasar desain struktur	Desain struktur
	1.2 Membuat busana wanita	1.2.1 Menjelaskan tipe bentuk tubuh manusia 1.2.2 Menjelaskan macam-macam bentuk leher, krah, lengan dan rok 1.2.3 Membuat busana wanita	Tipe bentuk tubuh Dan Macam-macam bentuk leher, krah, lengan dan rok

Sumber: SMA Muhammadiyah Kasihan 2014

Dalam penelitian ini memilih kompetensi desain struktur untuk dijadikan materi pembuatan media pembelajaran *power point*. Karena materi ini memuat banyak gambar yang dapat jelas jika ditampilkan dengan slide *power point*.

b. Desain struktur

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:5) desain struktur (*structural design*) pada busana sering disebut sebagai pembentuk siluet busana (*fashion silhouette*). Siluet adalah garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail seperti lipit, kerut, kelim dan kupnat.

Sedangkan menurut Chodijah (1981:5) desain struktur merupakan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda.

Disain struktur adalah disain berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda yang dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran (dimensi) maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas (Sri Widarwati, 1993 : 2). Disain struktur pada disain busana mutlak harus dibuat dalam suatu disain yang disebut siluet (*silhoutte*). Menurut Sri Widarwati (1993 : 5) disain struktur pada disain busana dinamakan siluet.

Desain Struktur (*Struktural Design*) pada busana disebut juga dengan siluet busana (*silhoutte*). Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Namun jika detail ini ditemukan pada desain struktur fungsinya hanyalah sebagai pelengkap, berdasarkan garis-garis yang dipergunakan siluet dapat dibedakan atas beberapa bagian yang ditunjukkan dalam bentuk huruf.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa disain struktur adalah disain yang berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu

benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda yang nantinya akan membentuk suatu siluet.

Agar diperoleh desain struktur yang baik, perlu diperhatikan syarat-syarat sebagai berikut:

- 1) Suatu desain busana sebaiknya dibuat sederhana namun tetap terlihat indah dan elegan.
- 2) Pembuatan desain busana disesuaikan dengan tujuan pemakaian. Misal untuk acara pesta, casual, dll.
- 3) Pembuatan desain busana harus terlihat proporsional sesuai bentuk tubuh.
- 4) Pembuatan desain busana harus memperhatikan bahan yang akan digunakan (Widjningsih, 1982: 2).

c. Macam-Macam Siluet (bentuk dasar dari desain struktur)

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:5) siluet ada 6 yaitu siluet A, Y, L, X, T, dan I. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993 : 5) siluet ada enam macam, yaitu siluet S, H, A, I, Y dan siluet Bustle.

Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) siluet ada empat macam, yaitu:

- 1) Siluet S, yaitu siluet yang berpinggang kecil dan menggembung pada bagian badan dan bagian pinggul
- 2) Siluet A, yaitu siluet yang garisnya sempit di atas dan mengembang pada bagian bawah seperti huruf A
- 3) Siluet H, yaitu siluet yang garis sisinya lurus dari atas ke bawah, disebut juga siluet tabung

- 4) Siluet Bustle, yaitu siluet yang mempunyai bentuk menonjol pada bagian belakang atau pinggul, hanya bisa terlihat dari samping (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 2).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa siluet ada 10 macam, yaitu:

- 1) Siluet A merupakan busana yang didesain pada bagian atas kecil dan bagian bawah besar, baik panjang maupun pendek dengan lengan maupun tanpa lengan.



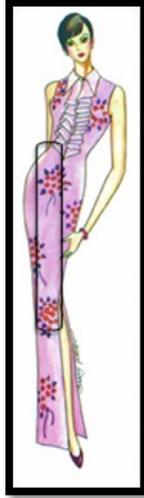
Gambar 1. Contoh Busana Siluet A

- 2) Siluet Y merupakan busana yang didesain pada bagian atas besar atau lebar dengan garis leher berbentuk huruf V dan bagian rok menyempit.



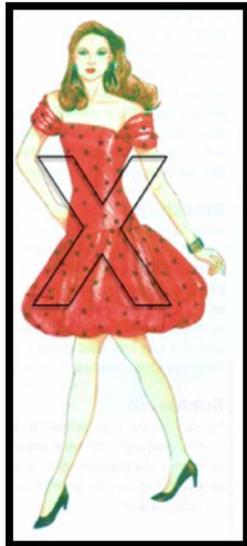
Gambar 2. Contoh Busana Siluet Y

- 3) Siluet I merupakan bentuk busana yang mempunyai model bagian atas, tengah dan bagian bawah cenderung sama besar atau sama lebar, namun ada juga yang pada bagian pinggang sedikit ramping.



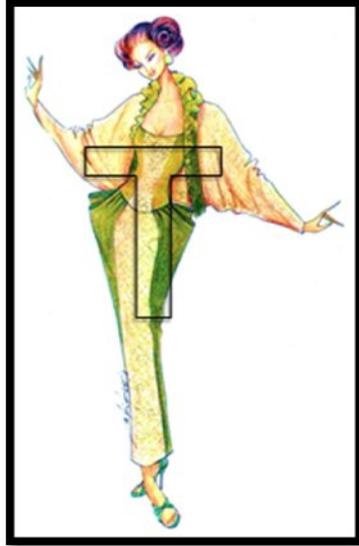
Gambar 3. Contoh Busana Siluet I

- 4) Siluet X juga disebut dengan siluet S karena sama-sama merupakan bentuk busana yang mempunyai model besar pada bagian atas, kecil pada bagian pinggang dan besar pada bagian bawah (rok).



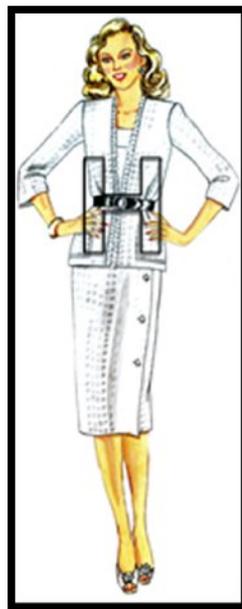
Gambar 4. Contoh Busana Siluet X dan S

- 5) Siluet T merupakan bentuk busana yang mempunyai desain kecil pada garis leher, besar pada lengan, dan kecil pada bagian bawah (rok).



Gambar 5. Contoh Busana Siluet T

- 6) Siluet H merupakan bentuk busana yang terdapat potongan, sabuk, motif atau garis pada bagian pinggang.



Gambar 6. Contoh Busana Siluet H

- 7) Siluet L merupakan bentuk busana variasi siluet I, yaitu diberikan tambahan dibagian belakang dengan bentuk yang panjang atau drapery. Bentuk ini biasanya terlihat pada busana pengantin internasional atau gaun malam berekor.



Gambar 7. Contoh Busana Siluet L

- 8) Siluet O Merupakan bentuk busana yang membentuk huruf hiruf O.



Gambar 8. Contoh Busana Siluet O

- 9) Siluet B (bustle) merupakan bentuk busana yang menonjolkan pada bagian belakang atau panggul, akan terlihat jelas apabila dilihat dari samping. Bustle merupakan ganjalan yang terbuat dari gabus, bulu burung yang halus, atau lainnya yang dipakai dibawah rok. Bustle dipasang pada bagian

belakang dibawah pinggang sebagai pondasi rok yang akan di plo/dilipit diatasnya.



Gambar 9. Contoh Busana Siluet B (*Bustle*)

Teori di atas akan digunakan sebagai indikator dalam pembuatan kisi-kisi instrument.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hadziq sholeh dengan judul upaya meningkatkan prestasi beajar interaksi sosial Siswa kelas X SMA Muhammadiyah Lasem dengan media pembelajaran *power point*, dengan hasil penelitian pada siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 63, 91 denga prosentase ketuntasan belajar 71, 87 %. Pada siklus 2 mendapatka nilai rata-rata 83,33 dengan prosentase ketuntasan belajar 90,63%. Peningkatan sikap Siswa yaitu dari rata-rata 61,67 pada siklus 1 naik menjadi rata-rata 83,33. Tingkat kenaikan 21,66 atau 35,12% sehingga dapat dikatakan kenaikan yang signifikan.
2. Penelitian oleh Rina Wahyu Mariana yang berjudul pengaruh penggunaan media *Power Point* terhadap presentasi belajar menggambar proporsi tubuh pada Siswa kelas satu program keahlian tata busana Smk N 1 Sewon. Yaitu menggunakan teknik pengumpulan

data dengan angket untuk mengetahui sejauh mana persepsi Siswa tentang penggunaan media power point dan dokumentasi nilai untuk mengetahui prestasi belajar menggambar proporsi tubuh pada Siswa yaitu prestasi sebelum menggunakan media *power point* dan setelah menggunakan media *power point*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) persepsi Siswa tentang penggunaan media *power point* termasuk kategori tinggi dengan prosentase sebesar 95,9%. 2) ada perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah menggunakan *power point* terhadap prestasi belajar menggambar proporsi tubuh. Dengan diperoleh data uji T sebesar 4, 768 pada taraf signifikansi 0,000 dan kenaikan rerata prestasi belajar sebesar 0,635.

Posisi penelitian berdasarkan perbandingan data penelitian yang relevan seperti yang dipaparkan di atas akan dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian penulis

Uraian		Peneliti		
		Nama	Nama	Nama
		Hadziq	Rina	Siti
		Sholeh	Wahyu Mariana	Istiqomah
Instrument	1. Angket		V	V
	2. Dokumentasi	V		V
	3. Observasi			V
	4. Tes	V	V	
Variabel	1. Dua	V	V	V
Metode	1. Quasi exsperiment		V	

Penelitian	2. RND 3. PTK	V		V
Tempat Penelitian	1. SMK 2. SMA	V	V	V
Tenik pengambilan Sampel	1. Proportional random sampling	V	V	V
Analisis Data	1. Deskriptif 2. T-Test	V	V	V

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran berbeda menunjukkan media *pembelajaran power point* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membangkitkan semangat Siswa untuk belajar, pembelajaran efektif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar Siswa.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran *power point* dalam penelitian ini dibuat sebagai media pembelajaran materi desain struktur di SMA Muhammadiyah Kasihan. Pemilihan media *power point* ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan LCD yang dimiliki sekolah tersebut serta Guru dalam hanya mengandalkan papan tulis sebagai media pembelajaran sehingga Siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.

Pengembangan media pembelajaran *power point* akan mempermudah Guru dalam mengajar serta mempermudah Siswa dalam belajar. Dengan adanya

media ini Siswa akan lebih cepat mengerti tentang materi yang disampaikan oleh Guru karena dalam *power point* Guru menampilkan point-point materi sehingga mudah diingat oleh Siswa. Jika Siswa lebih memahami materi pelajaran tentang desain busana maka hasil belajar Siswa juga akan lebih meningkat.

Produk berupa media pembelajaran ini sebelum digunakan telah divalidasi dan di uji coba. Uji coba dimaksudkan untuk memperoleh masukan ataupun koreksi produk yang dibuat. Berdasarkan masukan dan koreksi tersebut, produk direvisi dan diperbaiki, selanjutnya dapat dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

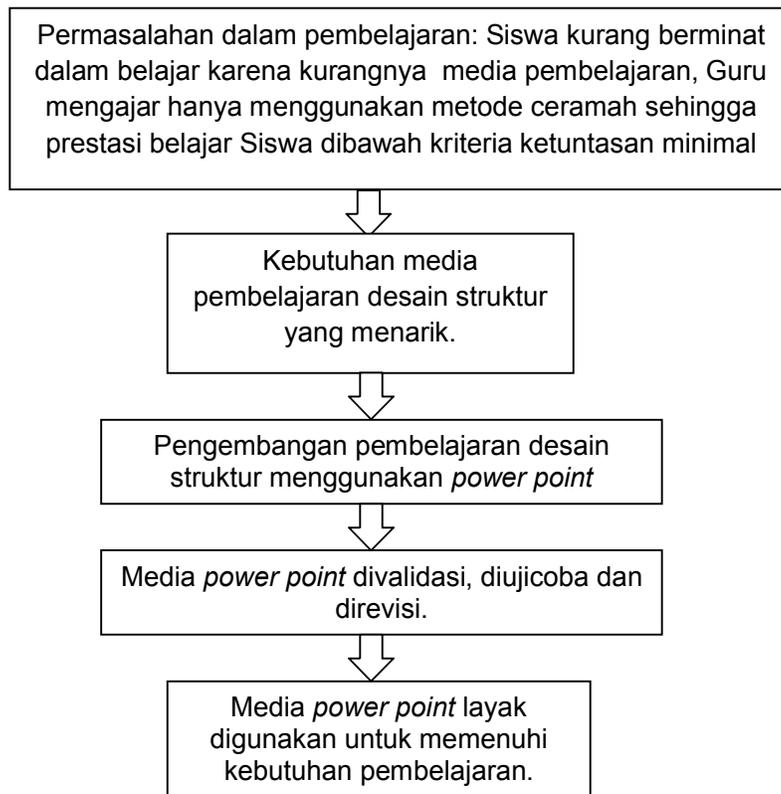


Diagram 1. Alur bagan kerangka berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *power point* pada pelajaran materi desain struktur di SMA Muhammadiyah Kasihan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran materi desain struktur di SMA Muhammadiyah Kasihan?

Dengan demikian, setelah dihasilkan produk media pembelajaran *power point* yang berkualitas pada mata pelajaran prakarya materi desain struktur, maka diasumsikan media pembelajaran tersebut layak dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar pada mata pelajaran prakarya materi desain struktur karena media tersebut telah direvisi sesuai saran dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan dalam penelitian ini berupa model pengembangan prosedural. Pengembangan prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah atau prosedur yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *power point* materi desain struktur

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan *Borg dan Gall* yang telah disederhanakan oleh tim puslitjaknov menjadi lima langkah yang digunakan dalam penelitian ini. Lima langkah tersebut adalah (1) tahap analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) tahap uji coba lapangan kelompok kecil dan revisi, (5) tahap uji coba kelompok besar dan produk akhir. Prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

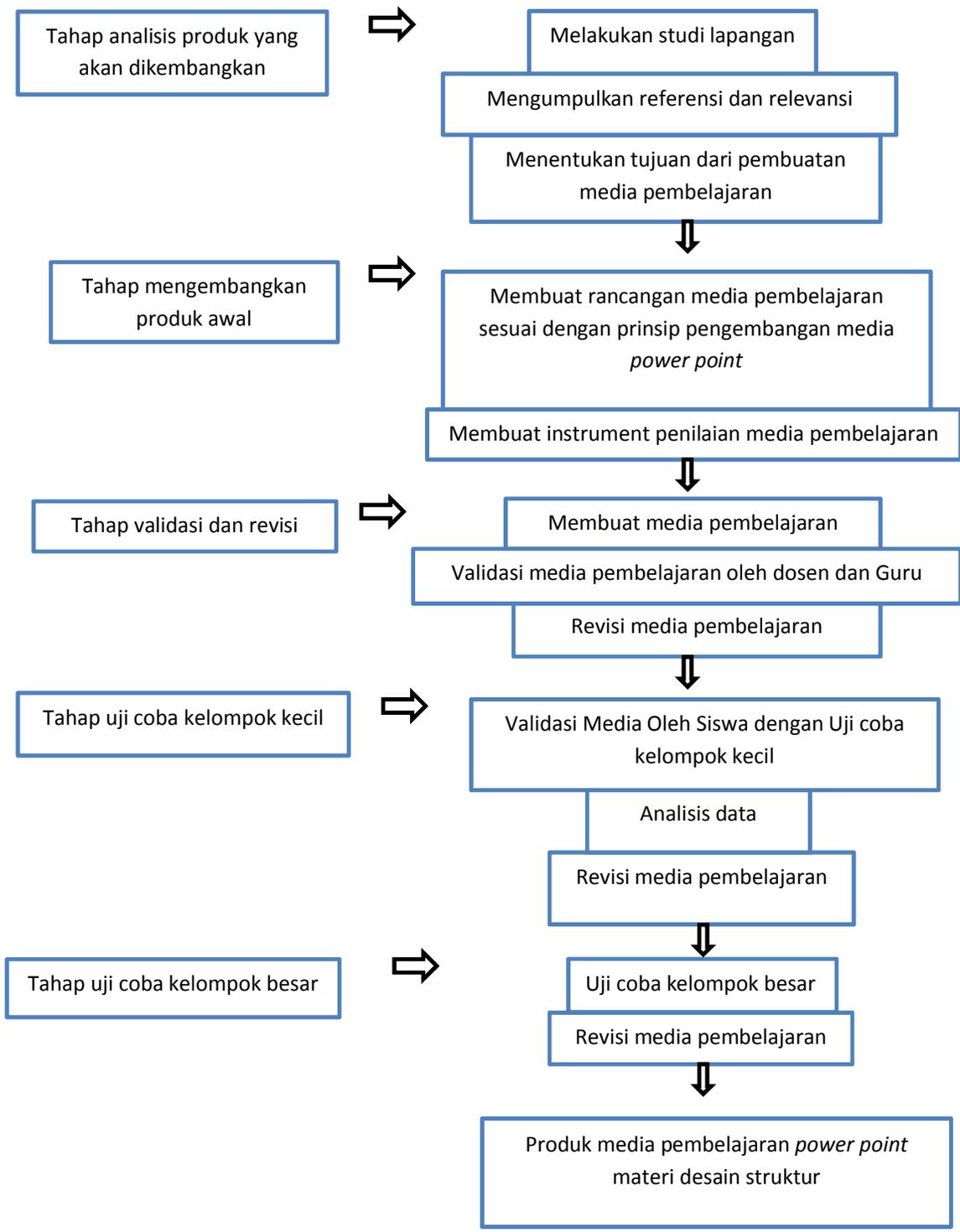


Diagram 2. Prosedur pengembangan produk

B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang dibuat, maka prosedur pengembangan media pembelajaran *power point* adalah sebagai berikut:

1. Tahap analisis produk yang akan dikembangkan, meliputi:
 - a. Melakukan studi lapangan
 - b. Mengumpulkan referensi mengenai materi yang akan diambil
 - c. Melakukan analisis instruksional, yaitu analisis terhadap kurikulum, standar kompetensi, dan kompetensi dasar.
2. Tahap mengembangkan produk awal, meliputi:
 - a. Membuat rancangan media pembelajaran *power point* materi desain struktur. Rancangan tersebut adalah:
 - 1) Tampilan slide pertama berisi judul media pembelajaran, materi yang diajarkan serta identitas peneliti.



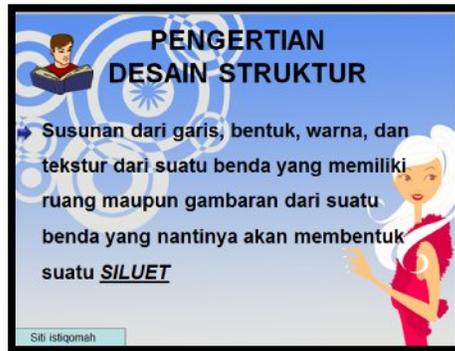
Gambar 1. Slide pertama *power point*

- 2) Tampilan slide kedua berisi tentang materi pengertian desain struktur.



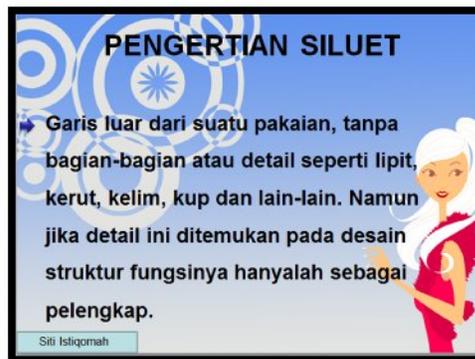
Gambar 2. Slide kedua *power point*

3. Tampilan slide ketiga berisi tentang materi syarat-syarat desain struktur.



Gambar 3. Slide ketiga *power point*

- 3) Tampilan slide keempat tentang materi tentang pengertian siluet.



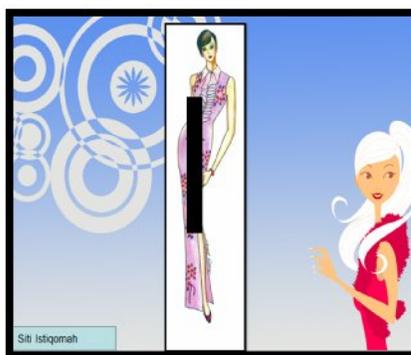
Gambar4. Slide keempat *power point*

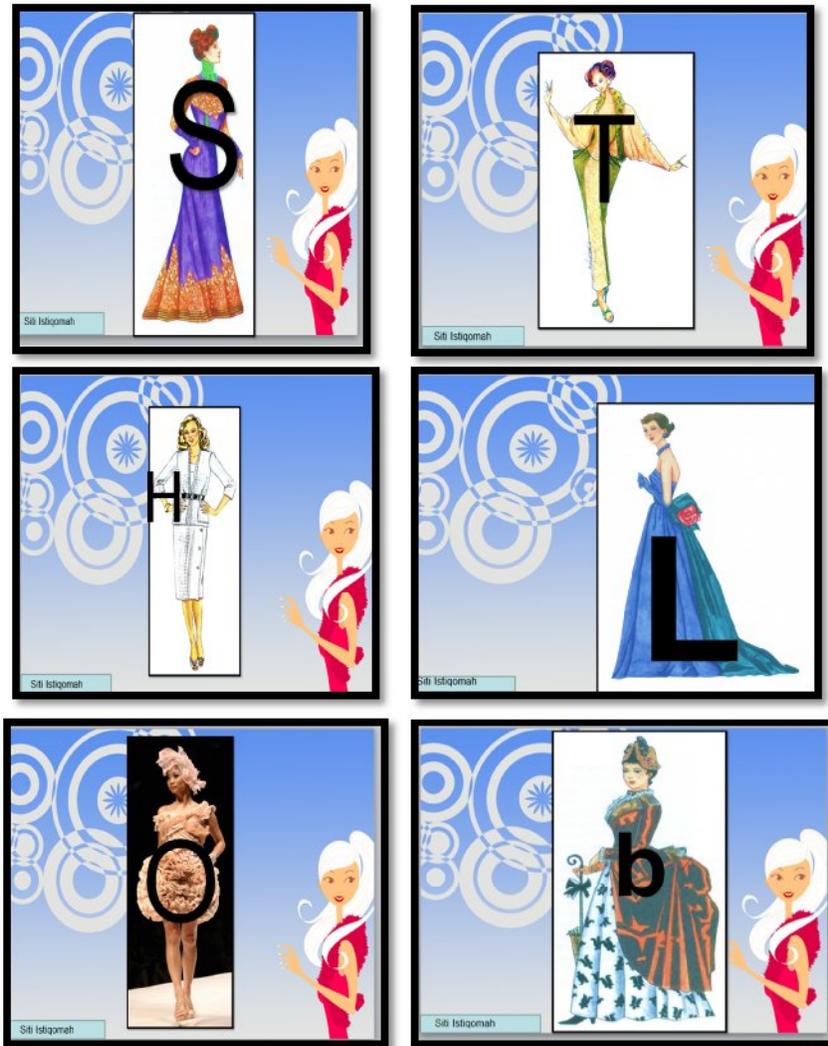
4) Slide kelima berisi materi tentang macam macam siluet bentuk huruf.



Gambar 5. Slide kelima *power point*

5) Slide keenam sampai slide kelima belas berisi materi tentang contoh gambar siluet bentuk huruf.





Gambar 6. Slide kesepuluh sampai Sembilan belas *power point*

6) Slide keenam belas berisi penutup



Gambar 7. Slide kedua puluh *power point*

3. Tahap validasi ahli dan revisi. Media pembelajaran *power point* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi sesuai saran.
4. Tahap uji coba kelompok kecil, setelah media dinyatakan valid dari ahli media dan ahli materi maka media diuji cobakan. Untuk kelompok kecil berjumlah 15 Siswa. Media direvisi sesuai saran Siswa dan siap diuji cobakan kembali dalam kelompok besar.
5. Tahap uji coba kelompok besar, setelah media diperbaiki menurut saran yang didapat dari uji coba kelompok kecil maka media di uji cobakan dengan responden yang lebih besar yaitu 30 Siswa. Setelah uji coba kelompok besar dilakukan, media direvisi sesuai saran dan jadilah produk akhir dari media pembelajaran *power point* yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian
Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester Ganjil tahun pelajaran 2014 - 2015 pada saat pembelajaran mata pelajaran Desain struktur.
2. Tempat penelitian
Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Kasihan Kelas XI yang beralamat di Jalan Bantul KM.5 Mrisi Tirtonirmolo Kasihan Bantul.

D. Penentuan Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek penelitian
Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kasihan.
2. Obyek penelitian
Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *power point materi* desain struktur meliputi pembuatan dan uji coba pemakaian setelah divalidasi media oleh ahli media dan ahli materi.

E. Populasi dan Sampel

Menurut Jamal Ma'mur (2011: 184) Subjek penelitian adalah orang yang dikenai tindakan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Kasihan yang berjumlah berjumlah 30 Siswa. Teknik yang dilakukan untuk pengambilan subjek dalam penelitian ini menggunakan acuan dari Suharsimi Arikunto. Adapun acuan penentuan subjek dalam penelitian ini dari Suharsimi Arikunto (2006:134) sebagai berikut: "apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10%-15%, 30%-35%, 50%-55% atau lebih, tergantung setidaknya dari :

1. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana,
2. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya dana,
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti untuk penelitian yang risikonya besar tentu saja jika sampel besar hasilnya akan lebih baik".

Dalam penelitian ini cara pengambilan sampel menggunakan 30% dari jumlah Siswa sebanyak 102 Siswa untuk uji coba kelompok besar, sehingga didapatkan jumlah subjeknya adalah $30\% \times 102 = 30,6$ Siswa (dibulatkan 30 Siswa). Dari subjek yang berjumlah 30 Siswa, maka selanjutnya dapat ditentukan jumlah masing-masing kelas dengan rumus sebagai berikut (Riduwan, 2011:256):

$$n_i = \frac{N_i}{N} \cdot S$$

Keterangan :

n_i : jumlah sampel menurut stratum

N_i : jumlah populasi menurut stratum (34 Siswa) N :

jumlah populasi seluruhnya (102 Siswa)

S : jumlah sampel (30 Siswa)

Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas VI SMA Muhammadiyah Kasihan

No	Kelas	Jumlah siswa	Jumlah sampel
1.	XI A	34 Siswa	$\frac{34}{102} \times 30 = 10$
2.	XI B	34 Siswa	$\frac{34}{102} \times 30 = 10$
3.	XI C	34 Siswa	$\frac{34}{102} \times 30 = 10$

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 Siswa untuk uji coba kelompok besar dimana pengambilan samplingnya dengan cara undian yaitu memberikan nomor yang berbeda kepada setiap anggota populasi, apabila mendapatkan nomor yang dilingkari maka dapat dijadikan sebagai subjek dalam penelitian.

Sedangkan untuk uji coba kelompok kecil $\frac{30}{3} \times 15 = 5$ perkelas, sehingga jika tiga kelas menjadi 15 siswa sebagai subjek.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi dan angket/instrumen.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati kegiatan Siswa dalam belajar. Selain itu, observasi yang dilakukan adalah mengetahui kompetensi dasar yang akan dipelajari pada semester ganjil kelas XI. Berdasarkan kompetensi dasar yang sudah ditentukan ini kemudian akan digunakan untuk membuat materi media pembelajaran *Power point*. Observasi dilakukan dengan observasi nonpartisipan yaitu peneliti tidak terlibat langsung tetapi hanya sebagai pengamat. Observasi dalam penelitian ini termasuk ke dalam observasi tidak terstruktur, yaitu pengamatan menggunakan pedoman pengamatan, mencatat dan membuat kesimpulan.

Tabel 4. Pedoman Observasi Cholid Narbuko dan Abu Achmadi:

No.	Bentuk Kegiatan	Aspek yang diamati	Fungsi	Kegiatan Pengamatan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Observasi	Bagaimana penggunaan metode dalam proses pembelajaran di kelas	Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sebelum pengembangan media <i>power point</i>	• Guru
		Bagaimana penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas		• Guru
		Sikap siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas		• Siswa

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna suatu topik tertentu (Sugiyono, 2010:317). Wawancara yang dilakukan oleh

peneliti yaitu kepada responden (guru mata pelajaran prakarya SMA Muhammadiyah Kasihan), untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media power point di SMA Muhammadiyah Kasihan.

Tabel 5. Pedoman Wawancara

No.	Bentuk Kegiatan	Pertanyaan	Fungsi	Responden
1.	Wawancara terhadap guru	Penggunaan metode dalam proses pembelajaran di kelas	Mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran power point	• Guru
		Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran di kelas		• Guru
		Media apa yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran		• Guru
2.	Wawancara terhadap siswa	Bagaimana proses pembelajaran di kelas		• Siswa
		Kendala apa yang dialami dalam proses pembelajaran		• Siswa
		Media apa yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas		• Siswa

3. Angket / kuesioner

Menurut Sugiyono (2010:199) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah pengumpulan data dengan kuesioner tertutup dengan 2 alternatif jawaban yaitu layak, tidak layak dan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Angket atau kuesioner dengan 2 jawaban alternatif ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran Prakarya di SMA Muhammadiyah Kasihan. Sedangkan angket atau kuesioner dengan 4 jawaban alternatif ditujukan kepada 3 Siswa yang dijadikan subjek penelitian. Pengumpulan data dengan angket bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *power point* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya. Responden diminta memberikan jawaban dengan skala ukur yang telah disediakan. Jawaban ditulis dengan cara memberikan tanda centang pada angket yang telah disediakan. Berikut ini kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran pada desain struktur dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. kriteria penilaian ahli media dan ahli materi

Pernyataan	
Jawaban	Nilai
Layak	1
Tidak Layak	0

Tabel 7. Interpretasi kriteria penilaian ahli media dan ahli materi

Kategori	Interpretasi
Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media layak digunakan.
Tidak layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media tidak layak digunakan.

Sedangkan angket atau kuesioner dengan 4 jawaban, responden memberikan jawaban sebagai berikut :

- a) Sangat setuju maka diberi skor 4.
- b) Setuju maka diberi skor 3.
- c) Kurang setuju diberi skor 2,
- d) Tidak setuju diberi skor 1.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan saat observasi dan pengambilan data.

5. Instrumen Penelitian

Sebelum membuat kuesioner pengumpulan data terlebih dahulu membuat kisi-kisinya. Kisi-kisi tersebut akan digunakan untuk ahli media, ahli materi dan Siswa.

Berikut tabel kisi-kisi untuk membuat kuesioner:

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi terhadap aspek materi pembelajaran.

Aspek	Indikator Kualitas	No. item
Aspek materi pembelajaran	1. Materi yang disampaikan jelas substansinya	1
	2. Materi disajikan secara menarik	2
	3. Materi desain struktur sesuai dengan kurikulum yang berlaku	3
	4. Materi desain struktur sesuai dengan standar kompetensi	4
	5. Materi desain struktur sesuai dengan kompetensi dasar	5
	6. Materi desain struktur sesuai dengan indikator	6
	7. Materi dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik	7
	8. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	8
	9. Materi dikemas secara ringkas dan mengandung pokok konsep yang penting	9
	10. Materi dikemas secara sistematis	10
	11. Materi dikemas dari yang mudah ke materi yang sulit	11
	12. Kejelasan materi tentang pengertian desain struktur	12
	13. Kejelasan materi tentang syarat-syarat desain struktur	13
	14. Kejelasan materi tentang bentuk dasar desain struktur	14
	15. Terdapat gambar untuk	15

	memperjelas materi	
	16. Kesesuaian gambar dengan materi	16
	17. Ukuran gambar sesuai sehingga mempejelas materi	17
	18. Penyajian materi menggunakan bahasa sesuai dengan EYD	18
	19. Materi disajikan dengan ukuran huruf yang sesuai	19
	20. Materi disajikan dengan tambahan suara supaya lebih menarik	20

Tabel 9. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media terhadap aspek media .

No.	Aspek	Indikator Kualitas	No. item
1.	Aspek media	1. Desain tampilan menarik	1
		2. Komposisi warna yang digunakan seimbang dan harmonis tingkat kekontrasannya	2
		3. Jenis huruf dipilih dengan huruf yang tingkat keterbacaanya tinggi	3
		4. Ukuran huruf cukup untuk dibaca	4
		5. Terdapat teks dan gambar yang membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari	5
		6. Ukuran tampilan gambar jelas	6
		7. Warna gambar dapat dilihat dengan jelas.	7
		8. Animasi gambar menarik.	8
		9. Layar tidak terlalu padat sehingga menyulitkan pemandangan	9
		10. <i>Power point</i> membantu pembelajaran desain struktur.	10

		11. Tiap slide konsisten dengan format dan gaya tulisan yang dipilih	11
		12. Mengatasi keterbatasan ruang karena dapat ditayangkan dimana saja selama menggunakan perangkat komputer	12
		13. Mengatasi keterbatasan waktu karena dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan	13
		14. Dapat meningkatkan prestasi belajar Siswa	14
		15. Memudahkan Guru dalam menyampaikan materi desain struktur	15

Tabel 10. Kisi-kisi instrumen uji coba untuk Siswa

No.	Komponen	Indikator Kualitas	No. item
1.	Warna	1. Komposisi warna yang digunakan seimbang dan harmonis tingkat kekontrasannya	1
		2. Warna gambar dapat dilihat dengan jelas	2
2.	Audio	1. Desain tampilan menarik	3
		2. Kejelasan tayangan gambar	4
		3. Ketepatan pemilihan suara	5
3.	Teks	1. Jenis huruf dipilih dengan huruf yang tingkat keterbacaanya tinggi	6
		2. Ukuran huruf cukup untuk dibaca	7
4.	Gambar	1. Kesesuaian gambar dengan materi	8
		2. Animasi gambar menarik.	9
		3. Kejelasan ukuran gambar	10
6.	Animasi	1. Kemenarikan animasi	11
		2. Warna animasi tingkat kekontrasannya seimbang dengan background	12

7.	Kualitas materi pembelajaran	3. Materi yang disampaikan jelas substansinya	13
		4. Kejelasan uraian materi	14
		5. Kejelasan contoh gambar dalam materi	15
		6. Materi disajikan secara menarik	16
		7. Materi desain struktur sesuai dengan kurikulum yang berlaku	17
		8. Materi desain struktur sesuai dengan standar kompetensi	18
		9. Materi desain struktur sesuai dengan kompetensi dasar	19
		10. Materi desain struktur sesuai dengan indikator	20
		11. Materi dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik	21
		12. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	22
		13. Materi dikemas secara ringkas dan mengandung pokok konsep yang penting	23
		14. Materi dikemas secara	24

		sistematis	
		15. Materi dikemas dari yang mudah ke materi yang sulit	25
		16. Kejelasan materi tentang pengertian desain struktur	26
		17. Kejelasan materi tentang syarat-syarat desain struktur	27
		18. Kejelasan materi tentang bentuk dasar desain struktur	28
8.	Kualitas verbal	1. Kejelasan bahasa	29
		2. Kelugasan bahasa	30
9.	Kualitas visual	1. Ketepatan ukuran gambar untuk menjelaskan materi	31
		2. Ketepatan ukuran huruf	32
		3. Kecerahan warna dalam tiap <i>slide</i>	33
10.	Fungsi media	1. Membantu Siswa dalam belajar	34
		2. Membangkitkan semangat Siswa dalam belajar	35
		3. Siswa akan lebih mudah mengingat materi	36

G. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Validitas

Dalam penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruk. Menguji validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Sedangkan untuk menguji validitas konstruk dapat menggunakan pendapat para ahli (*judgement expert*). Ahli terdiri dari ahli materi dan media yang berasal dari Guru SMA Muhammadiyah Kasihan dan ahli materi dan ahli media yang berasal dari FT UNY. Penelitian ini akan dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang digunakan dan meminta para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis.

Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* yaitu:

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

Keterangan:

r : korelasi product moment

n : jumlah subyek

$\sum X$: jumlah x

$\sum Y$: jumlah y

$\sum XY$: jumlah hasil kali x dan y yang berpasangan

(Sugiyono, 2011:212)

Analisis korelasi *product moment* ini digunakan untuk menjelaskan arah hubungan antara dua variabel, menganalisis apakah sebuah variabel mempunyai

hubungan yang signifikan dengan variabel lainnya. Kemudian jika ada hubungan, bagaimana keeratan hubungan tersebut, serta seberapa jauh variabel tersebut mempengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel yang diukur adalah kelayakan media berdasarkan materi dan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

2. Reliabilitas Instrumen

Uji realibilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu antar-rater yaitu instrumen dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Instrumen dikatakan reliabel jika mampu menghasilkan ukuran yang relatif tetap meskipun dilakukan berulang kali. Uji reabilitas digunakan untuk mengukur apakah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan uji koefisien *Alfa Cronbach*.

Dalam penelitian ini, instrumen berupa angket yang diuji reliabilitasnya menggunakan pengukuran *skala Likert*. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan *skala Likert*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi sub variabel kemudian dijabarkan lagi menjadai indikator-indikator yang dapat diukur. Indikator yang terukur ini kemudian digunakan untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden (Riduwan, 2002:12). Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut, yaitu Sangat Setuju (ST) bernilai 4, Setuju (S) bernilai 3, Kurang Setuju (KS) bernilai 2, Tidak Setuju (TS) bernilai 1).

Menurut Sugiyono (2007:365), pengujian reliabilitas dengan menggunakan rumus koefisiensi reliabilitas Alfa Cronbach sebagai berikut:

$$= \frac{K}{(n-1)} \left(1 - \frac{\sum}{\dots} \right)$$

Keterangan:

- : reliabilitas
- K : mean kuadrat antara subyek
- \sum : mean kuadrat kesalahan
- : varians total

Nilai koefisien *Alfa Cronbach* selanjutnya disesuaikan pada tabel 8. sebagai pedoman untuk mengetahui reliabilitas instrumen berdasarkan pada klasifikasi berikut.

Tabel 11. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi.

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,000	Sangat Tinggi

Berdasarkan pengujian validitas dan reliabilitas angket dengan menggunakan *SPSS 16 for window*, hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan bahwa instrument yang digunakan untuk menguji kelayakan oleh 15 Siswa valid. Untuk uji reliabilitas diperoleh hasil sebesar 0,947 dan nilai tabel menunjukkan 0,514 sehingga instrument reliabel untuk digunakan sebagai instrument penelitian.

Apabila diinterpretasikan dengan *Alpa Conbach* maka instrument tersebut mempunyai hubungan yang sangat tinggi.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis data awal

Data awal diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan diawal penelitian. Hasil observasi mengenai kebutuhan dan karakteristik Siswa, disimpulkan bahwa Siswa menyukai media pembelajaran *power point*. Dari data tersebut kemudian dianalisis dan dikaji untuk menentukan pembuatan produk media pembelajaran *power point* yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Demikian juga mengenai materi yang disajikan berkaitan dengan isi materi, urutan penyampaian materi dan kompetensi yang ingin dicapai semuanya dikaji dari sumber pustaka dan pada silabus sehingga pembuatan produk media pembelajaran ini terstruktur dengan baik.

2. Analisis data produk media

a. Analisi data uji coba desain produk

Data uji coba desain produk diperoleh dari lembar penilaian yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Dari penilaian para ahli yang berupa lembar instrument penelitian dan juga saran maupun masukan dianalisis dan dikaji guna melakukan perbaikan terhadap desain produk media pembelajaran sebelum dilakukan tahap uji coba berikutnya.

b. Analisis data uji coba produk

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Data kualitatif yang berupa pertanyaan sangat setuju, setuju, kurang setuju diubah menjadi data kuantitatif dengan skala nilai 4, 3, 2, 1. Data

pendapat atau tanggapan Siswa melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 12. kategori skala likert

No	Kategori	Skor Nilai
1.	Sangat layak	4
2.	Layak	3
3.	Kurang layak	2
4.	Tidak layak	1

Skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai pada skala 4 yang diperlihatkan pada tabel berikut.

Table 13. konversi skor ke nilai pada skala 4

No	Interval Skor	Kategori
1.	$\bar{x} \geq x + 1 \cdot SBx$	Sangat Layak (4)
2.	$\bar{x} + 1 \cdot SBx > x \geq \bar{x}$	Layak (3)
3.	$\bar{x} > x \geq \bar{x} - 1 \cdot SBx$	Kurang Layak (2)
4.	$\bar{x} < x - 1 \cdot SBx$	Tidak Layak (1)

Keterangan :

\bar{x} : rerata ideal : $-(\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$

$SB.x$: $-(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$

Skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap media pembelajaran didapatkan menggunakan rumus tabel 13. Dengan demikian skor setiap butir tanggapan yang diperoleh dapat dikonversikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori tiap butir tanggapan secara keseluruhan. Dengan berpedoman pada tabel 13. Akan lebih mudah untuk memberikan kriteria kelayakan produk media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

Penelitian ini merupakan penelitian RND yang dilakukan di SMA Muhammadiyah Kasihan. Penelitian ini di ujicobakan pada Siswa kelas XI yang berjumlah tiga kelas. Dari tiga kelas masing-masing diambil 10 orang untuk uji coba kelompok besar dan masing-masing kelas diambil 5 orang untuk uji coba kelompok kecil.

Berdasar masalah yang dihadapi Siswa dan Guru disekolah yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi belajar yang dapat mempengaruhi prestasi belajar Siswa maka penelitian ini membuat media pembelajaran *power point* materi desain struktur pada mata pelajaran prakarya supaya Siswa termotivasi dalam belajar dan mampu meningkatkan prestasi belajarnya.

Prosedur pengembangan yang dijadikan acuan dalam mengembangkan media *power point* ini adalah prosedur pengembangan *Borg and Gall* yang sudah disederhanakan oleh tim puslitjaknov menjadi lima langkah. Lima langkah tersebut yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap uji coba dan desiminasi terbatas. Data yang dihasilkan merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *power point* dan mengetahui kelayakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Berikut penjabaran data penelitian sesuai dengan prosedur pengembangan:

1. Tahap analisis kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahap pengumpulan informasi tentang kebutuhan media pembelajaran serta menganalisis materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Analisis kebutuhan produk dilakukan melalui wawancara dengan Guru dan Siswa serta observasi yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Dari analisis ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran desain struktur. Permasalahan tersebut diantaranya tidak adanya media pembelajaran yang digunakan Guru disaat mengajar. Hal itu mengakibatkan siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Berkaitan dengan hal tersebut maka diperlukan media *power point* untuk membantu Guru dalam mengajar serta untuk mempermudah Siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan.

2. Tahap perencanaan, meliputi:

- a. Menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran materi desain struktur
- b. Membuat rancangan media pembelajaran power point:
 - 1) Tampilan slide pertama berisi judul media pembelajaran, materi yang diajarkan serta identitas peneliti.
 - 2) Tampilan slide kedua berisi tentang materi pengertian desain struktur.
 - 3) Tampilan slide ketiga sampai ke tujuh berisi tentang materi syarat-syarat desain stuktur.
 - 4) Tampilan slide delapan berisi tentang materi tentang pengertian siluet.
 - 5) Tampilan Slide kesembilan berisi materi tentang macam macam siluet bentuk huruf.
 - 6) Tampilan slide kesepuluh sampai slide ke sembilan belas berisi materi tentang contoh gambar siluet bentuk huruf.

7) Tampilan slide kedua puluh berisi penutup.

3. Tahap validasi meliputi:

- a. Membuat media pembelajaran *power point* materi desain struktur
- b. Peninjauan dan penilaian media pembelajaran *power point* materi desain struktur yang tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:
 - 1) Peninjauan dan penilaian oleh dosen pendidikan teknik busana sebagai ahli media disertai dengan instrument penilaian kualitas media pembelajaran *power point* materi desain struktur.
 - 2) Data direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh dosen ahli media.

Tabel 14. Saran revisi dari Ahli Media

No.	Saran revisi	Revisi
1.	Masih terdapat gambar yang belum sesuai dengan materi.	Gambar telah dibenarkan sesuai materi.
2.	Suara sebaiknya hanya diawal dan di akhir slide saja.	Suara sudah diperbaiki hanya diawal dan di akhir slide saja.
3.	Bahasa diperjelas.	Bahasa sudah diperbaiki menurut EYD.
4.	Background terlalu banyak gambar sehingga mengganggu konsentrasi.	Background telah diganti dengan back ground yang tidak banyak gambar namun tetap menarik perhatian dan memperjelas materi.

- 3) Peninjauan dan penilaian oleh dosen pendidikan teknik busana sebagai ahli materi disertai dengan instrument penilaian kualitas media pembelajaran *power point* materi desain struktur.
- 4) Data direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi.

Tabel 15. Saran revisi dari Ahli Materi

NO	Saran Revisi	Revisi
1.	Background terlalu rame sehingga mengganggu pengelihatatan.	Background diganti dengan background yang tidak banyak gambar namun tetap dapat menarik perhatian siswa.
2.	Masih terdapat gambar yang kurang sesuai dengan materi.	Gambar diganti sesuai dengan materi.
3.	Pemilihan huruf untuk gambar terlalu tebal sehingga gambar tidak nampak dengan jelas.	Huruf diganti sehingga gambar tetap terlihat dengan jelas.

- 5) Penilaian kualitas media *power point* dan penilaian kesesuaian materi oleh Guru SMA Muhammadiyah Kasihan.
- 6) Data direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh Guru di SMA Muhammadiyah Kasihan.

Tabel 16. saran revisi dari Guru SMA Muhammadiyah Kasihan sebagai ahli mater dan ahli media disekolah.

No	Saran Revisi	Revisi
1.	Media power point sudah bagus dan sesuai materi namun alangkah baiknya jika di awal dan diakhir slide diberi suara.	Diawal dan diakhir slide diberi suara sehingga lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran.

4. Tahap uji coba lapangan, meliputi:

- a. Penilaian kualitas media pembelajaran *power point* dengan materi desain struktur oleh Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah kasihan (kelompok kecil).
- b. Data direvisi sesuai masukan yang diberikan siswa dalam uji coba kelompok kecil.

Tabel 17. saran revisi dari Guru SMA Muhammadiyah Kasihan sebagai ahli mater dan ahli media disekolah.

No	Saran Revisi	Revisi
1.	Dalam slide nomer 3 tentang syarat-syarat desain struktur tolong diperjelas.	Slide nomer 3 tentang syarat-syarat desain struktur diperjelas dengan dijabarkan per <i>point</i> .
2.	Pemilihan huruf untuk gambar terlau tebal sehingga gambar tidak nampak dengan jelas.	Huruf diganti sehingga gambar tetap terlihat dengan jelas.

5. Deseminasi terbatas

Desiminasi terbatas yaitu uji coba kelompok besar. Dalam uji coba kelompok besar semua Siswa menilai bahwa media *power point* materi desain struktur sudah baik dan tidak ada revisi. Respon Siswa terhadap media *power point* ini sangat bagus. Hal tersebut nampak saat media *power point* diuji cobakan dan mereka antusias mengikuti pelajaran tersebut.

6. Produk Media Pembelajaran *Power Point* Materi Desain Struktur

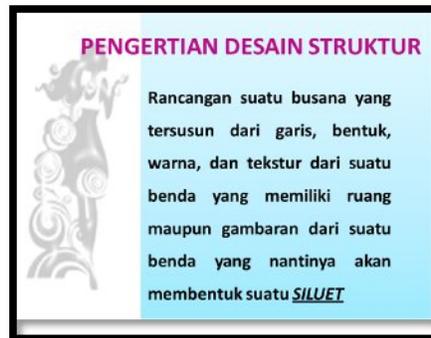
Produk yang berupa media pembelajaran *power point* materi desain struktur tersebut dikenalkan dan disosialisasikan kepada Guru di SMA Muhammadiyah Kasihan. Produk media pembelajaran materi desain struktur yang sudah layak dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan slide pertama berisi judul media pembelajaran, materi yang diajarkan serta identitas peneliti.



Gambar 8. Slide pertama *power point*

- 2) Tampilan slide kedua berisi tentang materi pengertian desain struktur.



Gambar 9. Slide kedua *power point*

3. Tampilan slide ketiga sampai ke tujuh berisi tentang materi syarat-syarat desain stuktur.



Gambar 10. Slide ketiga sampai ke tujuh *power point*

4. Tampilan slide delapan berisi tentang materi tentang pengertian siluet.



Gambar 11. Slide kedelapan *power point*

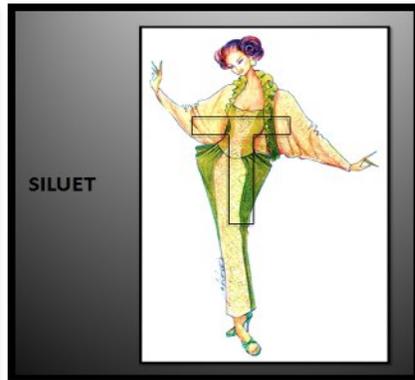
5. Slide kesembilan berisi materi tentang macam macam siluet bentuk huruf.



Gambar 12. Slide kesembilan *power point*

6. Slide kesepuluh sampai slide ke Sembilan belas berisi materi tentang contoh gambar siluet bentuk huruf.





Gambar 13. Slide kesepuluh sampai Sembilan belas *power point*

7. Slide kedua puluh berisi penutup



Gambar 14. Slide kedua puluh *power point*

B. Analisis Data

1. Validitas Dan Reliabilitas Instrument

Instrument pada penelitian ini menggunakan validitas konstruk yaitu meminta pendapat ahli (*judgement expert*) untuk menguji apakah instrument yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur berdasarkan teori-teori yang disajikan pada kajian teori. Hasil komentar uji validitas ketiga ahli media yaitu bahasa angket diperbaiki untuk penjabaran indikator menggunakan kata-kata yang tepat dan mudah difahami. Berdasarkan komentar para ahli, instrument sudah diperbaiki sesuai saran dan dapat digunakan untuk penelitian.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini antar-rater yaitu instrument dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Instrument dikatakan reliable jika mampu menghasilkan ukuran yang relative tetap meskipun dilakukan berulang kali. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur apakah suatu instrument cukup dapat dipercaya jika digunakan sebagai alat pengumpul data. Dalam penelitian ini instrument diuji reliabilitasnya menggunakan uji koefisien *alpha cronbach*.

Hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan bahwa instrument yang digunakan untuk menguji kelayakan oleh 15 Siswa valid. Untuk uji reliabilitas

diperoleh hasil sebesar 0,947 dan nilai r tabel menunjukkan 0,514 sehingga instrument reliable untuk digunakan dalam penelitian. Apabila *diinterpretasikan* dengan *alpha cronbach* maka instrument tersebut mempunyai tingkat hubungan yang sangat tinggi.

2. Uji Coba Produk

Analisa data hasil uji coba terbatas dan uji coba luas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 18. Pendapat Siswa tentang media pembelajaran *power point* materi desain struktur pada uji coba kelompok kecil

No	Kategori	Skor	Frekuensi Responden	Prosentase
1.	Sangat Layak (4)	$X \geq 84$	12	70%
2.	Layak (3)	$70 \leq X < 84$	3	30%
3.	Kurang Layak (2)	$56 \leq X < 70$	0	0
4.	Tidak Layak (1)	$X < 56$	0	0
Jumlah			15	100%

Berdasarkan tabel diatas Siswa layak sebesar 30% dan Siswa sangat layak 70% apabila media pembelajaran *power point* digunakan dalam pembelajaran desain struktur.

Tabel 19. Pendapat Siswa tentang media pembelajaran *power point* materi desain struktur pada uji coba kelompok besar

No	Kategori	Skor	Frekuensi Responden	Persentase
1.	Sangat Layak (4)	$X \geq 84$	27	87%
2.	Layak (3)	$70 \leq X < 84$	3	13%
3.	Kurang Layak (2)	$56 \leq X < 70$	0	0
4.	Tidak Layak (1)	$X < 56$	0	0
Jumlah			30	100%

Hasil uji coba lapangan kelompok besar pembelajaran desain struktur menggunakan *power point* berdasarkan tabel diatas adalah sebesar 13% Siswa layak dan 87% Siswa sangat layak.

3. Kelayakan Produk

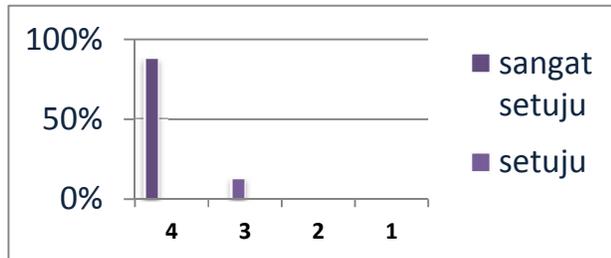
Kelayakan produk dilihat dari analisis hasil validasi setelah melalui tahap revisi, media pembelajaran *power point* materi desain struktur ini dinyatakan layak. Berikut ini akan dipaparkan hasil pendapat siswa tentang kelayakan media pembelajaran *power point* materi desain struktur :

Distribusi frekuensi penilaian kelayakan media oleh siswa adalah :

Tabel 20. Pendapat Siswa tentang media pembelajaran *power point* materi desain struktur pada uji coba kelompok besar

No	Kategori	Skor	Frekuensi Responden	Persentase
1.	Sangat Layak (4)	$X \geq 90$	27	87%
2.	Layak (3)	$75 \leq X < 90$	3	13%
3.	Kurang Layak (2)	$60 \leq X < 75$	0	0%
4.	Tidak Layak (1)	$X < 60$	0	0%
Jumlah			30	100%

Data distribusi frekuensi pendapat Siswa tentang kelayakan media *power point* dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 15. Diagram Data distribusi frekuensi pendapat Siswa tentang kelayakan media *power point*

C. Kajian Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *power point* materi desain struktur untuk mata pelajaran prakarya di SMA Muhammadiyah Kasihan. Media *power point* ini berisi tiga indikator yaitu penjelasan tentang pengertian desain struktur, penjelasan tentang syarat-syarat desain struktur, dan penjelasan tentang bentuk dasar desain struktur.

Tampilan *power point* ini di diberi suara dan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini diangkat dari hasil observasi berupa masalah dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan teknik ceramah dan media papan tulis. Guru menjelaskan dan memberikan contoh didepan kelas, dimana siswa berjumlah sekitar 30 orang. Hal tersebut membuat Siswa kurang jelas dalam menerima materi yang sedang diajarkan.

Proses belajar mengajar sering dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan

Guru dan sulit difahami oleh siswa. Dalam pembelajaran siswa tidak menyukai suasana belajar yang tegang dan membosankan. Siswa lebih menyukai penyampaian materi yang menyenangkan, variatif dan menarik. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran *power point* untuk pembelajaran materi desain struktur.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah RND (*Research and Development*). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Kasihan dengan responden Siswa kelas XI sebanyak 30 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket berskala *likert*. Media pembelajaran ini menggunakan prosedur pengembangan *Borg dan Gall* diatas dapat disederhanakan oleh tim puslitjaknov menjadi lima langkah yang digunakan dalam penelitian ini. Lima langkah tersebut adalah (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap perencanaan, (3) tahap pengembangan, (4) tahap uji coba, (5) desiminasi terbatas.

Tujuan pengembangan media ini adalah menghasilkan media pembelajaran *power point* untuk materi desain struktur. Media *power point* ini dipilih untuk mengembangkan proses belajar mengajar yang menarik dengan kondisi pembelajarn yang lebih aktif karena Siswa dapat mengingat materi dengan mudah dengan bantuan gambar dan suara yang terdapat dalam media *power point* tersebut.

Sebelum di gunakan, media ini di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu juga diuji coba dengan kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil menggunakan responden 15 Siswa. Hasil dari uji coba kelompok kecil yaitu 30% Siswa layak dan 70% Siswa sangat layak apabila media *power point* digunakan dalam pembelajaran materi desain struktur. Media kemudian direvisi menurut saran, kemudian digunakan untuk uji coba kelompok besar.

Hasil uji coba kelompok besar yaitu 13% Siswa berpendapat layak dan 87% Siswa berpendapat sangat layak terhadap penggunaan media pembelajaran *power point* materi desain struktur.

Hasil yang didapat secara umum penilaian terhadap media *power point* ini cukup baik. Media yang telah selesai dikembangkan perlu diuji kelayakannya. Uji kelayakan dilakukan untuk melihat apakah media *power point* ini sesuai untuk pembelajaran materi desain struktur. Kelayakan media dapat dilihat dari analisis hasil validasi para ahli materi dan media serta pendapat Siswa terhadap media pembelajaran untuk materi desain struktur. Berikut ini merupakan masukan dari Dosen ahli materi, ahli media, Guru SMA Muhammadiyah Kasihan sebagai dan saran siswa sebagai panduan dalam merevisi media *power point* sehingga media tersebut dapat dinyatakan layak.

Tabel 21. Saran revisi dari Ahli Media

No.	Saran revisi	Revisi
1.	Masih terdapat gambar yang belum sesuai dengan materi.	Gambar telah dibenarkan sesuai materi.
2.	Suara sebaiknya hanya diawal dan di akhir slide saja.	Suara sudah diperbaiki hanya diawal dan di akhir slide saja.
3.	Bahasa diperjelas.	Bahasa sudah diperbaiki menurut EYD.
4.	Background terlalu banyak gambar sehingga mengganggu konsentrasi.	Background telah diganti dengan back ground yang tidak banyak gambar namun tetap menarik perhatian dan memperjelas materi.

Tabel 22. Saran revisi dari Ahli Materi

NO	Saran Revisi	Revisi
1.	Background terlalu rame sehingga mengganggu pengelihatatan.	Background diganti dengan background yang tidak banyak gambar namun tetap dapat menarik perhatian siswa.
2.	Masih terdapat gambar yang kurang sesuai dengan materi.	Gambar diganti sesuai dengan materi.
3.	Pemilihan huruf untuk gambar terlalu tebal sehingga gambar tidak nampak dengan jelas.	Huruf diganti sehingga gambar tetap terlihat dengan jelas.

Tabel 23. saran revisi dari Guru SMA Muhammadiyah Kasihan sebagai ahli mater dan ahli media disekolah.

No	Saran Revisi	Revisi
1.	Media power point sudah bagus dan sesuai materi namun alangkah baiknya jika di awal dan diakhir slide diberi suara.	Diawal dan diakhir slide diberi suara sehingga lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran.

Tabel 24. saran revisi dari Siswa SMA Muhammadiyah Kasihan.

No	Saran Revisi	Revisi
1.	Pada saat mengajar sebaiknya Guru dapat menguasai kelas, tidak hanya terpaku didepan kelas.	Cara menyampaikan materi di perbaiki sesuai saran.

Dalam penelitian ini media pembelajaran *power point* ini dinyatakan 100% sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi desain struktur karena telah diperbaiki sesuai saran dari Dosen ahli materi dan ahli media, Guru serta saran dari Siswa sehingga menghasilkan media pembelajaran *power point* yang layak digunakan dalam pembelajaran materi desain struktur.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran *power point* kompetensi desain struktur pada mata pelajaran prakarya di SMA Muhammadiyah Kasihan berdasarkan prosedur pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh tim puslitjaknov. Prosedur pengembangan tersebut adalah 1). Tahap analisis kebutuhan 2). Tahap perencanaan 3). Tahap pengembangan 4). Tahap uji coba 5). Desiminasi terbatas.

Prosedur pengembangan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Tahap analisis kebutuhan meliputi melakukan studi lapangan, mengumpulkan referensi materi yang akan diambil, dan menganalisis kurikulum, standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- b) Tahap perencanaan meliputi menentukan tujuan pembuatan media *power point* pada materi desain struktur dan membuat rancangan media *power point*.
- c) Tahap validasi dan revisi dilakukan oleh Dosen ahli materi dan ahli media, Guru SMA Muhammadiyah Kasihan sebagai ahli materi dan ahli media di sekolah, serta Siswa SMA Muhammadiyah Kasihan yang menjadi subyek penelitian.
- d) Tahap uji coba kelompok kecil berjumlah 15 Siswa. Setelah *power point* direvisi sesuai saran pendapat siswa *power point* tersebut digunakan untuk uji coba kelompok besar.

- e) Tahap uji coba kelompok besar berjumlah 30 Siswa. Setelah *power point* direvisi sesuai saran Siswa dalam uji coba kelompok besar dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media maka *power point* tersebut didesiminasikan secara terbatas yaitu kepada Guru Mata Pelajaran Prakarya di SMA Muhammadiyah Kasihan.
2. Media *power point* dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi serta Siswa. Dalam penelitian media pembelajaran *power point* ini 100% Siswa menyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Siswa menyatakan layak karena selain media tersebut sudah divalidasi, media *power point* tersebut sesuai dengan materi didalam kurikulum pembelajaran yang berlaku. Media *power point* juga dapat menarik perhatian Siswa sehingga Siswa termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

B. Keterbatasan Produk

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *power point* ini meskipun hasil kelayakan dalam kategori sangat layak namun tidak luput dari keterbatasan. Keterbatasan produk media pembelajaran *power point* ini adalah:

1. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada personal komputer/laptop/netbook/notebook.
2. Guru yang tidak memiliki personal komputer/laptop/netbook/notebook belum dapat menggunakan program ini.
3. Media pembelajaran ini menggunakan tenaga listrik, maka jika listrik padam maka media ini tidak dapat digunakan kecuali sekolahan tersebut memiliki genset.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran *power point* ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi sejenis. Selain itu, media pembelajaran ini dapat dikembangkan dalam bentuk permainan sehingga akan lebih memberikan pengalaman baru pada Siswa dalam belajar.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *power point* terdapat beberapa saran yaitu:

1. Penentuan media harus berdasarkan analisis kebutuhan Siswa.
2. Perhatikan prinsip pembuatan *power point* untuk mendapatkan media yang menarik.
3. Media pembelajaran *power point* dapat dikembangkan dengan materi yang lain.
4. Media *power point* digunakan oleh orang yang kompeten dibidangnya (materi).
5. Karena telah terbukti layak maka media pembelajaran *power point* kompetensi desain struktur dimanfaatkan untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT. Intan Sejati Klaten.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto Suharsimi. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bharata
- _____ (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. (2012). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Aristo rahadi (1982). *Media Berbasis Komputer*. Jakarta: Bharata
- _____ (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (1995). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chodijah (1981). *Siluet Pada Busana*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Chodijah & Wisri A Mamdi. (1982). *Desain Struktur Pada Busana*. Jakarta: PT. Bumi Baskara.
- Cholid Narbuko & Abu Ahmadi. (2009). *Riset Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Chomshin S Widodo & Jasmadi (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Criticos. (1996). *Media pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- _____ (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Dewi Puspitasari, (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu*, Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Djemari Mardapi. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Harjanto (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Hujair A. H Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safirina Insania Press.
- Ibrahim. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- I Khetut & Rahadi. (2010). *Media Pembelajaran Power Point*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- I Putu Kusuma. (2010). *Media pembelajaran power point*. Bandung: PT. Remaja Roesdakarya.
- Isriani Hardini, (2012) *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep Dan Implementasi)*, Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Jamal Ma'mur. (2011). *Penelitian Pengembangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Jelarwin Dabutar. (2008). *Media pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Jufriadi Hidayat.(2008). *Macam-Macam Media Pembelajaran*. Jakarta:Jendral Menejemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Nana Sudjana & Ahmad Rifai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT.Sinar Baru Algesindo
- Mulyani. (2001). *Media Pembelajaran Power Point*. Jakarta: Salemba Infotek.
- _____ (2011). *Media Pembelajaran Power Point*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Oemar Hamalik. (1993). *Sistem Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembinaan Ketenagaan*. Bandung : PT. Trigenda Karya.
- (1994). *Media Pendidikan.ed.6*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- _____ (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. (2002). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____ (2011). *Penelitian Pengembangan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sanaky. (2009). *Macam-macam Media Pembelajaran*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Sri Widarwati.(1993). *Desain Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sudarwan Denim (1995). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Administrasi: dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Penelitian Pengembangan*.Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasioanal.
- Wawan Rusmawan. (2009). *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Widjningsih. (1982). *Disain Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Zainal Aqip. (2013). *Media Pembelajaran Power Point*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

FOTO PENELITIAN



KARTU BIMBINGAN

HARI/TANGGAL	CATATAN PEMBIMBING	PARAF
Senin, 17 Maret 2015	<ol style="list-style-type: none">1. Latar belakang dibenahi2. Tata tulis dicek karena masih terdapat penulisan yang salah3. Lampiran disertakan	
Kamis, 26 Maret 2015	<ol style="list-style-type: none">1. Abstrak Dibuat2. Halaman Pengesahan Dibenahi3. Daftar Lampiran Belum Ada	
Senin, 30 Maret 2015	<ol style="list-style-type: none">1. Bab 4 dan Bab 5 dibenahi karena masih salah	
Senin, 6 April 2015	<ol style="list-style-type: none">1. Gambar belum diberi keterangan2. Batasan masalah dibenahi3. Pembahasan kurang jelas	
Kamis, 23 April 2015	<ol style="list-style-type: none">1. Kesimpulan masih salah2. Dalam abstrak ditulis prosedur pengembangan	
Senin, 27 April 2015	<ol style="list-style-type: none">1. Penulisan setuju dalam pendapat siswa diganti dengan kata layak dalam menilai produk media pembelajaran power point2. Penulisan di teliti karena masih terdapat kesalahan dalam penulisan	
Kamis, 7 Mei 2015	<ol style="list-style-type: none">1. Abstrak dibenahi	
Jum'at, 8 Mei 2015	ACC	

Rumus perhitungan kategori

Kelompok kecil

15 responden

Jumlah Soal	: 28
Skor Max (Skor Tertinggi X Jumlah Soal)	: 4x 28:122
Skor Min (Skor Terendah X Jumlah Soal)	:1x28:28
Rentang (Skor Tertinggi – Skor Terendah	:122-28):84
Jumlah Kategori	:4
Panjang Kelas Interval(P)	: Rentang Jumlah Kategori
	:84:4
	:21
Jumlah Skor Total	:(1x28)+(0x28)
	:28+0
	:28

tabel Konversi Skor Ke Nilai Pada Skala 4

No	Interval Skor	Kategori
1.	$\bar{x} \geq x + 1. SBx$	Sangat Layak (4)
2.	$\bar{x} + 1. SBx > x \geq \bar{x}$	Layak (3)
3.	$\bar{x} > x \geq \bar{x} - 1. SBx$	Kurang Layak (2)
4.	$\bar{x} < x - 1. SBx$	Tidak Layak (1)

Rerata ideal X dan simpangan deviasi (SD) diperoleh dengan rumus:

X : - (skor tertinggi + skor terendah)

SD : - (Skor tertinggi – skor terendah)

Tabel perhitungan kategori

kelas	Kategori penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Layak (4)	$x \geq x + 1 \cdot \bar{SBx}$ X=84
3	Layak (3)	$x + 1 \cdot \bar{SBx} > x \geq x - 1 \cdot \bar{SBx}$ 84 ≥ x ≥ 70
2	Kurang Layak (2)	$x > x - 1 \cdot \bar{SBx}$ 70 ≥ x ≥ 50
1	Tidak Layak (1)	$x < x - 1 \cdot \bar{SBx}$ X=50

Tabel prosentase hasil

kelas	Kategori penilaian	Frekuensi	Frekuensi relatif
4	Sangat layak	12	80%
3	Layak	3	20%
2	Kurang layak	0	0
1	Tidak layak	0	0
jumlah		15	100%

Analisis data hasil penilaian kelayakan ahli media

Jumlah skor total : jumlah skor x responden

$$: 24 \times 3 = 72$$

Skor minimum : skor terendah jumlah soal

$$: 0 \times 72 = 0$$

Skor maksimal : skor tertinggi jumlah soal

$$: 1 \times 72 = 72$$

Rentang : skor tertinggi- skor terendah

$$: 72 - 0 = 72$$

Jumlah kategori : 2

Panjang kelas interval: rentang : jumlah kategori

$$: 72 : 2 = 36$$

Jumlah kriteria untuk ahli materi

Nilai	Kategori	skor	Nilai
1	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{mak}$	$36 \leq S \leq 72$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + (p-1))$	$0 \leq S \leq 35$

Jumlah skor yang didapat = (kategori x hasil) + (kategori x hasil)

$$= (1 \times 72) + (0 \times 0) = 72$$

$$\text{Hasil prosentase} = (1 + \dots) = 1 + \frac{(\dots)}{!} + \dots$$

.....
 ;;;;;;;;;;;;;;;;;;

HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*

Validasi Oleh Ahli Materi

No Butir Pernyataan	Skor Responden	
	1	2
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

Jumlah	20	20
TOTAL SKOR	40	
RATA-RATA	20	

Jumlah soal = Jumlah soal x jumlah responden

$$= 20 \times 1$$

$$= 20$$

Skor Minimal = Skor Terendah X Jumlah soal

$$= 0 \times 20$$

$$= \mathbf{0}$$

Skor Maksimal = Skor Tertinggi X Jumlah Soal

$$= 1 \times 20$$

$$= \mathbf{20}$$

Rentang = Skor Maksimal – Skor Minimal

$$= 20 - 0$$

$$= \mathbf{20}$$

Jumlah Kategori = **2**

Panjang Kelas (p) = _____

$$= \text{—}$$

$$= \mathbf{10}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah Skor (S)} &= (\text{Hasil jawaban 1} \times 1) + (\text{Hasil jawaban 0} \times 0) \\
 &= (20 \times 1) + (0 \times 0) \\
 &= \mathbf{20}
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori	Interval nilai	Hasil
1	Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq S_{\max}$	$10 \leq S \leq 20$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$0 \leq S \leq 9,5$

Prosentase Hasil

$$\begin{aligned}
 1. \text{ Prosentase Kelas 1} &= \frac{\text{Jumlah Kelas 1}}{\text{Jumlah Total}} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. \text{ Prosentase Kelas 0} &= \frac{\text{Jumlah Kelas 0}}{\text{Jumlah Total}} \times 100\% \\
 &= 0\%
 \end{aligned}$$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	Layak	20	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		20	100%

HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*

Validasi Oleh Ahli Media

No Butir Pernyataan	Skor Responden	
	1	2
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
JUMLAH	15	15
Total skor	45	
Rata –rata	15	

Jumlah soal = Jumlah Soal X Jumlah Responden

$$= 15 \times 1$$

$$= \mathbf{15}$$

Skor Minimal = Skor Terendah X Jumlah soal

$$= 0 \times 15$$

$$= \mathbf{15}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal} &= \text{Skor Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal} \\ &= 1 \times 15 \\ &= \mathbf{15} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal} \\ &= 15 - 0 \\ &= \mathbf{15} \end{aligned}$$

$$\text{Jumlah Kategori} = \mathbf{2}$$

$$\begin{aligned} \text{Panjang Kelas (p)} &= \text{—————} \\ &= \text{—} \\ &= \mathbf{7,5} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Skor (S)} &= \text{Hasil jawaban 1} \times 1 + (\text{Hasil jawaban 0} \times 0) \\ &= (15 \times 1) + (0 \times 0) \\ &= \mathbf{7,5} \end{aligned}$$

Kelas	Kategori	Interval nilai	Hasil
1	Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq S_{\max}$	$7,5 \leq S \leq 15$
0	Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$0 \leq S \leq 7,5$

Prosentase Hasil

$$\begin{aligned} 1. \text{ Prosentase Kelas 1} &= \text{—} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

2. Prosentase Kelas 0 = $\frac{0}{15} \times 100\%$

= 0%

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	Layak	15	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		15	100%

HASIL UJI COBA KELOMPOK KECIL

Jumlah Soal	= 15
Skor Min (Smin)	= skor terendah x jumlah skor = 1 x 15 = 15
Skor Mak (Smak)	= Skor tertinggi x jumlah skor = 4 x 15 = 60
Rentang	= skor tertinggi – skor terendah = 60-15 = 45
Panjang kelas interval	= 45 : 4 = 11,25

Tabel konversi skor ke nilai skala 4

Kelas	Katagori penilaian	Keterangan
4	$x \geq \bar{x} + 1 \cdot \text{SDI}$	Sangat Layak
3	$x + 1 \cdot \text{SDI} \geq x \geq \bar{x}$	Layak
2	$\bar{x} > x \geq \bar{x} - 1 \cdot \text{SDI}$	Kurang Layak
1	$x \leq \bar{x} - 1 \cdot \text{SDI}$	Tidak Layak

Rerata ideal (\bar{x}) dan simpangan deviasi (SDI) diperoleh dengan rumus berikut ini:

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) = \frac{1}{2} (60+15) = 70$$

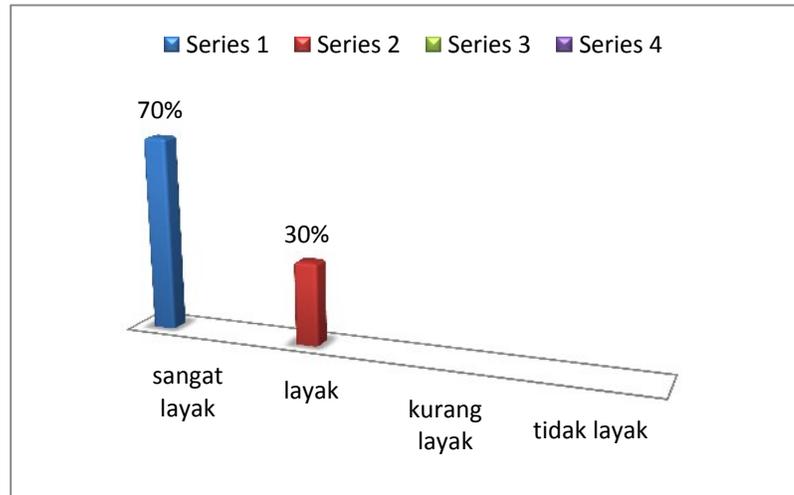
$$\text{Sdi} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}) = \frac{1}{6} (60-15) = 14$$

Skor	Katagori penilaian	Interval nilai	
		4	Sangat setuju
3	Setuju	$x + 1 \cdot S_{di} \geq x \geq \bar{x}$	$84 > x \geq 70$
2	Kurang setuju	$x > x \geq \bar{x} - 1 \cdot S_{di}$	$70 > x \geq 56$
1	Tidak setuju	$x \leq \bar{x} - 1 \cdot S_{di}$	$X < 56$

Tabel untuk presentase hasil

Kelas	Katagori penilaian	Frekuensi Absolute	Frekuensi Relativ
4	Sangat Layak	7	70%
3	Layak	3	30%
2	Kurang Layak	0	0
1	Tidak Layak	0	0
Jumlah		10	100%

Diagram kelayak media menurut pendapat siswa dalam uji coba kelompok kecil



HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.971	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	92.7000	132.233	.790	.969
Item2	92.3000	135.789	.823	.969
Item3	92.4000	136.044	.819	.969
Item4	92.5000	135.167	.673	.970
Item5	92.3000	136.456	.767	.969
Item6	92.7000	136.900	.674	.970
Item7	92.6000	135.600	.691	.970
Item8	92.4000	137.156	.724	.970
Item9	92.3000	137.122	.711	.970
Item10	92.2000	136.178	.808	.969
Item11	92.4000	135.156	.648	.970
Item12	92.7000	134.011	.680	.970
Item13	92.5000	134.056	.746	.970
Item14	92.3000	136.456	.767	.969
Item15	92.0000	139.556	.647	.970
Item16	92.2000	136.400	.789	.969
Item17	92.4000	137.156	.724	.970
Item18	92.3000	137.122	.711	.970
Item19	92.3000	136.456	.767	.969
Item20	92.3000	132.678	.798	.969
Item21	92.4000	135.156	.648	.970
Item22	92.4000	137.822	.667	.970
Item23	92.2000	136.400	.789	.969
Item24	92.6000	135.600	.691	.970
Item25	92.2000	136.400	.789	.969
Item26	92.3000	137.122	.711	.970
Item27	92.5000	137.389	.756	.970
Item28	92.2000	136.400	.789	.969

Hasil Uji Validitas

No. Pertanyaan	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r tabel	Keterangan
Item1	0,790	0,632	Valid
Item2	0,823	0,632	Valid
Item3	0,819	0,632	Valid
Item4	0,673	0,632	Valid
Item5	0,767	0,632	Valid
Item6	0,674	0,632	Valid
Item7	0,691	0,632	Valid
Item8	0,724	0,632	Valid
Item9	0,711	0,632	Valid
Item10	0,808	0,632	Valid
Item11	0,648	0,632	Valid
Item12	0,680	0,632	Valid
Item13	0,746	0,632	Valid
Item14	0,767	0,632	Valid
Item15	0,647	0,632	Valid
Item16	0,789	0,632	Valid
Item17	0,724	0,632	Valid
Item18	0,711	0,632	Valid
Item19	0,767	0,632	Valid
Item20	0,798	0,632	Valid
Item21	0,648	0,632	Valid
Item22	0,667	0,632	Valid
Item23	0,789	0,632	Valid
Item24	0,691	0,632	Valid
Item25	0,789	0,632	Valid
Item26	0,711	0,632	Valid
Item27	0,756	0,632	Valid
Item28	0,789	0,632	Valid

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan valid karena mempunyai nilai r hitung $>$ r tabel (0,632).

Hasil uji Reliabilitas nilai *alpha cronbach* yang diperoleh sebesar 0,971. Karena nilai *alpha cronbach* yang diperoleh lebih besar dari 0,6 maka menunjukkan bahwa variabel tersebut telah reliabel.

Uji kelompok Besar

$$\text{Jumlah Soal} = 28$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Min (Smin)} &= \text{skor terendah} \times \text{jumlah skor} \\ &= 1 \times 28 \\ &= 28\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Mak (Smak)} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah skor} \\ &= 4 \times 28 \\ &= 112\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} \\ &= 112 - 28 \\ &= 84\end{aligned}$$

$$\text{Panjang kelas interval} = 84 : 4 = 21$$

Tabel konversi skor ke nilai skala 4

Kelas	Katagori penilaian	Keterangan
4	$x \geq \bar{x} + 1 \cdot \text{SDI}$	Sangat layak
3	$x + 1 \cdot \text{SDI} \geq x \geq \bar{x}$	Layak
2	$\bar{x} > x \geq \bar{x} - 1 \cdot \text{SDI}$	Kurang layak
1	$x \leq \bar{x} - 1 \cdot \text{SDI}$	Layak

Rerata ideal (\bar{x}) dan simpangan deviasi (SDI) diperoleh dengan rumus berikut ini:

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}) = \frac{1}{2} (112 + 28) = 70$$

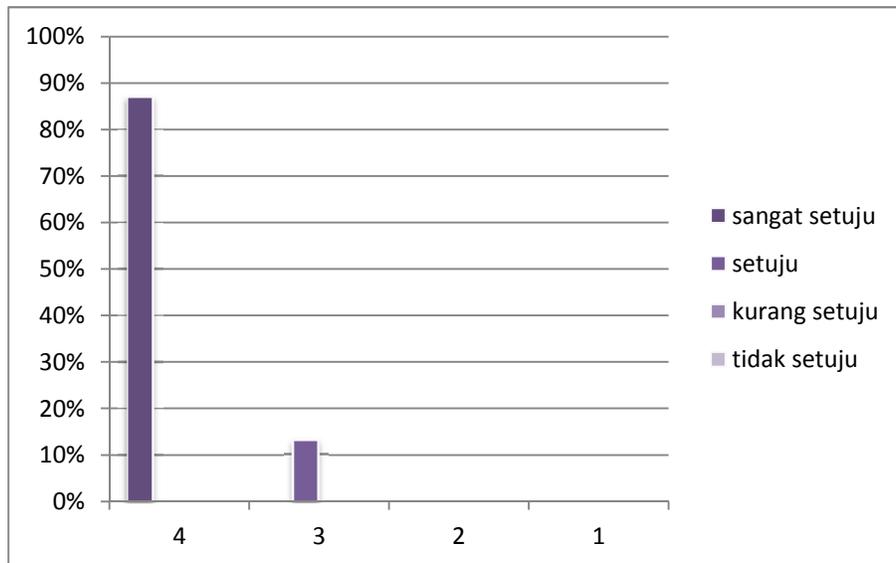
$$Sdi = 1/6 (\text{ skor tertinggi- skor terendah}) = 1/6 (112-28) =14$$

Skor	Katagori penilaian	Interval nilai	
		4	Sangat Layak
3	Layak	$x + 1 \cdot Sdi \geq x \geq \bar{x}$	$84 > x \geq 70$
2	Kurang Layak	$\bar{x} > x \geq \bar{x} - 1 \cdot Sdi$	$70 > x \geq 56$
1	Tidak Layak	$x \leq \bar{x} - 1 \cdot Sdi$	$X < 56$

Tabel untuk presentase hasil

Kelas	Katagori penilaian	Frekuensi Absolute	Frekuensi Relativ
4	Sangat Layak	27	87%
3	Layak	3	13%
2	Kurang Layak	0	0
1	Tidak Layak	0	0
Jumlah		30	100%

Diagram kelayak media menurut pendapat siswa dalam uji coba kelompok besar



Hasil Uji Validitas

No. Pertanyaan	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	r tabel	Keterangan
Item1	0,499	0,355	Valid
Item2	0,392	0,355	Valid
Item3	0,599	0,355	Valid
Item4	0,420	0,355	Valid
Item5	0,417	0,355	Valid
Item6	0,399	0,355	Valid
Item7	0,415	0,355	Valid
Item8	0,432	0,355	Valid
Item9	0,442	0,355	Valid
Item10	0,441	0,355	Valid
Item11	0,414	0,355	Valid
Item12	0,394	0,355	Valid
Item13	0,432	0,355	Valid
Item14	0,387	0,355	Valid
Item15	0,488	0,355	Valid
Item16	0,617	0,355	Valid
Item17	0,400	0,355	Valid
Item18	0,383	0,355	Valid
Item19	0,437	0,355	Valid
Item20	0,442	0,355	Valid
Item21	0,469	0,355	Valid
Item22	0,417	0,355	Valid
Item23	0,432	0,355	Valid
Item24	0,446	0,355	Valid

Item25	0,428	0,355	Valid
Item26	0,441	0,355	Valid
Item27	0,392	0,355	Valid
Item28	0,557	0,355	Valid

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan valid karena mempunyai nilai r hitung $>$ r tabel (0,355).

Hasil Uji Reliabilitas

Nilai *alpha cronbach* yang diperoleh sebesar 0,887. Karena nilai *alpha cronbach* yang diperoleh lebih besar dari 0,6 maka menunjukkan bahwa variabel tersebut telah reliabel.

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	89.9677	57.032	.499	.882
Item2	90.3226	57.892	.392	.884
Item3	89.9677	56.299	.599	.880
Item4	90.2258	57.247	.420	.884
Item5	90.3871	58.112	.417	.884
Item6	90.0968	57.490	.399	.884
Item7	90.2581	56.998	.415	.884
Item8	90.0968	55.690	.432	.884
Item9	89.9355	57.462	.442	.883
Item10	89.8710	57.516	.441	.883
Item11	90.0000	56.467	.414	.884
Item12	89.9355	57.396	.394	.884
Item13	89.9032	57.090	.432	.883
Item14	89.9032	57.890	.387	.884
Item15	90.0000	57.133	.488	.882
Item16	90.2258	55.647	.617	.879
Item17	90.2258	56.647	.400	.885
Item18	90.3226	57.159	.383	.885
Item19	90.1613	57.340	.437	.883
Item20	90.2581	57.198	.442	.883
Item21	90.2258	56.847	.469	.883
Item22	90.1613	57.073	.417	.884
Item23	90.1613	56.940	.432	.883
Item24	90.1613	57.273	.446	.883
Item25	89.9677	57.566	.428	.884
Item26	90.1935	56.961	.441	.883
Item27	90.2581	57.598	.392	.884
Item28	90.0000	56.067	.557	.881

Setandar deviasi

Statistics

VAR00001

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		93.4516
Std. Error of Mean		1.40417
Median		94.0000
Mode		93.00 ^a
Std. Deviation		7.81809
Variance		61.123
Range		28.00
Minimum		79.00
Maximum		107.00
Sum		2897.00



DESAIN STRUKTUR PADA BUSANA

Oleh:

SITI ISTIQOMAH

12513247006

PENGERTIAN DESAIN STRUKTUR

Rancangan suatu busana yang tersusun dari garis, bentuk, warna, dan tekstur dari suatu benda yang memiliki ruang maupun gambaran dari suatu benda yang nantinya akan membentuk suatu SILUET



SYARAT-SYARAT DESAIN STRUKTUR

1. Bentuknya sederhana tetapi indah



SYARAT-SYARAT DESAIN STRUKTUR

2. Disesuaikan dengan tujuan



Busana Rumah

Busana Casual



SYARAT-SYARAT DESAIN STRUKTUR

2. Disesuaikan dengan tujuan



Busana Pesta

Busana Kerja



SYARAT-SYARAT DESAIN STRUKTUR

3. Proporsinya baik



SYARAT-SYARAT DESAIN STRUKTUR

4. Dibuat dari bahan
yang sesuai

Busana pesta
melangsai terbuat
dari bahan sifon





PENGERTIAN SILUET

Garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Namun jika detail ini ditemukan pada desain struktur fungsinya hanyalah sebagai pelengkap.

MACAM-MACAM SILUET MENURUT BENTUK HURUF

➤ A

➤ Y

➤ I

➤ X

➤ S

➤ H

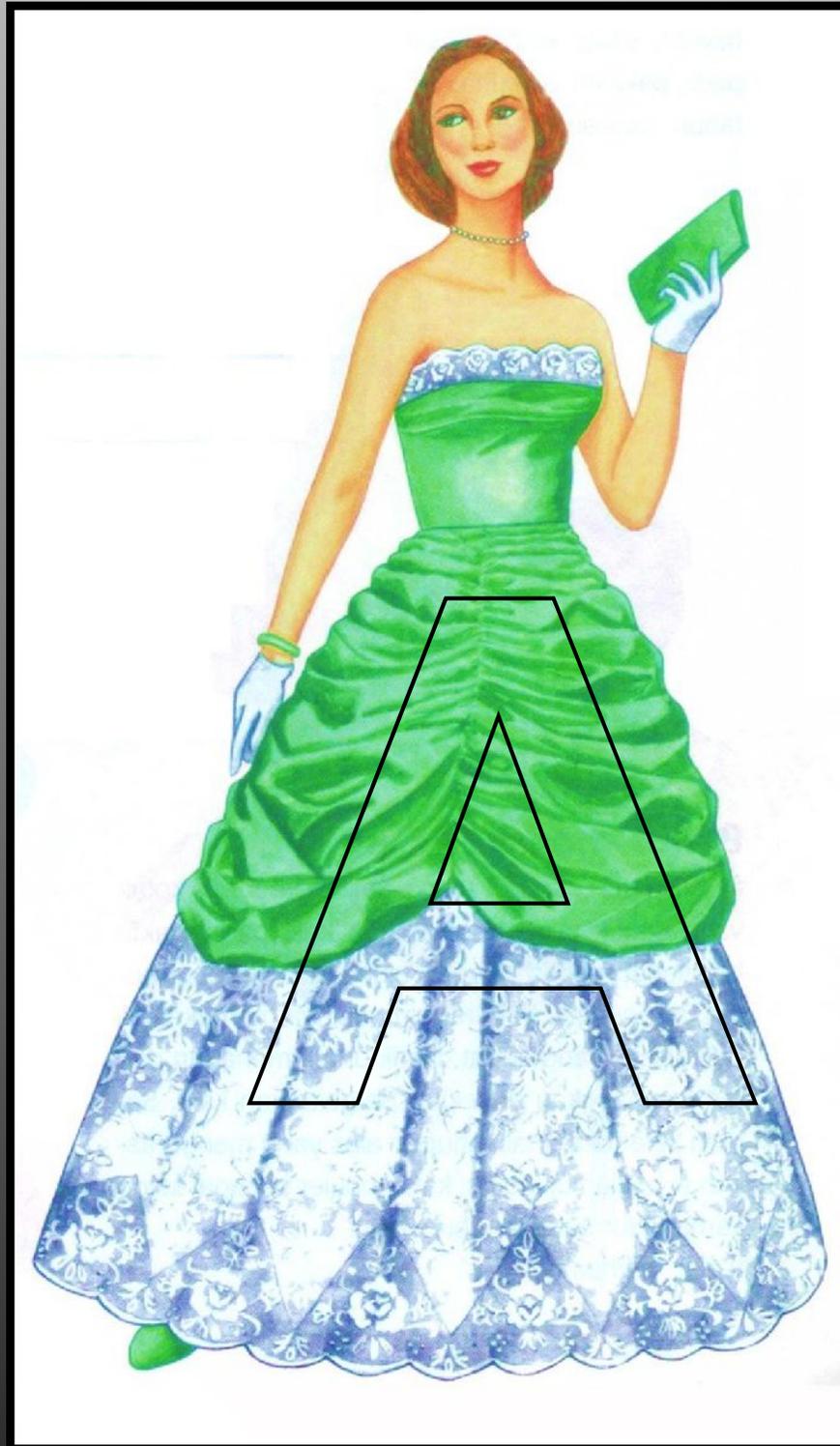
➤ T

➤ L

➤ O

➤ b

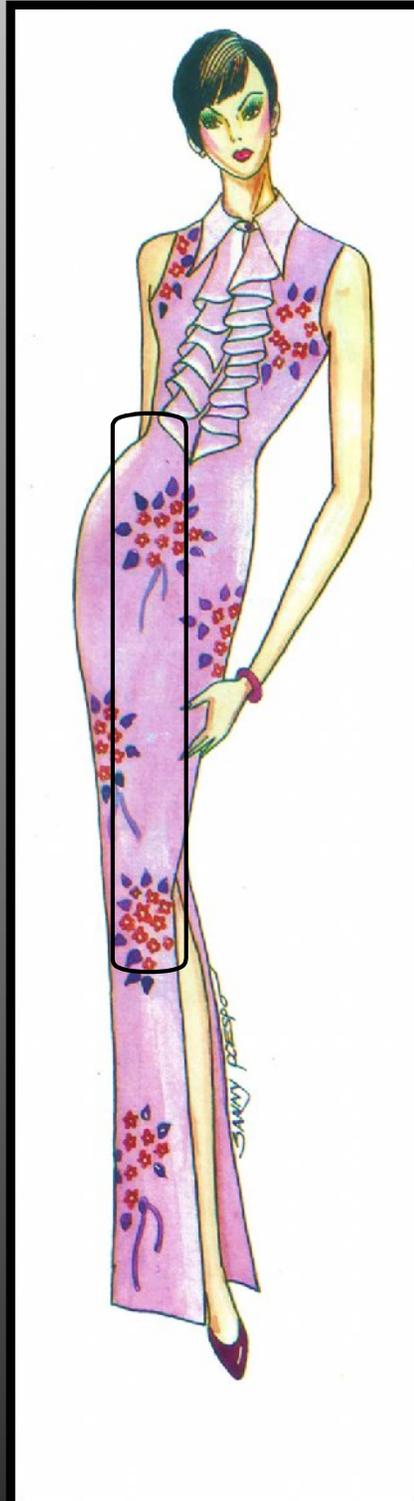
SILUET



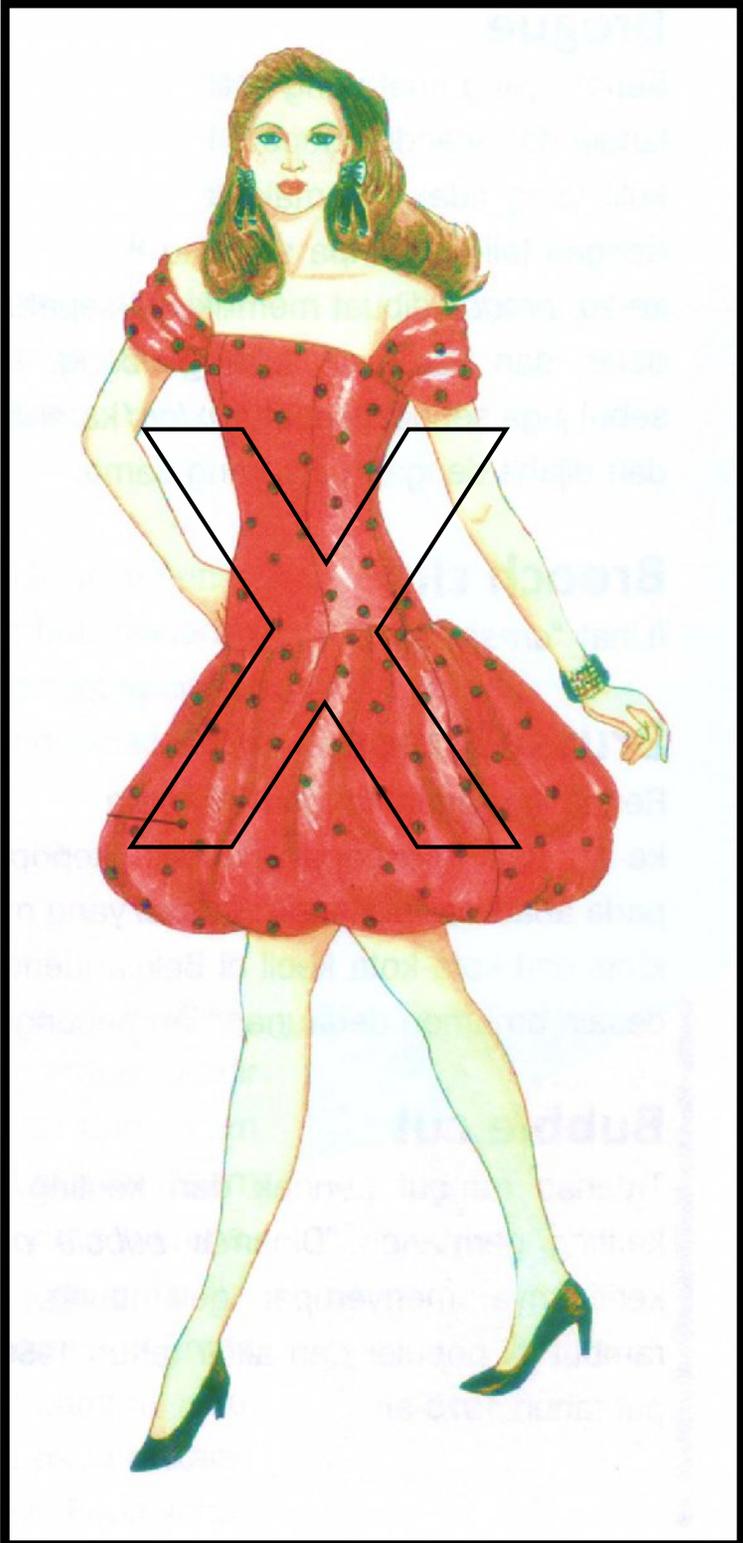
SILUET



SILUET



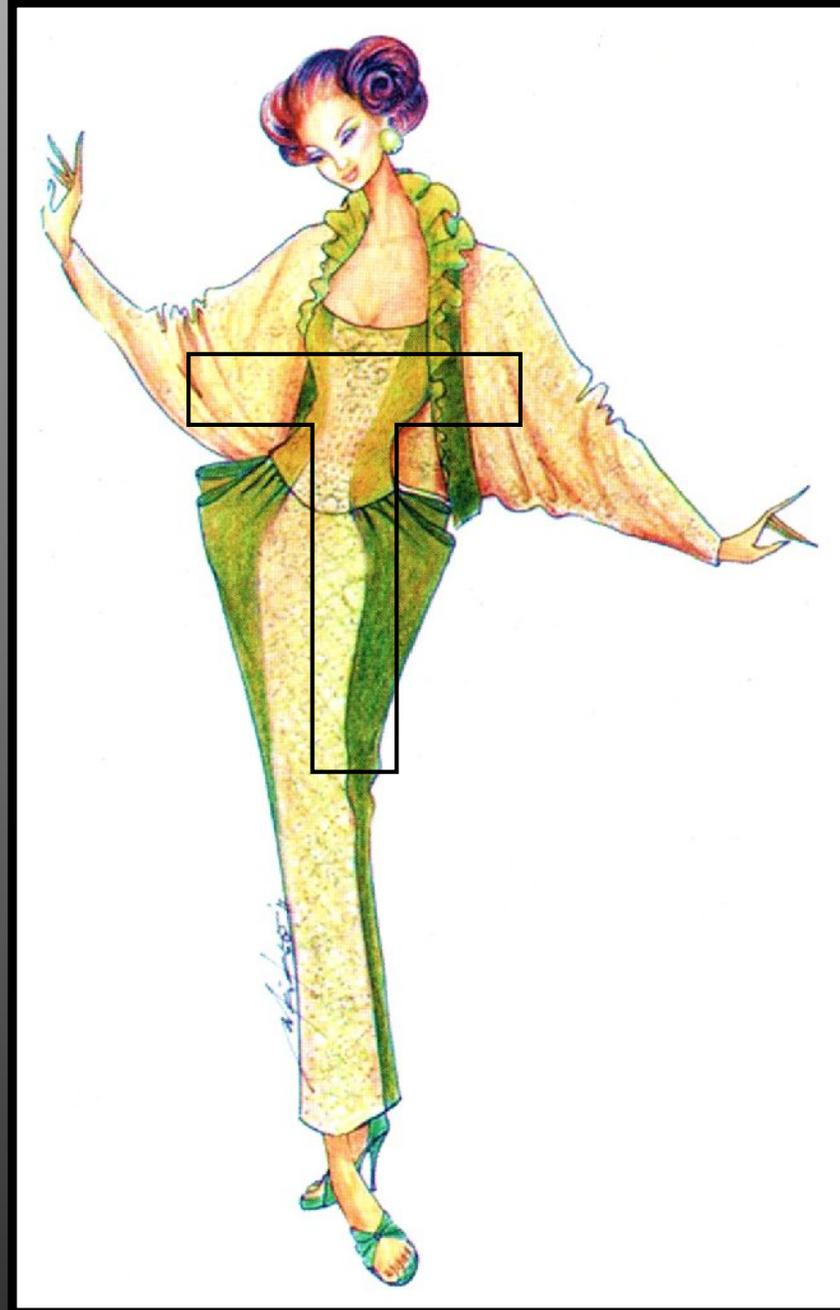
SILUET



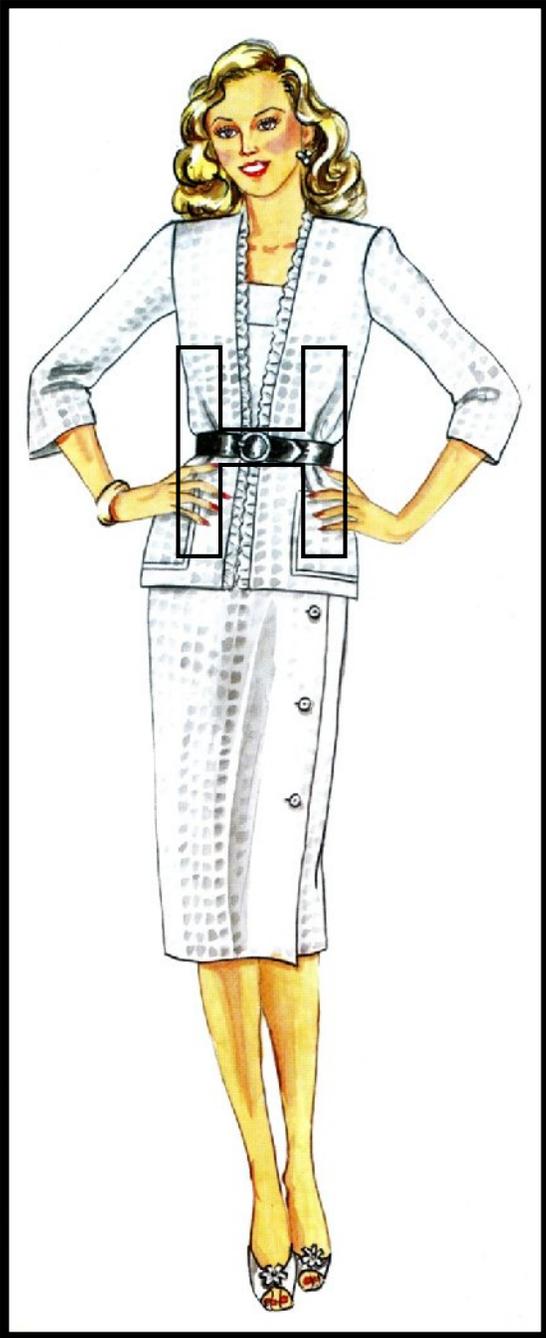
SILUET



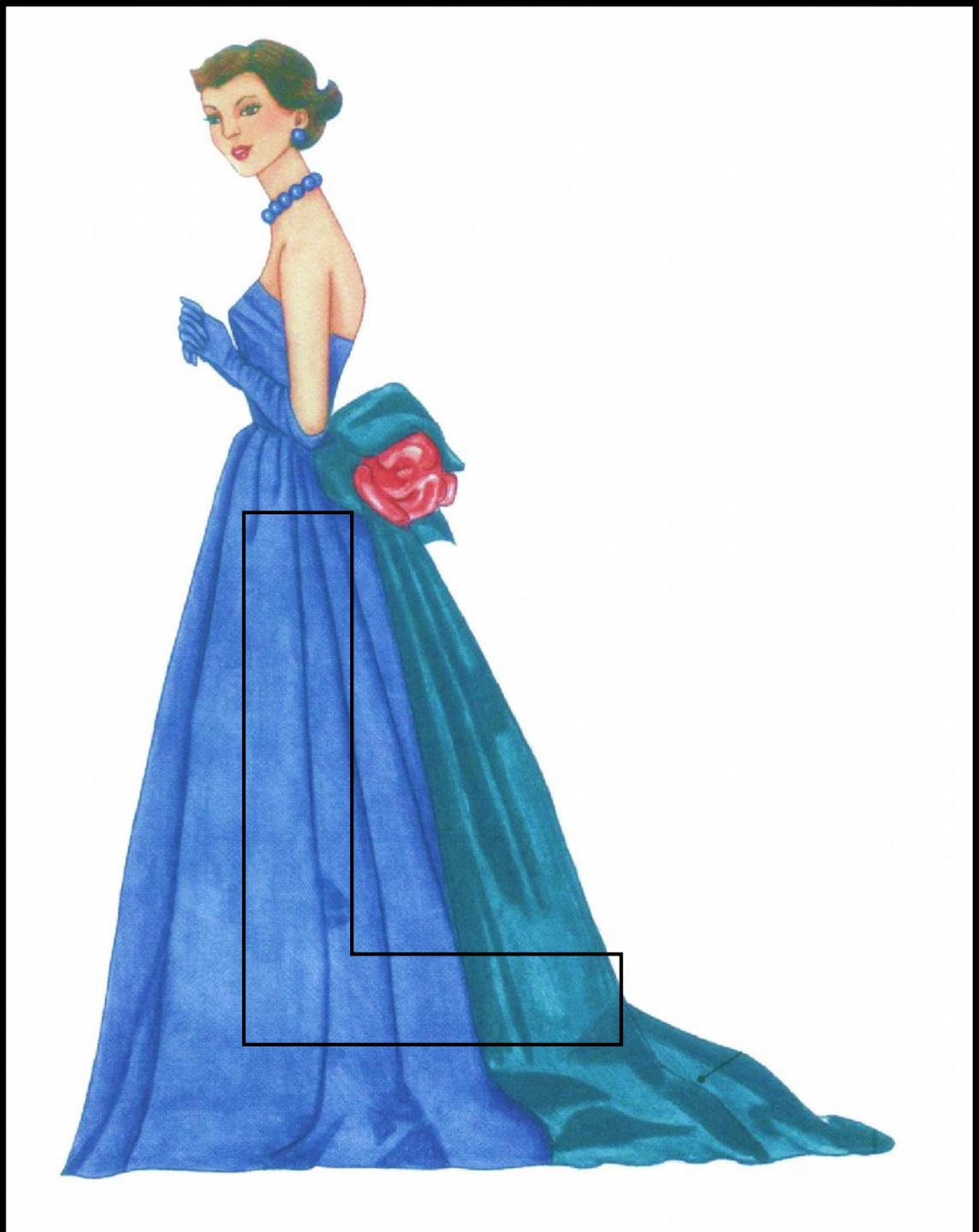
SILUET



SILUET



SILUET



SILUET



SILUET



**SELAMAT BELAJAR
SEMOGA SUKSES**



SILABUS SMA MUHAMMADIYAH KASIHAN

Satuan pendidikan : SMA Muhammadiyah Kasihan

Kelas/semester : XI/1

Mata pelajaran : Prakarya

Kompetensi Inti (KI)

KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan 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.

Tabel. silabus desain struktur SMA Muhammadiyah Kasihan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
S u m Desain Busana e r	KLS XII		
	2.1 Mendeskripsikan desain struktur	2.1.1 Menjelaskan pengertian desain struktur 2.1.2 Menjelaskan syarat-syarat desain struktur 2.1.3 Menjelaskan bentuk dasar desain struktur	Desain struktur

Sumber: SMA Muhammadiyah Kasihan 2014