

**PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUBAH POLA BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Nareswara An Nashr
NIM 11513241022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUBAH POLA BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN**

Disusun Oleh :

Nareswara An Nashr

NIM. 11513241022

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

Yogyakarta, 23 Maret 2016

**Mengetahui,
Ketua Progam Studi
Pendidikan Teknik Busana**



Dr. Widiastuti
NIP.19721115 200003 2 001

**Disetujui,
Dosen Pembimbing**



Dr. Widjiningih
NIP.19510702 197803 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Video Media Pembelajaran
Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean

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

Yogyakarta, 20 April 2016

Yang menyatakan,



Nareswara An Nashr

NIM. 11513241022

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN
MERUBAH POLA BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN**

Disusun Oleh :

Nareswara An Nashr

NIM. 11513241022

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Progam Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 4 April 2016.

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Widjiningsih Ketua Penguji/Pembimbing		20-04-2016
Triyanto, M.A Sekretaris		20-04-2016
Enny Zuhni Khayati, M.Kes Penguji		20-04-2016

Yogyakarta, 21 April 2016

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP 19560216 198603 1 003

MOTTO

"Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis"

(Aristoteles)

"No matter how good or bad your life is, wake up everyday and be thankful you still have one"

(ritu ghatourey)

"Dan sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain"

(H.R. Jhabrani dan Daruquthni)

"Genius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras dan keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan"

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin segala puji dan syukur atas karunia yang telah diberikan kepadaku, sehingga laporan Tugas Akhir Skripsi ini bisa diselesaikan.

Kupersembahkan karya ini untuk:

❖ Bapak dan Ibu tercinta

Almarhum Bapak Bambang Sulaiman dan Ibu Sriwidarti yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan kasih sayang, dan berusaha memberikan yang terbaik untuk semuanya. Semoga selalu diberi kebahagiaan, kenikmatan, kesehatan, dan tetap dalam lindungan Allah SWT.

❖ Kakak dan Adikku

Diwangkara Nafi Al-Mufti dan Nerpa Mahesi An Nashr, terimakasih atas dukungan, semangat dan kasih sayang yang diberikan.

❖ Teman-teman Pendidikan Teknik Busana angkatan 2011

Terimakasih atas semangat, kerjasama, kebersamaan, bantuan yang diberikan kepadaku, serta kenangan terindah yang tak pernah terlupakan.

❖ Universitas Negeri Yogyakarta

Terimakasih telah memberikan tempat dan kesempatan kepada saya untuk menuntut ilmu.

PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN MENGUBAH POLA BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN

Oleh:
Nareswara An Nashr
NIM. 11513241022

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan: (1) menghasilkan video media pembelajaran mengubah pola blus, (2) mengetahui kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus, (3) mengetahui efektivitas video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share*.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan Tim Puslitjaknov. Prosedur pengembangan terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli dan revisi; (4) uji coba skala kecil dan revisi; (5) uji coba skala besar dan produk akhir. Penelitian dilaksanakan di SMK N 2 Godean dengan subjek penelitian pada uji coba skala kecil berjumlah 10 siswa dan uji coba skala besar berjumlah 31 siswa pada kelas XI Tata Busana 3. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan unjuk kerja. Uji validitas instrumen menggunakan validitas konstruk dengan meminta pertimbangan ahli (*Judgement Expert*) dan reabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah: 1) produk media dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan oleh Tim Puslitjaknov menghasilkan video media pembelajaran mengubah pola blus yang dikemas dalam bentuk CD, DVD, dan *flashdisk*; 2) video media pembelajaran mengubah pola blus dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh 2 orang ahli materi dengan skor rerata 9 (100%), 2 orang ahli media dengan skor rerata 10 (100%), dan hasil uji coba skala kecil menurut pendapat siswa sebanyak 40% menyatakan sangat setuju dan 60% menyatakan setuju. Sedangkan pada uji coba skala besar sebanyak 54,8% menyatakan sangat setuju dan 45,2% menyatakan setuju; 3) video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* termasuk dalam kategori sangat efektif dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan sebanyak 31 siswa (100%) mencapai KKM.

Kata kunci: Pengembangan Video, Mengubah Pola Blus, SMKN 2 Godean.

DEVELOPING BLOUSE PATTERN MODIFICATION LEARNING MEDIA VIDEO AT SMK NEGERI 2 GODEAN

Nareswara An Nashr
NIM. 11513241022

ABSTRACT

This study aimed to: (1) produce a blouse pattern modification learning media video, 2) find out the appropriateness of the blouse pattern modification learning media video, 3) find out the effectiveness of blouse pattern modification learning media video through the Think Pair and Share method.

This was a research and development (R&D) study. The development model in the study was the one developed by a team from the Center for Policy and Innovation Studies. The development procedure consisted of five stages, i.e.: (1) needs analysis, (2) preliminary product development, (3) expert validation and revision, (4) a small-scale tryout and revision, and (5) a large-scale tryout and the final product. The study was conducted at SMKN 2 Godean involving 10 students for the small-scale tryout and 31 students of Grade XI of Fashion Design 3 for the large-scale tryout. The data were collected through interviews, observations, performances, and questionnaires. The instrument validity was assessed in terms of the construct validity through expert judgment and the reliability was assessed by Cronbach's Alpha. The data analysis technique in the study was the descriptive analysis technique.

The results of the study were as follows. 1) The media product was developed based on the procedure by a team from the Center for Policy and Innovation Studies and the product was a blouse pattern modification learning media video packed in a CD, DVD, and flash disk. 2) The blouse pattern modification learning media video was appropriate as learning media based on the results of the validation by 2 materials experts with a mean score of 9 (100%), 2 media experts with a mean score of 10 (100%), and the result of a small-scale tryout according to the student's opinions, 40% of the student's very agree and 60% agree. However, in the large scale tryout, 54,8% of the student's very agree and 45,2% agree, 3) The blouse pattern modification learning media video through the in the Think Pair and Share method includes the effective category, with the learning outcomes shows that 31 student's (100%) attained the MMS.

Keywords: *Developing Video, Blouse Pattern Modification, SMKN 2 Godean*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Widjiningsih selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes, Ibu Prapti Karomah, M.Pd , dan Ibu Tinik Samsiyati selaku Validator Instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ibu Dr. Widjiningsih selaku Ketua Penguji, Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes selaku Penguji, dan Bapak Triyanto, M.A selaku Sekretaris yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni dan Ibu Dr. Widihastuti selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Guru dan staff SMK Negeri 2 Godean yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 2016

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nareswara An Nashr', written in a cursive style.

Nareswara An Nashr

NIM. 11513241022

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
a. Pengertian Media Pembelajaran	9
b. Fungsi Media Pembelajaran	10
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	11
d. Pemilihan Media Pembelajaran	14
2. Media Audio Visual	16
a. Media video animasi	18
b. Progam Video Animasi (<i>Adobe Premiere Pro CS.5.5</i>)	23
c. Kriteria Media Video	24
3. Metode Pembelajaran <i>Think Pair and Share</i>	25
4. Pembelajaran Mengubah Pola Blues	28
a. Pengertian Pola Blues	28
b. Materi Mengubah Pola Blues	30
c. Kriteria Penilaian Mengubah Pola Blues	51
5. Efektivitas.....	56
B. Penelitian yang Relevan	58
C. Kerangka Berpikir	60
D. Pertanyaan Penelitian	63
BAB III METODE PENELITIAN.....	64
A. Model Pengembangan	64
B. Prosedur Pengembangan	65
1. Analisis	67

2. Desain	68
3. Implementasi	69
4. Evaluasi	70
C. Subyek Penelitian	71
D. Metode dan Alat Pengumpul Data	72
1. Metode Pengumpulan Data	72
2. Alat Pengumpulan Data/Instrumen	74
E. Validitas dan Reabilitas Instrumen	80
1. Validitas	80
2. Reliabilitas Instrumen	82
F. Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	88
A. Deskripsi Data Uji Coba	88
B. Analisis Data	100
C. Kajian Produk	107
D. Pembahasan Hasil Penelitian	108
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	115
A. Simpulan	115
B. Keterbatasan Produk	116
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	117
D. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 01. Kerucut pengalaman E. Dale.....	15
Gambar 02. Desain Blus	34
Gambar 03. Garis Arah Serat	38
Gambar 04. Kutipan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Praktis	39
Gambar 05. Mengubah Pola Blus.....	40
Gambar 06. Pola Dasar Lengan.....	41
Gambar 07. Mengubah Pola Blus Sesuai Desain.....	42
Gambar 08. Mengubah Pola Lengan Sesuai Desain	43
Gambar 09. Pola Ban Lengan Puff	44
Gambar 10. Pola Blus.....	45
Gambar 11. Pola Saku.....	46
Gambar 12. Pola Lidah	46
Gambar 13. Pola Lapisan Bagian Muka	46
Gambar 14. Pola Lapisan Bagian Belakang	46
Gambar 15. Pola Lengan Puff	47
Gambar 16. Pola Ban Lengan Puff	47
Gambar 17. Rancangan Bahan Blus.....	50
Gambar 18. Bagan Kerangka Pikir	62
Gambar 19. Bagan Prosedur Pengembangan Media Video	66
Gambar 20. Diagram Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli	111
Gambar 23. Diagram Pendapat Siswa Tentang Media Video	112
Gambar 22. Diagram Hasil Belajar Mengubah Pola Blus	113

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 01. Perbedaan Teknik Draping dan Konstruksi	36
Tabel 02. Rancangan Harga.....	51
Tabel 03. Posisi penelitian yang relevan.....	60
Tabel 04. Bobot Skor Jawaban Hasil Validasi	75
Tabel 05. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media	75
Tabel 06. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Materi.....	75
Tabel 07. Kisi-kisi instrumen angket siswa	76
Tabel 08. Bobot skor jawaban angket siswa	76
Tabel 09. Kisi-Kisi Panduan Observasi	77
Tabel 10. Penskoran Butir Lembar Observasi	77
Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Unjuk Kerja Mengubah Pola Blus	78
Tabel 12. Kriteria Validasi Oleh Ahli	81
Tabel 13. Pedoman Interpretasi <i>Koefisien Alfa Cronbach</i>	83
Tabel 14. Rangkuman Hasil Reabilitas	83
Tabel 15. Kriteria Kelayakan Media Oleh Para Ahli	85
Tabel 16. Interpretasi Kategori Penilaian Kelayakan Media	85
Tabel 17. Saran oleh Ahli Materi.....	95
Tabel 18. Saran oleh Ahli Media	96
Tabel 19. Kriteria kelayakan media oleh ahli materi	101
Tabel 20. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi	101
Tabel 21. Kriteria kelayakan media oleh ahli media.....	102
Tabel 22. Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media	102
Tabel 23. Hasil Pendapat Siswa Tentang Media Video Uji Skala Kecil	103
Tabel 24. Hasil Pendapat Siswa Tentang Media Video Uji Skala Besar.....	104
Tabel 25. Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran TPS	104
Tabel 26. Kategori Pelaksanaan Pembelajaran TPS	105
Tabel 27. Pencapaian Hasil Belajar Siswa	105
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Nilai Siswa.....	106
Tabel 29. Kategori Efektivitas Media Video	107

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil wawancara dan observasi	123
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	126
Lampiran 3. Perangkat Pembelajaran	129
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	141
Lampiran 5. Validitas dan Reliabilitas.....	165
Lampiran 6. Hasil Penelitian.....	219
Lampiran 7. <i>Storyboard</i> dan Naskah.....	229
Lampiran 8. Dokumentasi.....	248

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan nasional Bangsa Indonesia di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pencapaian tujuan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui jalur pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara guru dan siswa. Pendidikan melibatkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran. Dalam upaya menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan.

Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia semakin berkembang, salah satunya pada dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai peranan yang penting dalam mempersiapkan siswa untuk kemajuan bangsa. Salah satu upaya untuk mempersiapkan siswa adalah meningkatkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan dengan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswanya untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah

sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. (Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Godean merupakan salah satu sekolah kejuruan yang membuka jurusan Tata Busana yang membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam bidang busana. Jurusan Tata Busana mempunyai beberapa standar kompetensi yang harus ditempuh salah satu diantaranya adalah standar kompetensi membuat pola. Standar kompetensi Membuat Pola merupakan standar kompetensi produktif yang mempunyai beberapa kompetensi dasar yang diajarkan sesuai dengan kedudukannya dalam kurikulum sekolah salah satunya adalah membuat pola busana wanita.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Membuat Pola di SMK Negeri 2 Godean, diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran membuat pola khususnya pada materi mengubah pola blus masih sebatas buku membuat pola secara umum yang berada di perpustakaan sekolah. Dalam pembelajaran membuat pola siswa masih lambat dalam mengerjakannya, sehingga tugas siswa sering dilanjutkan di rumah masing-masing. Sedangkan wawancara dengan siswa pada proses pembelajaran mengubah pola blus, siswa mengatakan bahwa mereka seringkali kurang mengerti dengan penjelasan guru dan bingung dengan langkah kerja mengubah pola blus karena tidak ada panduan khusus untuk mengubah pola blus. Menurut mereka pelajaran membuat pola sangatlah rumit dan tidak menarik.

Berdasarkan hasil observasi diketahui situasi nyata kegiatan belajar mengajar. SMK Negeri 2 Godean memiliki fasilitas LCD proyektor dan *speaker*

untuk mendukung proses pembelajaran. Tetapi fasilitas LCD proyektor dan *speaker* yang terdapat di SMK Negeri 2 Godean masih belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam pembelajaran membuat pola blus. Pembelajaran juga masih bersifat konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Guru mendemonstrasikan menggambar pola di depan kelas dengan menggunakan media papan tulis, tetapi siswa tidak diberikan panduan untuk menggambar pola tersebut, sehingga siswa merasa kesulitan dan kurang jelas dalam mengikuti langkah-langkah menggambar pola.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun siswa. Guna memaksimalkan fasilitas LCD proyektor dan *speaker* yang terdapat di SMK Negeri 2 Godean maka peneliti mengembangkan media pembelajaran video khususnya pada materi mengubah pola blus.

Media video dipilih karena video dapat dibuat dengan teknik animasi dimana proses mengubah pola blus dibuat secara grafis dan bergerak perlangkah dengan suara dan teks yang menerangkan langkah tersebut, video merupakan file dengan format MP4 yang dapat disimpan di cd, dvd, dan *flashdisk*. Video juga mudah dioperasikan dan dapat dioperasikan di laptop, komputer, televisi, dan hp yang terdapat fitur kameranya, sehingga siswa dapat melihat media video tersebut dimanapun. Disamping itu media video juga dapat melengkapi pengalaman dan menggambarkan suatu proses secara tepat yang disaksikan secara berulang-ulang, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri

dan dapat mengulang materi pelajaran yang kurang jelas. Video dapat menarik minat dan motivasi siswa, dapat memanipulasi perspektif ruang, waktu dan ukuran, video juga menyampaikan materi pelajaran secara konkrit serta dapat membantu guru menerangkan tentang konsep yang abstrak atau sukar untuk diterangkan. Pada pembelajaran mengubah pola blus akan digunakan metode pembelajaran *think pair and share*, metode ini dipilih karena siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dengan cara menyelesaikan tugasnya secara berkelompok, sehingga siswa saling bertukar pendapat dan setiap kelompok yang terdiri dari dua orang tersebut mengemukakan hasil diskusinya di depan kelas.

Pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus ini diharapkan membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran mengubah pola blus. Hal ini juga diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi, sehingga guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang.

Berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut, sehingga peneliti mengambil judul "Pengembangan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan beberapa catatan yang didapatkan selama wawancara dan observasi awal di SMK Negeri 2 Godean, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Ketersediaan media pembelajaran membuat pola khususnya pada materi mengubah pola blus masih sebatas buku membuat pola secara umum yang berada di perpustakaan sekolah.
2. Pada pembelajaran membuat pola siswa masih lambat dalam mengerjakannya, sehingga siswa sering melanjutkan tugasnya di rumah masing-masing
3. Ketika pembelajaran berlangsung siswa tidak diberikan jobsheet mengubah pola blus sehingga ada beberapa siswa yang tertinggal pada saat pembelajaran berlangsung.
4. Fasilitas LCD proyektor dan *speaker* yang ada disekolah belum digunakan secara maksimal pada mata pelajaran membuat pola.
5. Guru mendemonstrasikan menggambar pola di depan kelas dengan menggunakan media papan tulis,, tetapi siswa tidak diberikan jobsheet langkah menggambar pola tersebut, sehingga siswa merasa kesulitan dan kurang jelas dalam mengikuti langkah-langkah menggambar pola.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka perlu dibatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian research and development (R&D) dengan membatasi pada pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus dengan materi : alat dan bahan yang digunakan untuk mengubah pola blus, menganalisis desain blus, materi tanda-tanda pola, ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus, kutipan pola badan wanita sistem praktis, mengubah

pola blus sesuai desain, mengutip bagian-bagian pola blus, membuat rancangan bahan dan harga. Metode pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran mengubah pola blus yaitu metode pembelajaran *think pair and share*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan video media pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean?
2. Bagaimana kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean?
3. Bagaimana efektivitas video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean.
2. Mengetahui kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean.
3. Mengetahui efektivitas video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share*.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video media pembelajaran mengubah pola bus yang dibuat dengan teknik animasi dimana proses mengubah pola bus dibuat secara grafis dan bergerak perlangkah dengan suara dan teks yang menerangkan langkah tersebut. Software yang digunakan untuk membuat video tersebut, yaitu dengan menggunakan program *Corel Draw X5* sebagai software untuk membuat gambar pola dan program *Adobe Premiere Pro CS 5.5* sebagai software untuk membuat gambar bergerak dan bersuara. Video yang dihasilkan adalah video dengan format MP4 yang dapat disimpan di *video compact disk (VCD)*, *digital versatile/video disk (DVD)*, dan *flashdisk*. Video ini dapat dioperasikan di laptop, komputer, televisi, dan hp yang terdapat fitur kameranya.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Lembaga Pendidikan (Universitas Negeri Yogyakarta)
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi.
 - b. Menambah koleksi bacaan atau referensi sehingga dapat digunakan sebagai sasaran acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran konstruksi pola

2. Bagi pihak SMK Negeri 2 Godean
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan mutu belajar dalam kompetensi dasar materi mengubah pola blus.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pendidikan.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam proses belajar mengajar mengubah pola blus.
 - d. Penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran mengubah pola blus.

3. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, serta menjadi pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmu yang banyak mengenai perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan jaman.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. (Musfiqon, 2012: 26). Menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2010: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Sedangkan menurut Arief S.Sadiman, dkk (2006: 7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pengajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Pada suatu proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur yang sangat penting posisinya. Menurut Azhar Arsyad (2011: 15) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain itu, Daryanto (2010: 8) mengungkapkan bahwa media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Menurut Arief S.Sadiman, dkk (2006: 17) media pendidikan memiliki kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :
 - a) Objek yang terlalu besar/objek yang terlalu kecil bisa digantikan dengan realita gambar, film bingkai, film, atau model, proyektor mikro.
 - b) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - d) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain
- 3) Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik

- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru mengalami banyak kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Sudjana dan Rivai dalam (Azhar Arsyad, 2011: 24) mengemukakan bahwa manfaat/kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut : (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dikuasai oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, dan (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan teori yang telah disampaikan oleh beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembawa pesan atau informasi dari pengirim (guru) ke penerima (siswa). Kegunaan media pendidikan yaitu untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, dan meningkatkan motivasi belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung dengan lingkungan kenyataan, serta memungkinkan anak didik belajar secara mandiri.

3) Klasifikasi Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011: 29) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut bentuk informasi yang digunakan media dapat diklasifikasikan dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Menurut Rudi Susilana (2008: 13), berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya, media diklasifikasikan dalam tujuh kelompok, yaitu :

- 1) Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam
- 2) Media proyeksi diam (*OHP/OHT, Opaque Projector, Slide, dan filmstrip*)
- 3) Media audio (media radio dan media alat perekam pita magnetic)
- 4) Media audio visual diam
- 5) Film (*motion pictures*)
- 6) Televisi (televisi terbuka, televisi siaran terbatas, *video cassette recorder*)
- 7) Multimedia (media objek dan media interaktif)

Klasifikasi media pembelajaran yang dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut Seels dan Glasgow dalam Azhar Arsyad (2011: 33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- a) Pilihan media tradisional
 - (1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
 - (2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
 - (3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
 - (4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
 - (5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
 - (6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
 - (7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - (8) Media realita yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- b) Pilihan media teknologi mutakhir
 - (1) Media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
 - (2) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor *intelligen*, *interaktif*, *hipermedia*, *compact (video) disc*.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2010: 18) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer. Menurut Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 37) media dikelompokkan kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan, media pajang, *overhead transparencies*, rekaman audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan oleh beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media dikelompokkan berdasarkan bentuk dan cara

penyajianya ke dalam tujuh kelompok, yaitu : media grafis, bahan cetak, dan gambar diam, media proyeksi diam, media audio, media audio visual diam , film, televise dan multimedia. Sedangkan berdasarkan teknologi, media dikasifikasikan menjadi empat kelompok, yaitu : media hasil teknologi cetak, media hasil audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Berdasarkan pemaparan tersebut, pada penelitian ini peneliti menggunakan media yang merupakan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan teknologi yaitu media audio visual khususnya media pembelajaran video.

4) Pemilihan Media Pembelajaran

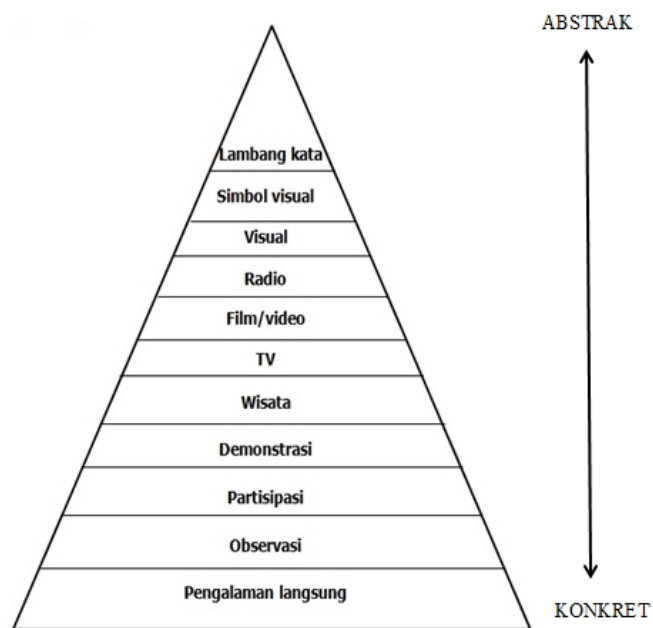
Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2006: 84) dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Faktor yang perlu dipertimbangkan misalnya tujuan intruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Menurut Azhar Arsyad (2011:75) ada enam kriteria pemilihan media, yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi,
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan,
- 4) Guru terampil menggunakannya,
- 5) Ketepatan pengelompokan sasaran,
- 6) Mutu teknis dimana pengembangan visual maupun audio memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Pada saat memilih media pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya juga memperhatikan pengalaman hasil belajar apa saja yang akan diperoleh ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Pengalaman hasil belajar semakin banyak diperoleh apabila semakin banyak alat indera yang digunakan. Semakin banyak alat indera yang digunakan maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa.

Salah satu gambaran yang menjadi landasan teori dalam penggunaan media dalam proses belajar digambarkan oleh E. Dale (dalam Azhar Arsyad, 2011: 11) yaitu kerucut pengalaman (Dale Cone of Experience).



Gambar 01. Kerucut pengalaman E. Dale (Azhar Arsyad, 2011: 11)

Gambar tersebut merupakan dasar pengembangan berdasarkan tingkat keabstrakan yaitu jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran/pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam

pengalaman itu, ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Semakin keatas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut. Namun perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar harus dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya (Azhar Arsyad, 2011: 10)

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: tujuan intruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan lingkungan sekitar, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Dalam memilih media juga harus memperhatikan keterlibatan panca indera yang akan digunakan nantinya. Semakin banyak alat indera yang digunakan, maka semakin konkret materi yang diajarkan, sehingga semakin mudah siswa memahami dan mengingat materi pelajaran tersebut.

Berdasarkan kajian tentang media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran, maka peneliti memilih untuk mengembangkan media *audio visual* khususnya media video dalam penelitian pada materi mengubah pola bus.

2. Media Audio Visual

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 73) media *Audio visual* menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media video dapat diklasifikasikan

sebagai media audio visual walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak. Media audio visual terbagi menjadi dua macam, yaitu : audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber dan audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda.

Keberadaan dua sifat dasar *audio visual*, menurut Wina Sanjaya (2006: 80) menjadikan alat tersebut lebih tepat dan menarik dijadikan media dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran melalui *audio visual ini* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Azhar Arsyad, 2011: 31). Ciri-ciri utama teknologi media *audio visual* , yaitu : bersifat linear, menyajikan visual yang dinamis, *audio visual* merupakan representasi fisik dari gagasan real/abstrak, dan dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.

Menurut Suparman (1997: 56), media *audio visual* merupakan alat bantu berupa sampel atau contoh dalam penyampaian materi yang bertujuan merangsang minat dan perhatian siswa agar tertarik dengan standar kompetensi yang diberikan, sehingga diharapkan setelah menyaksikannya siswa mempunyai gambaran dan pemahaman pada materi yang diberikan. Media berbasis *audio visual* di sini adalah suatu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi).

Berdasarkan uraian diatas, media audio visual merupakan alat bantu berupa contoh dalam penyampaian materi yang bertujuan merangsang minat dan

perhatian siswa agar tertarik dengan standar kompetensi yang diberikan, media audio visual dapat menyajikan materi dengan jelas karena dalam penyajiannya selain berupa gambar bergerak juga disertai dengan suara, media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio visual, media ini dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk mempelajari materi pelajaran, dan dapat menampilkan visual sesuai dengan keadaan sebenarnya.

1) Media Video Animasi

1) Pengertian media video animasi

Menurut daryanto (2010: 88), media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak dengan suara pada siswa .

Menurut Azhar Arsyad (2011: 49) video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Sedangkan menurut cheppy riyana (2007: 5), media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Menurut Reiber yang dikutip oleh Munir (2013: 317) animasi berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special efek.

Menurut Munir (2013: 317) animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar, jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik.

Sementara itu menurut Sunaryo Soenarto (2011: 4) animasi merupakan perubahan gambar satu ke gambar berikutnya sehingga dapat membentuk suatu gerakan tertentu. Animasi menunjukkan sebuah seni dari gambar grafik yang menirukan gerakan dan juga berisikan penyamaan suara.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media audio visual yang dapat menampilkan perubahan gambar satu ke gambar berikutnya sehingga dapat membentuk suatu gerakan tertentu dan juga berisikan penyamaan suara yang menyajikan informasi yang bersifat edukatif berisi proses, menjelaskan

konsep, prinsip, mempengaruhi sikap maupun teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

2) **Karakteristik media video**

Menurut Cheppy Riyana (2007: 8-14) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik. karakteristik video pembelajaran, yaitu :

- a) Kejelasan pesan yaitu melalui video pembelajaran seseorang mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang disampaikan melalui media tersebut dipahami secara utuh dan dengan sendirinya informasi tersebut akan tersimpan permanen dalam memory jangka waktu panjang.
- b) Dapat berdiri sendiri yaitu video yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- c) Bersahabat dengan pemakainya, setiap instruksi atau informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai keinginan.
- d) Representasi isi media video pembelajaran tidak sekedar memindahkan teks buku, atau modul menjadi media video, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat media video.
- e) Visualisasi dengan multimedia (video, animasi, suara teks, gambar)

- f) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech sistem komputer.
- g) Dapat digunakan secara klasikal atau individual, video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual. Materi juga dapat diulang-ulang sesuai kehendak pengguna.

Menurut Daryanto (2010: 86-88) karakteristik media video sebagai media pembelajaran, yaitu :

- a) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset.
- b) Video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya
- c) Video membantu anda menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu
- d) Video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan.
- e) Video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu dapat menampilkan gambar dengan ukuran yang fleksibel, gambar dapat dimanipulasi dan dikombinasikan dengan suara, gerakan animasi dan teks kecepatannya dapat disesuaikan sehingga mendukung pemahaman siswa dalam mempelajari materi serta dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk mempelajari materi pelajaran, dan dapat menampilkan visual sesuai dengan keadaan sebenarnya.

3) Kelebihan dan kelemahan video pembelajaran

Menurut Daryanto (2010: 35) kelebihan dari media video dalam proses pembelajaran, yaitu :

- 1) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan
- 2) Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas, karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Video ini menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran
- 3) Kemampuan video memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis.
- 4) Pemanfaatan teknologi video adalah paling baik dalam visualisasi untuk mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah maupun suasana lingkungan tertentu.
- 5) Kemajuan teknologi video juga memungkinkan format sajian video yang bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (compact disc) dan DVD (digital versatile disc), hal ini dapat mempermudah dalam menontonnya melalui video player, VCR, DVD juga bisa didistribusikan melalui siaran televisi.

Sementara itu menurut Isjoni dan Moh. Arif Ismail (2008: 38) kelebihan video sebagai media pendidikan, yaitu :

- a) Unsur multimedia yang dimiliki video yang terdiri dari unsur audio, visual, pergerakan, warna, dan kesan tiga dimensi membuat pengajaran menggunakan video lebih menarik minat dan motivasi siswa
- b) Dapat memanipulasi perspektif ruang, waktu dan ukuran
- c) Dapat menyampaikan materi pelajaran secara konkrit dan terperinci
- d) Memudahkan pembelajaran dan pencapaian objektif pendidikan karena dapat membantu guru menerangkan tentang konsep yang abstrak atau sukar untuk diterangkan. Selain itu dapat meningkatkan pemahaman siswa, menghindari salah penafsiran, serta merangsang timbal balik dan interaksi siswa
- e) Meningkatkan dan menambah pengalaman belajar siswa.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 49), Kelebihan-kelebihan video yaitu :
Melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa, Menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang kali, mendorong dan meningkatkan motivasi siswa, serta mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok

siswa. Selain kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan, menurut daryanto (2010 : 90) media video juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- a) *Fine details* artinya media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.
- b) *Size information* artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- c) *Third dimention* artinya gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
- d) *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- e) *Setting* artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap- cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan di pasar, di stasiun, atau tempat keramaian lain.
- f) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- g) *Budget* artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media video memiliki kekurangan, yaitu : *Fine details, Size information, Third dimention, Opposition, Setting*, material video membutuhkan alat proyeksi, *Budget*. Disamping itu media video juga mempunyai kelebihan yaitu media video dapat melengkapi pengalaman dan menggambarkan suatu proses secara tepat yang disaksikan secara berulang-ulang, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat mengulang materi pelajaran yang kurang jelas. Video dapat menarik minat dan motivasi siswa, dapat memanipulasi perspektif ruang, waktu dan ukuran, video juga menyampaikan materi pelajaran secara konkrit serta dapat membantu guru menerangkan tentang konsep yang abstrak atau sukar untuk diterangkan.

2) Progam video animasi (Adobe Premiere Pro CS 5.5)

Saat ini terdapat banyak jenis progam atau software animasi yang beredar di pasaran, dari software yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks. Pada umumnya software animasi mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, beberapa juga dapat memasukan suara.

Menurut MADCOMS (2011: 2) *Adobe Primiere Pro CS 5.5* adalah versi progam terkini yang dirilis oleh perusahaan *Adobe*. *Adobe Primiere Pro CS 5.5* merupakan salah satu software editing video yang banyak digunakan oleh para editor dan animator. Kelengkapan fasilitas dalam progam ini banyak memberikan kemudahan dalam proses pengerjaannya. Progam ini mempunyai kemampuan untuk membuat clip, mengolah audio, membuat efek dan transisi serta dapat membuat animasi dan dapat mengubah file *project (exporting)* menjadi sebuah file yang dapat dijalankan di media lain. Format file hasil export ini ada beberapa jenis, seperti : video, gambar, dan audio.

3) Kriteria Media Video

Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut :

1) Tipe materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.

2) Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3) Format sajian video

Format sajian video pembelajaran mengutamakan kejelasan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya : naratif (narrator), wawancara, presenter, dan format gabungan

4) Ketentuan teknis

Pembelajaran menekankan pada kejelasan pesan, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis, misalnya :

- a) Gunakan pengambilan dengan teknik zoom untuk menunjukkan objek secara detail
- b) Gunakan teknik out of focus atau in focus of interest untuk memfokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat samar objek yang lain.
- c) Pengaturan property yang sesuai dengan kebutuhan.
- d) Penggunaan tulisan (text) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika text dibuat animasi, atur agar animasi text tersebut dengan speed yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

5) Penggunaan musik dan *sound effect*

Berikut ini adalah ketentuan tentang music dan sound effect:

- a) Music untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (soft) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narrator.
- b) Music yang digunakan sebagai background sebaiknya music instrument.
- c) Hindari music dengan lagu yang populer atau sudah akrab di telinga siswa
- d) Gunakan sound effect untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

3. Metode pembelajaran *Think-Pair-Share*

Think-Pair-Share (TPS) merupakan salah satu teknik dari metode kooperatif. *Think-Pair-Share* dikembangkan pertama kali oleh Frank Lyman dari University of Maryland (1981). Menurut Slavin, (2009: 257) metode pembelajaran *Think-Pair-Share* ini struktur kegiatan pembelajarannya merupakan cooperative learning yang memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerjasama dengan orang lain.

Keunggulan dari metode *Think-Pair-Share* menurut Anita Lie (2008: 57) adalah optimalisasi partisipasi siswa, metode ini juga memberi kesempatan lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain. Menurut Ibrahim, dkk. (2000: 26) kelebihan metode pembelajaran *Think-Pair-Share*, yaitu : meningkatkan pencerahan waktu pada tugas, memperbaiki kehadiran, angka putus sekolah berkurang, sikap apatis berkurang, penerimaan terhadap individu lebih besar, hasil belajar lebih mendalam, dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kelemahan metode *think-pair-share* adalah pembelajaran yang baru diketahui, kemungkinan yang dapat timbul adalah sejumlah siswa bingung, sebagian kehilangan rasa percaya diri, saling mengganggu antar siswa. Menurut Anita Lie (2008: 46) kekurangan dari metode *think-pair-share* adalah sebagai berikut :

- a. Banyak kelompok yang melaporkan dan perlu dimonitor.
- b. Lebih sedikit ide yang muncul.
- c. Jika ada perselisihan, tidak ada penengah.

Langkah-langkah *Think-Pair-Share* menurut Arends (2008: 15-16) adalah sebagai berikut:

1) Langkah 1 : *Thinking* (berpikir)

Guru mengajukan pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan materi yang sedang diajarkan, selanjutnya siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri dan mencari jawaban dari masalah yang disajikan.

2) Langkah 2 : *Pairing* (berpasangan)

Langkah kedua yaitu siswa berpasangan. Berpasangan yang dimaksud yaitu membentuk kelompok yang terdiri atas dua orang, kelompok tersebut bisa dengan teman sebangku atau teman yang sudah ditunjuk oleh guru tersebut. Selanjutnya kelompok yang telah terbentuk mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh dari proses berpikir tadi. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan ide dari kedua siswa tersebut untuk menyelesaikan masalah yang telah diajukan. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4-5 menit untuk berpasangan.

3) Langkah 3 : *Sharing* (berbagi)

Pada langkah akhir, guru meminta kepada beberapa pasangan untuk berbagi hasil tugas yang telah mereka diskusikan didepan kelas. Keterampilan berbagi ini dapat dilakukan dengan menunjuk pasangan yang secara sukarela bersedia melaporkan hasil kerja kelompoknya atau bergiliran pasangan demi pasangan hingga sekitar seperempat pasangan telah mendapat kesempatan untuk melaporkan.

Metode *Think-Pair-Share* diterapkan pada pembelajaran mengubah pola bus menggunakan media video dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Langkah 1 : *Thinking* (berpikir)

Pada awal pembelajaran mengubah pola bus guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media video mengubah pola bus, kemudian guru memberikan tugas untuk menganalisis desain dan pengetahuan materi mengubah pola bus lainnya kepada siswa dan siswa berpikir untuk mencari jawaban dari tugas tersebut secara individual.

b) Langkah 2 : *Pairing* (berpasangan)

Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri atas dua orang, kemudian siswa duduk satu bangku. Kelompok yang telah terbentuk mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh dari proses berpikir secara individual. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan ide dari kedua siswa tersebut untuk menyelesaikan masalah yang telah diajukan.

c) Langkah 3 : *Sharing* (berbagi)

Setelah tugas yang diberikan guru telah selesai, guru meminta kepada beberapa pasangan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk bertanya atau menyanggah hasil diskusi mereka.

Berdasarkan pendapat yang di uraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan metode *think-pair-share* merupakan metode pembelajaran secara berpasangan yang dilakukan dengan cara saling berbagi pendapat hasil diskusi antar siswa. Kelebihan dari metode *think-pair-share*, yaitu : 1) meningkatkan penerapan waktu pada tugas, 2) memperbaiki

kehadiran, 3) angka putus sekolah berkurang, 4) sikap apatis berkurang, 5) penerimaan terhadap individu lebih besar, 6) hasil belajar lebih mendalam, 6) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Kekurangan dari metode *think-pair-share*, yaitu : banyak kelompok yang melaporkan dan perlu dimonitor, lebih sedikit ide yang muncul, dan jika ada perselisihan, tidak ada penengah.

4. Pembelajaran Mengubah Pola Blus

1) Pengertian Pola Blus

Pola sangat penting artinya dalam membuat busana. Baik tidaknya busana yang dikenakan dibadan seseorang sangat dipengaruhi oleh kebenaran pola itu sendiri. Tanpa pola, memang suatu pakaian dapat dibuat, tetapi hasilnya tidaklah sebagus yang diharapkan. Dapat pula diartikan bahwa pola-pola pakaian yang berkualitas akan menghasilkan busana yang enak dipakai, indah dipandang dan bernilai tinggi, sehingga akan tercipta suatu kepuasan bagi sipemakai.

Menurut Ernawati, Dkk (2008: 245) Kualitas pola pakaian akan ditentukan oleh beberapa hal, diantaranya adalah: a) Ketepatan dalam mengambil ukuran tubuh sipemakai, hal ini mesti didukung oleh kecermatan dan ketelitian dalam menentukan posisi titik dan garis tubuh serta menganalisa posisi titik dan garis tubuh sipemakai; b) kemampuan dalam menentukan kebenaran garis-garis pola, seperti garis lingkaran kerung lengan, garis lekuk leher, bahu, sisi badan, sisi rok, bentuk lengan, kerah dan lain sebagainya, untuk mendapatkan garis pola yang luwes mesti memiliki sikap cermat dan teliti dalam melakukan pengecekan ukuran; c) Ketepatan memilih kertas untuk pola, seperti kertas dorselag, kertas karton manila atau kertas koran; d) kemampuan dan ketelitian memberi tanda dan keterangan setiap bagian-bagian pola, misalnya tanda pola bagian muka dan

belakang, tanda arah benang/serat kain, tanda kerutan atau lipit, tanda kampuh dan tiras, tanda kelim dan lain sebagainya; e) kemampuan dan ketelitian dalam menyimpan dan mengarsipkan pola. Agar pola tahan lama sebaiknya disimpan pada tempat-tempat khusus seperti rak dan dalam kantongkantong plastik, diarsipkan dengan memberi nomor, nama dan tanggal serta dilengkapi dengan buku katalog.

Menurut Porrie Muliawan (1990: 2) pengertian pola dalam bidang jahit menjahit maksudnya adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat pakaian. Sementara itu Tamimi (1982: 133) mengemukakan pola merupakan ciplakan bentuk badan yang biasa dibuat dari kertas, yang nanti dipakai sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang, jiplakan bentuk badan ini disebut pola dasar. Tanpa pola pembuatan busana tidak akan terujut dengan baik, maka dari itu jelaslah bahwa pola memegang peranan penting di dalam membuat busana.

Menurut Suryawati (2011: 70), blus merupakan pakaian yang dikenakan pada badan atas sampai batas pinggang atau ke bawah hingga panggul sesuai dengan yang diinginkan. Secara garis besar blus dibedakan menjadi 2, blus luar yaitu blus yang dipakai diluar rok atau celana dan blus dalam yaitu blus yang pemakaiannya dimasukkan kedalam rok atau celana. Biasanya blus seperti ini mempunyai model lurus sampai batas panggul dan ada kalanya juga lebih longgar dibanding blus luar.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pola blus merupakan kutipan bentuk dasar badan manusia yang sudah dirubah, pola blus dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang

diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang yang sudah di pecah pola sesuai desain yang diinginkan.

2) Materi Mengubah Pola Blus

Blus merupakan busana wanita yang mempunyai desain beraneka ragam, dimana dengan keaneka ragamannya sering kali menemui kesulitan pada saat mengubah pola busananya. Menurut Panitia Sertifikasi Guru Rayon 115 (2013: 31), konstruksi pola yang benar dan busananya enak dipakai dibadan, dapat diperoleh dengan melakukan langkah-langkah yang benar dalam setiap mengubah pola. Langkah-langkah dalam mengubah pola disebut juga dengan prinsip-prinsip analisis pola atau pecah pola yang meliputi : 1) menyimak gambar atau desain, 2) memindah lipit bentuk, 3) mengubah lipit bentuk, 4) menggambar macam-macam garis hias, 5) menggambar macam-macam model kerah, 6) menggambar macam-macam model lengan, 7) menggambar macam-macam model rok, 8) mengonstruksi pola menurut desain.

Langkah dalam mengubah pola blus tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada di SMK Negeri 2 Godean, materi tersebut yaitu : 1) pengertian blus dan macam-macam blus, 2) cara menganalisis desain blus , 3) cara memilih teknik pola blus sesuai desain, 4) alat dan bahan yang diperlukan untuk mengubah pola blus skala $\frac{1}{4}$, 5) tanda-tanda pola, 6) ukuran yang diperlukan untuk mengubah blus, 7) mengutip pola dasar badan wanita sistem praktis, 8) mengubah pola blus sesuai desain 9) menyelesaikan gambar pola blus sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar, 10) mengutip bagian-bagian pola blus, 11) cara membuat rancangan bahan dan harga dengan efektif dan efisien.

Berikut ini akan dijabarkan materi-materi yang terkait pada pembelajaran mengubah pola blus :

1) **Pengertian blus dan macam-macam blus**

Menurut Suryawati (2011: 70) Blus merupakan pakaian yang dikenakan pada badan atas sampai batas pinggang atau ke bawah hingga panggul sesuai dengan yang diinginkan. Blus dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu :

- a) Blus dalam yaitu blus yang dimasukkan ke dalam rok atau celana (Tuck-in).
- b) Blus luar yaitu blus yang dipakai di luar rok atau celana (Overblouse).

2) **Cara menganalisis desain blus**

Ketika akan membuat busana, terlebih dahulu tentukanlah desain busana itu sendiri. Desain dapat dirancang sendiri ataupun dengan mengambil atau memilih desain dari majalah. Sebagai seorang penata atau pengelola busana harus dapat memahami atau membaca desain busana itu sendiri, untuk itu diperlukan pengetahuan dasar dan latihan-latihan menyimak model dan mengontruksi pola sesuai dengan desain.

Menurut Ernawati, Dkk (2008 : 341), masalah yang sering terjadi dilapangan adalah tidak tepatnya hasil pakaian dengan desain yang diharapkan. Ini disebabkan tidak benarnya dalam proses menganalisis desain dan mengubah pola busana tersebut, maka dalam menganalisis desain perlu diamati dari gejala-gejala atau ciri-ciri dari desain itu sendiri, seperti : 1) gejala perspektif, 2) siluet, 3) teknik penyelesaian busana, 4) warna dan corak bahan, 5) ciri-ciri desain, 6) analisa desain dan konstruksi.

Menurut Panitia Sertifikasi Guru Rayon 115 (2013 : 32), desain busana yang dianalisis pada umumnya berupa gambar busana yang berwujud foto hitam putih atau berwarna, gambar yang lengkap ataupun sketsa kasar saja. Penganalisis harus dapat membaca dan menafsirkan serta mengubah atau memecah pola, dengan demikian seseorang yang menganalisis desain harus tahu perbandingan ukuran, seperti lebar kerah terhadap bahu dan jatuhnya kerah yang luwes, besar saku terhadap ukuran panggul, dan sebagainya supaya menghasilkan busana yang sesuai dengan desainnya dan bentuk badan si pemakainya agar busana nyaman saat dipakai. Berikut cara menganalisis desain busana :

- a) Memperhatikan desain secara keseluruhan dan mengamati ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola desain tersebut.
- b) Memperhatikan dan mengetahui macam-macam bagian busana yang ada pada desain
- c) Memahami variasi bagian-bagian busana yang ada pada desain tersebut.
- d) Mengetahui bahan yang sebaiknya digunakan untuk desain tersebut, dengan cara memperhatikan letak jatuhnya bahan busana, kilau dan tekstur yang terlihat pada desain. Jatuhnya bahan busana dapat diamati bagian sisi atau bagian bawah busana. Apabila dilihat pada bagian sisi maka bahan yang jatuh lurus kebawah atau agak kaku dapat diperkirakan bahannya tebal dan kaku, sedangkan bahan yang mengikuti bentuk tubuh menandakan bahwa bahan yang digunakan bahan yang tipis atau melangsai.

Desain blus ini merupakan desain blus yang akan dipraktikkan untuk diubah polanya, berikut ini contoh cara menganalisis desain blus :

- a) Blus ini termasuk blus luar.
- b) Garis leher blus ini merupakan garis leher bentuk hati yang diselesaikan dengan teknik dilapis menurut bentuk.
- c) Blus ini menggunakan lengan puff.
- d) Lebar ban lengan puff 1,5 cm.

- e) Blus ini menggunakan saku tempel dengan lebar 12 cm dan panjang 13 cm.
- f) Panjang blus ini dibawah panggul.
- g) Blus ini menggunakan lubang kancing sengkeliit.
- h) Kancing yang digunakan yaitu kancing bungkus kecil dengan ukuran 24.
- i) Terdapat kupnat pada gambar blus tersebut.
- j) Blus ini cocok digunakan pada saat kesempatan kerja.
- k) Bahan blus ini polos dan berwarna pink muda, bahan yang sebaiknya digunakan untuk blus ini bahan yang tidak terlalu tebal ataupun tipis yaitu bahan katun.



Gambar 02. Desain blus

3) **Cara memilih teknik pembuatan pola blus sesuai desain**

Menurut Astuti (2010: 1), pola berdasarkan teknik pembuatannya dibagi menjadi dua macam, yaitu :

a) Pembuatan pola dengan teknik draping

Pembuatan pola dengan teknik draping adalah cara pembuatan pola dengan menyampirkan bahan atau kertas baik pada dress form maupun langsung pada badan seseorang. Untuk membuat pakaian dengan teknik ini membutuhkan lebih banyak bahan. Jika mempunyai dress form dengan ukuran badan sendiri, maka membuat pakaian dengan cara ini sangat menguntungkan, karena tidak perlu mengepas dan hasilnya lebih memuaskan.

b) Pembuatan pola dengan teknik konstruksi

Pembuatan pola dengan teknik konstruksi adalah pembuatan pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan dikerjakan diatas tempat yang datar. Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dan perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai. Setiap system pada pembuatan pola dengan teknik konstruksi mempunyai cara-cara sendiri dan masing-masing mempunyai kelemahan dan kelebihan, oleh karena itu perlu pengalaman khusus untuk mengetahui konstruksi pola yang cocok digunakan untuk desain busana tertentu ataupun sesuai bentuk badan seseorang.

Menurut Astuti (2010: 2), teknik pembuatan pola draping dan teknik pembuatan pola konstruksi mempunyai perbedaan. Berikut merupakan tabel perbedaan dari kedua teknik tersebut :

Tabel 01. Perbedaan Teknik Pembuatan Pola Draping dan Teknik Pembuatan Pola Konstruksi

No	Perbedaan	Teknik draping	Teknik konstruksi
1	Bahan	Kain blacu/kertas tela	Kertas pola
2	Tempat	Tiruan badan manusia (dummy, dress form, atau paspop)	Meja datar
3	Bentuk	Tiga dimensi	Dua dimensi
4	Hasil pola	- Pola dasar - Pola siap pakai sesuai dengan desain	- Pola dasar - Untuk membuat pola sesuai desain harus membuat pecah pola berdasarkan pola dasar

Menurut Widjningsih (1994: 4), hal-hal yang harus dikuasai untuk mendapat hasil pola konstruksi yang baik, antara lain :

- (1) Cara mengambil macam-macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- (2) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancer (luwes) dan tidak ada keganjilan dalam bentuk yang dibuat.
- (3) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi secara cermat dan tepat, konstruksi harus dikuasai.

Pada kompetensi mengubah pola blus ini, siswa menggunakan pola dengan teknik konstruksi karena pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan, dan dikerjakan ditempat yang datar, tidak perlu menggunakan dummy, serta lebih mudah untuk menyesuaikan dengan proporsi badan yang gemuk ataupun yang kurus.

4) **Alat dan bahan yang diperlukan untuk mengubah pola blus skala $\frac{1}{4}$**

Peralatan yang digunakan untuk mengubah pola blus skala $\frac{1}{4}$ yaitu :

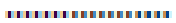







- a) Pita ukur
- b) Pensil 2B
- c) Skala
- d) Pensil warna merah, biru, hijau
- e) Penghapus
- f) *Ballpoint* hitam
- g) Penggaris lurus, penggaris siku, dan penggaris bentuk lengkung
- h) Gunting kertas

Bahan yang diperlukan untuk mengubah pola blus skala $\frac{1}{4}$ yaitu :

- a) Buku pola/buku kostum
- b) Kertas dorslah warna merah, biru, atau hijau
- c) Lem
- d) Kertas payung

5) **Tanda-tanda pola**

Tanda-tanda pola adalah beberapa macam garis warna yang dapat menunjukkan keterangan dan gambar pola. Macam-macam tanda-tanda pola menurut FL Yunianti, dkk (2011 : 2) adalah :

- a)  : Garis putus-putus hitam : garis penolong
- b)  : Garis titik garis titik : garis tanda lipatan kain
- c)  : Tanda garis lapisan.
- d)  : Garis pola bagian depan/muka (warna merah)
- e)  : Garis pola bagian belakang (warna biru)
- f)  : Garis pola gabungan antara pola belakang dan muka (warna hijau)
- g) TM : Tengah muka (bagian pola yang tepat pada bagian depan/muka)
- h) TB : Tengah belakang (bagian pola yang tepat pada bagian belakang)
- i) M : Pola bagian muka
- j) B : Pola bagian belakang
- k)  : Sudut 90 derajat/ garis siku-siku
- l)  : Tanda pola digunting
- m) Garis arah serat adalah tanda pola berupa garis lurus berbentuk anak panah dikedua ujung garis, yang dipakai sebagai pedoman untuk menentukan posisi pada saat meletakkan pola diatas bahan tekstil.



Gambar 03. Garis Arah Serat

n) Nomor dan kode pola

Nomer pola menunjukkan jumlah pola yang ada dalam satu desain busana. Nomer pola dapat dibuat dari nomer 1, 2, 3, dan seterusnya tergantung jumlah / banyaknya pola yang ada. Sedangkan kode pola menunjukkan bagian bagian pola, berikut adalah kode dalam pola :

- (1) **F** = Front artinya Pola Muka
- (2) **B** = Back artinya Pola Belakang
- (3) **C** = Collar artinya Kerah
- (4) **P** = Pocket artinya Saku
- (5) **S** = Sleeve artinya Lengan
- (6) **L** = Lining artinya Furing

6) **Ukuran yang diperlukan untuk mengubah blus**

Berikut ini adalah ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus sesuai desain yang telah dianalisis sebelumnya :

a) Lingkar panggul

Diukur bagian panggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah ± 4 cm.

b) Tinggi panggul

Diukur dari batas pinggang sampai batas panggul terbesar.

c) Garis leher

Diukur turun dari cekungan tulang leher sampai batas yang dikehendaki

d) Panjang blus

Diukur dari bahu tertinggi atau dari pinggang sampai panjang blus yang dikehendaki.

e) Tinggi puncak lengan

Diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar atau otot lengan, atau sama dengan panjang bahu

f) Panjang lengan

Diukur dari ujung bahu atau pangkal lengan bawah sampai panjang lengan yang dikehendaki.

g) Lingkar lengan

Ukur keliling lengan dalam keadaan pas, tambahkan $\pm 4\text{cm}$ pada hasil ukurannya.

h) Letak saku

Letak saku diukur dari tengah muka masuk kedalam dan dari pinggang turun, ukuran disesuaikan dengan desain.

i) Lebar saku

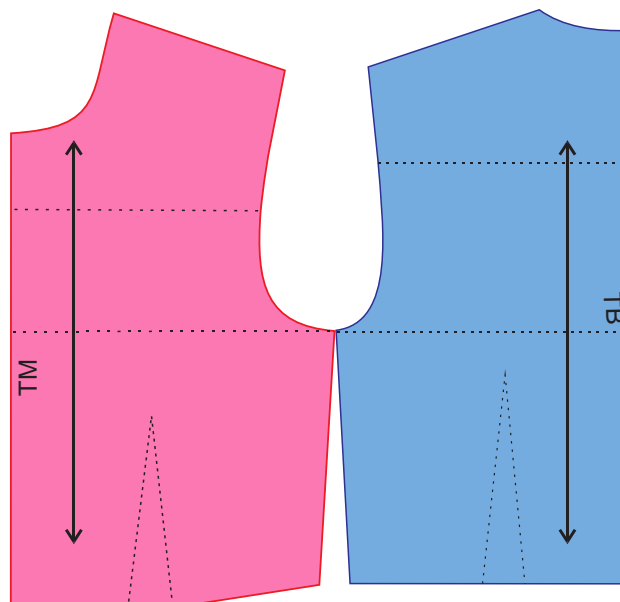
Lebar saku disesuaikan dengan desain, umumnya lebar saku wanita dewasa 12-15 cm.

j) Panjang saku

Panjang saku disesuaikan dengan desain, umumnya panjang saku wanita dewasa 12-15 cm.

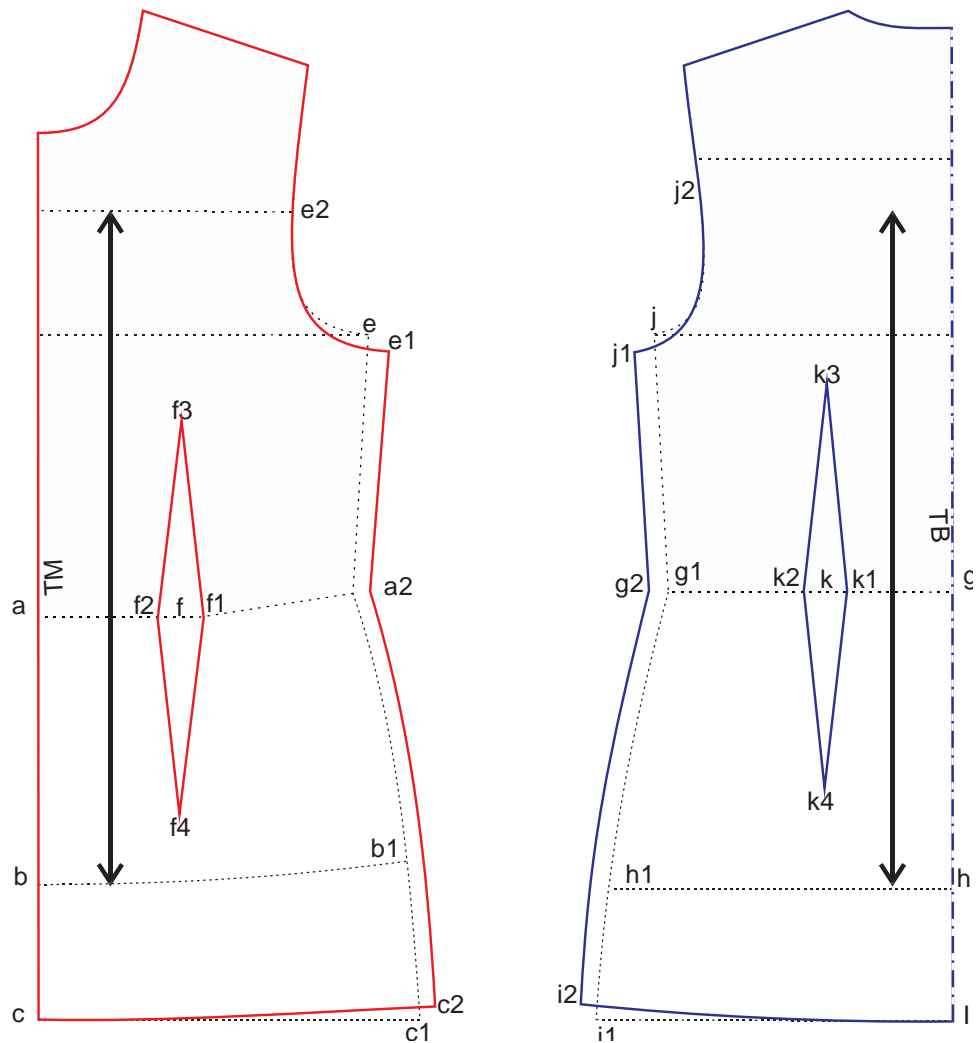
7) Mengutip pola dasar badan wanita sistem praktis skala $\frac{1}{4}$

Berikut ini adalah gambar hasil kutipan pola dasar badan sistem praktis:



Gambar 04. Kutipan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Praktis

8) Mengubah pola blus dengan skala $\frac{1}{4}$



Gambar 05. Mengubah Pola Blus

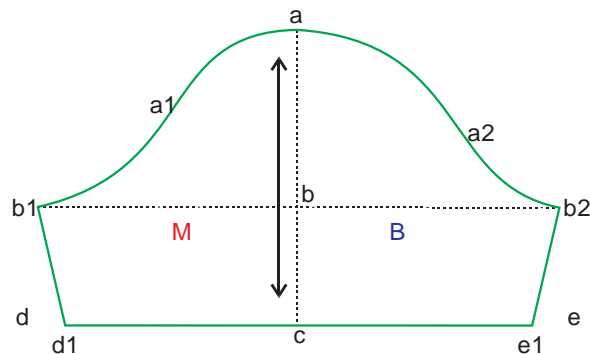
Keterangan pola dasar blus :

- a) Pola bagian depan :
- (1) Kutiilah pola dasar badan atas sistem praktis bagian depan
 - (2) Buatlah garis pertolongan tegak lurus dari titik garis leher ke bawah
 - (3) $a-b$ = tinggi panggul
 - (4) Buatlah garis lengkung $b-b_1$ dengan ukuran $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1cm
 - (5) $a-c$ = panjang blus dari pinggang
 - (6) Buatlah garis mendatar $c-c_1$
 - (7) Buatlah garis pertolongan dengan menghubungkan titik $a_1-b_1-c_1$
 - (8) $e-e_1$ turun 1cm keluar 1 cm
 - (9) a_1-a_2 keluar 1 cm

- (10) c1-c2 naik 1 cm keluar 1 cm
- (11) Buatlah garis dengan menghubungkan titik e2-e1-a2-c2-c
- (12) f1-f2 = 3 cm
- (13) f-f4 = f-f3 = 12 cm

Pola bagian belakang :

- (1) Kutiplah pola bagian belakang
- (2) Buatlah garis pertolongan tegak lurus dari titik garis leher ke bawah
- (3) g-h = tinggi panggul
- (4) Buatlah garis mendatar dari g-g1 dengan ukuran 1/4 lingkaran panggul - 1cm
- (5) g-i = panjang blus dari pinggang
- (6) Buatlah garis mendatar i-i1
- (7) Buatlah garis pertolongan dengan menghubungkan titik g1-h1-i1
- (8) j-j1 turun 1cm keluar 1 cm
- (9) g1-g2 keluar 1 cm
- (10) i1-i2 naik 1 cm keluar 1 cm
- (11) Buatlah garis dengan menghubungkan titik j2-j1-g2-i2-i
- (12) k1-k2 = 3 cm
- (13) k-k3 = 14 cm
- (14) k-k4 = 12 cm



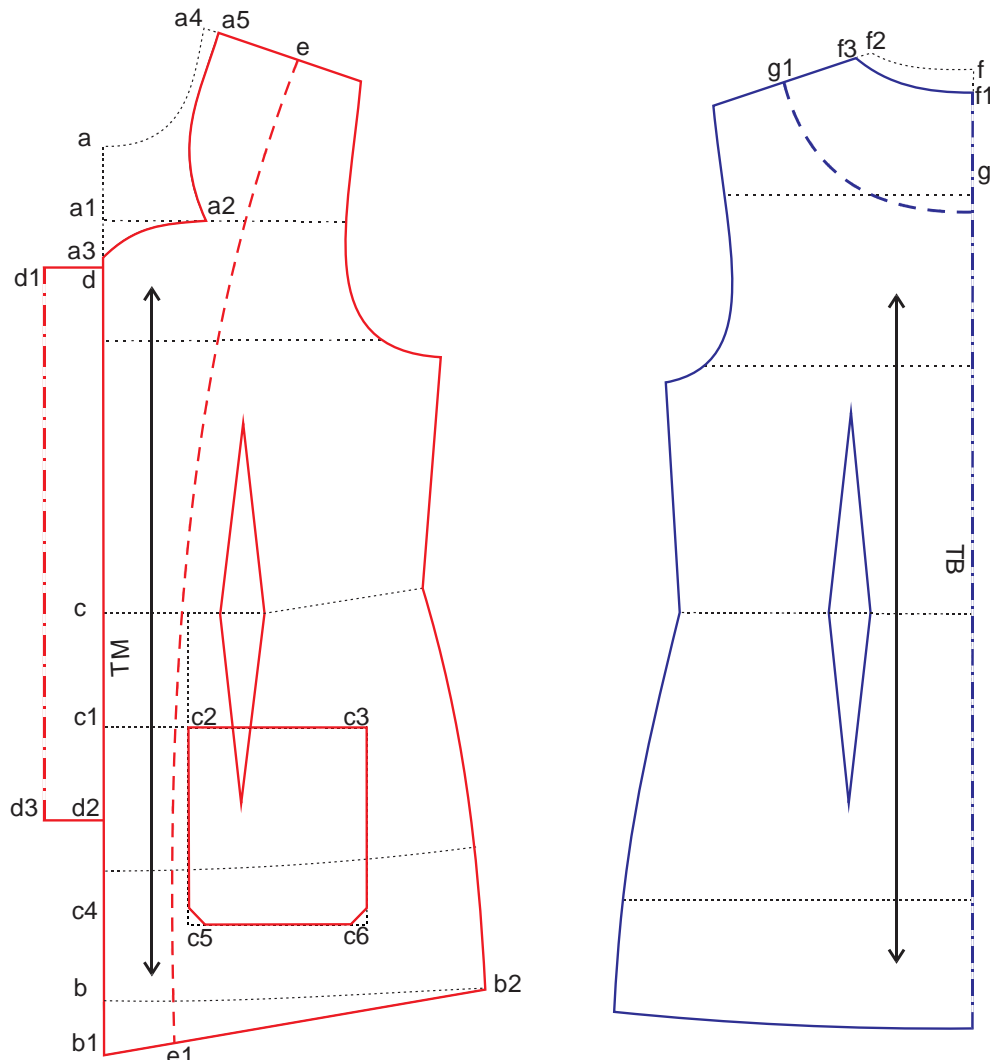
Gambar 06. Pola Dasar Lengan

Keterangan pola lengan:

- (1) a-b=tinggi puncak
- (2) a-c= panjang lengan, tariklah garis bantu mendatar dari titik b kesamping kanan dan kiri
- (3) (a-b1)=(a-b2)= setengah lingkaran kerung lengan
- (4) a-a1= 1/2 a-b1
- (5) a-b2= 1/3 a-b2
- (6) 1/2 a-a1 naik 1,5 cm
- (7) 1/2 a1-b1 turun 1 cm
- (8) 1/2 a-a2 naik 2 cm
- (9) 1/2 a2-b2 turun 0,5 cm

- (10) buatlah kerung lengan
- (11) $(d-e)=(b_1-b_2)$
- (12) $(b_1-d)=(b-c)=(b_2-e)$
- (13) $(d-d_1)=(e-e_1)= 2 \text{ cm}$
- (14) buatlah garis dengan menghubungkan titik $b_{11}-d_1-e_1-b_2$

9) Mengubah pola blus sesuai desain



Gambar 07. Mengubah Pola Blus Sesuai Desain

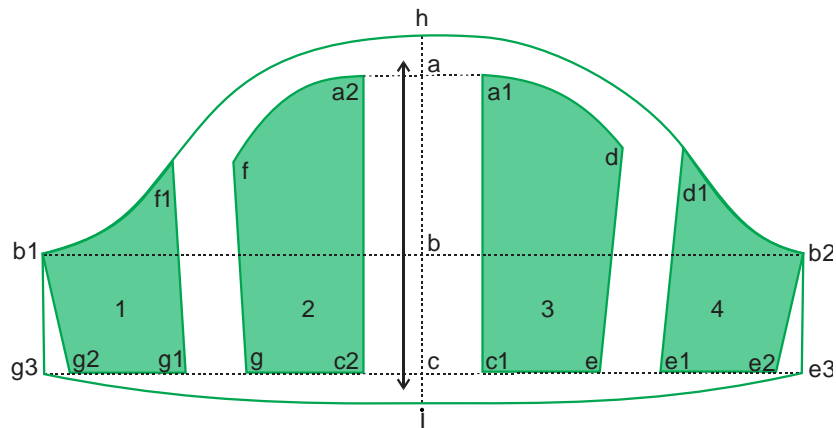
Keterangan mengubah pola blus sesuai desain:

- a) Pola bagian depan
 - (1) Kutiplah pola dasar blus bagian depan
 - (2) $a-a_1 = 5 \text{ cm}$
 - (3) $a_1-a_2 = 7 \text{ cm}$
 - (4) $a-a_3 = 7,5 \text{ cm}$

- (5) $a_4 - a_5 = 1 \text{ cm}$
- (6) Buatlah pola garis leher bentuk hati dengan menghubungkan titik $a_5 - a_2 - a_3$
- (7) $b - b_1 = 3 \text{ cm}$
- (8) Buatlah garis dengan menghubungkan titik $b - b_1 - b_2$
- (9) $c - c_1 = 8 \text{ cm}$
- (10) $(c_1 - c_2) = (c_4 - c_5) = 6 \text{ cm}$
- (11) $(c_2 - c_3) = (c_5 - c_6) = 12 \text{ cm}$
- (12) $(c_2 - c_5) = (c_3 - c_6) = 13 \text{ cm}$
- (13) dari titik c_5 naik 1 cm dan masuk 1 cm
- (14) dari titik c_6 naik 1 cm dan masuk 1 cm
- (15) $a_3 - d = 0,5 \text{ cm}$
- (16) $d - d_1 = 4 \text{ cm}$
- (17) $(d - d_2) = (d_1 - d_3) = 37 \text{ cm}$
- (18) Buatlah pola lidah dengan menghubungkan titik $d - d_1 - d_3 - d_2$
- (19) $a_5 - e = 5,5 \text{ cm}$
- (20) $b_1 - e_1 = 5 \text{ cm}$
- (21) Buatlah pola lapisan dengan menghubungkan titik $e - e_1$

b) Pola bagian belakang

- (1) $f - f_1 = 1,5 \text{ cm}$
- (2) $f_2 - f_3 = 1 \text{ cm}$
- (3) Buatlah pola kerung leher bagian belakang dengan menghubungkan titik $f_1 - f_3$
- (4) $f_1 - g = 5 \text{ cm}$
- (5) $f_3 - g_1 = 5,5 \text{ cm}$
- (6) Buatlah lapisan kerung leher bagian belakang dengan menghubungkan titik $f_1 - g - g_1 - f_3 - f_1$



Gambar 08. Mengubah Pola Lengan Sesuai Desain

Keterangan mengubah pola lengan sesuai desain:

- (1) Kutiplah pola dasar lengan
- (2) bagilah menjadi 4 bagian dengan ukuran yang sama kemudian garis tersebut dipotong
- (3) buatlah garis pertolongan tegak lurus dan mendatar
- (4) $(a-a_1)=(a-a_2)=(c-c_1)=(c-c_2)= 4\text{ cm}$
- (5) tempellah bagian no 2 di titik a_2 dan c_2 , kemudian tempellah bagian no 3 di titik a_1 dan c_1
- (6) $(d-d_1)=(e-e_1)=(f-f_1)=(g-g_1)= 4\text{ cm}$
- (7) tempellah bagian no 1 di titik f_1 dan g_1 , kemudian tempellah bagian no 4 di titik d_1 dan e
- (8) $a-h= 3\text{ cm}$
- (9) $c-l=2\text{ cm}$
- (10) $(g_2-g_3)=(e_2-e_3)= 2\text{ cm}$
- (11) buatlah garis dengan menghubungkan titik $b_1-f_1-h-d_1-b_2-e_3-i-g_3-b_1$

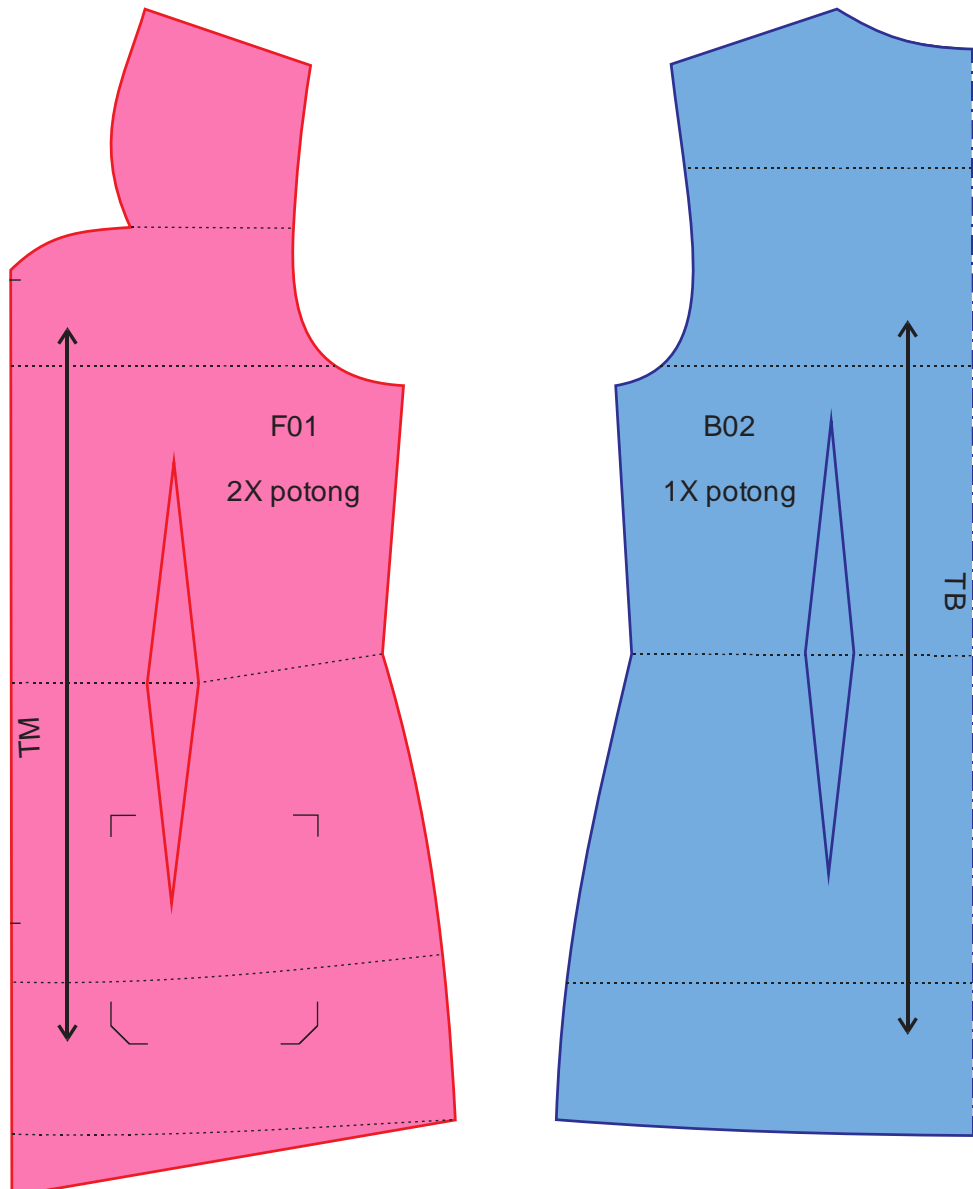


Gambar 09. Pola Ban Lengan Puff

Keterangan pola ban lengan puff:

- (1) $(a-b)=(c-d)= 26\text{ cm}$ (lingkar lengan bawah)
- (2) $(a-c)=(b-d)=3\text{ cm}$ (lebar ban lengan puff)

10) Mengutip bagian-bagian pola blus



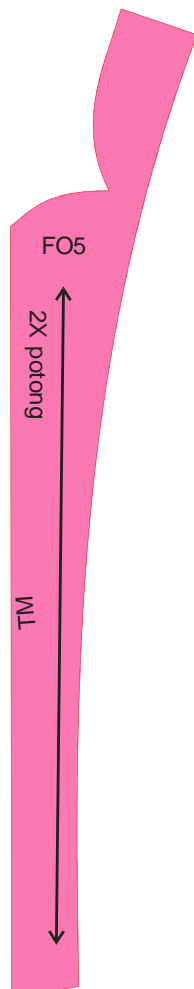
Gambar 10. Pola Blus



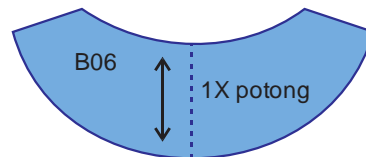
Gambar 11. Pola Saku



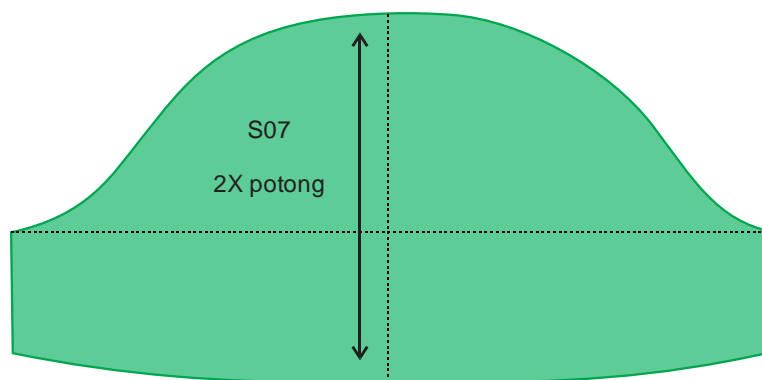
Gambar 12. Pola Lidah



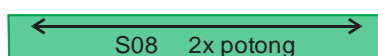
Gambar 13. Pola Lapisan Bagian Muka



Gambar 14. Pola Lapisan Bagian Belakang



Gambar 15. Pola Lengan Puff



Gambar 16. Pola Ban Lengan Puff

11) **Cara membuat rancangan bahan dan harga dengan efektif dan efisien.**

Menurut Ernawati, dkk (2008 : 345), merancang bahan dan harga artinya memperkirakan banyaknya keperluan bahan serta biaya yang dibutuhkan untuk pakaian yang akan dibuat. Tujuan membuat rancangan bahan dan harga, yaitu : 1) untuk mengetahui banyak bahan yang dibutuhkan sesuai desain busana yang akan dibuat, 2) untuk menghindari kekurangan dan kelebihan bahan, 3) sebagai pedoman waktu menggunting agar tidak terjadi kesalahan, 4) untuk mengetahui jumlah biaya yang diperlukan.

a) **Merancang bahan**

Menurut Panitia Sertifikasi Guru Rayon 115 (2013 : 35), Merancang bahan adalah menghitung jumlah bahan yang dibutuhkan untuk suatu desain busana, yang terdiri dari dua cara yaitu secara global dan menggunakan pola skala kecil (skala $\frac{1}{4}$). Merancang bahan secara global

yaitu menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat suatu busana secara garis besar dengan ukuran pola siap potong, dengan menjumlahkan panjang masing-masing bagian pola, ditambah panjang kelim dan kampuh yang diperlukan.

Merancang bahan menggunakan pola kecil dilakukan dengan cara meletakkan pola-pola kecil diatas kertas yang telah diskala sesuai lebar bahan yang dikehendaki menurut desain, misalnya 90 cm, 115 cm atau 150 cm. Pola diatur mulai dari bagian yang besar ke yang kecil-kecil, sesuai arah serat kain yang dikehendaki dengan ditambah kampuh pada tiap pola. Berdasarkan rancangan bahan yang demikian maka akan mudah diketahui jumlah bahan yang diperlukan untuk suatu busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada waktu merancang bahan diantaranya :

- (1) Membentangkan panjang kain yang dibutuhkan diatas meja apabila memungkinkan, dengan tujuan untuk mencegah kemungkinan- kemungkinan yang sering terjadi misalnya garis hias tertukar arahnya atau bagian yang seharusnya arah serat lungsin tertukar dengan bagian arah serat pakan.
- (2) Kain dilipat dengan bagian baik didalam, apabila diperlukan dua lapis, sebelum pola-pola diletakan pada bahan.
- (3) Peletakkan pola pada bahan yang bermotif besar harus diatur sedemikian rupa. Apabila motif-motif searah, harus diperhatikan jangan sampai salah satu bagian terbalik motifnya. Bahan motif bergaris perlu diperhatikan garis-garisnya, dimana sebaiknya pola diberi tanda garis sesuai dengan desain untuk memudahkan waktu memotong supaya tidak terjadi kesalahan.
- (4) Meletakkan pola dimulai dari bagian yang besar baru kemudian yang kecil- kecil, supaya sehemat mungkin ditinjau dari segi penghematan bahan dan uang, namun tidak boleh dilupakan segi keindahan dan arah serat kain.
- (5) Tambahan kampuh harus diberikan, pada umumnya untuk kelim blus, lengan, dan rok biasanya 4cm atau 5cm, kampuh sisi dan bahu 2 cm, kerung lengan 1,5 cm, kerung leher 1 cm.

Menurut Ernawati, dkk (2008: 344), rancangan bahan diperlukan sebagai pedoman ketika memotong bahan. Cara membuat rancangan bahan yaitu :

- (1) Buat semua bagian-bagian pola yang telah diubah menurut desain serta bagian-bagian yang digunakan sebagai lapisan dalam ukuran tertentu seperti ukuran skala $\frac{1}{4}$
- (2) Sediakan kertas yang lebarnya sama dengan lebar kain yang akan digunakan dalam pembuatan pakaian tersebut dalam ukuran skala yang sama dengan skala pola yaitu skala $\frac{1}{4}$
- (3) Kertas pengganti kain dilipat dua menurut arah panjang kain dan bagian-bagian pola disusun diatas kertas tersebut. Terlebih dahulu susunlah bagian-bagian pola yang besar baru kemudian pola-pola yang kecil agar lebih efektif dan efisien.
- (4) Hitung berapa banyak kain yang terpakai setelah pola diberi tanda-tanda pola dan kampuh

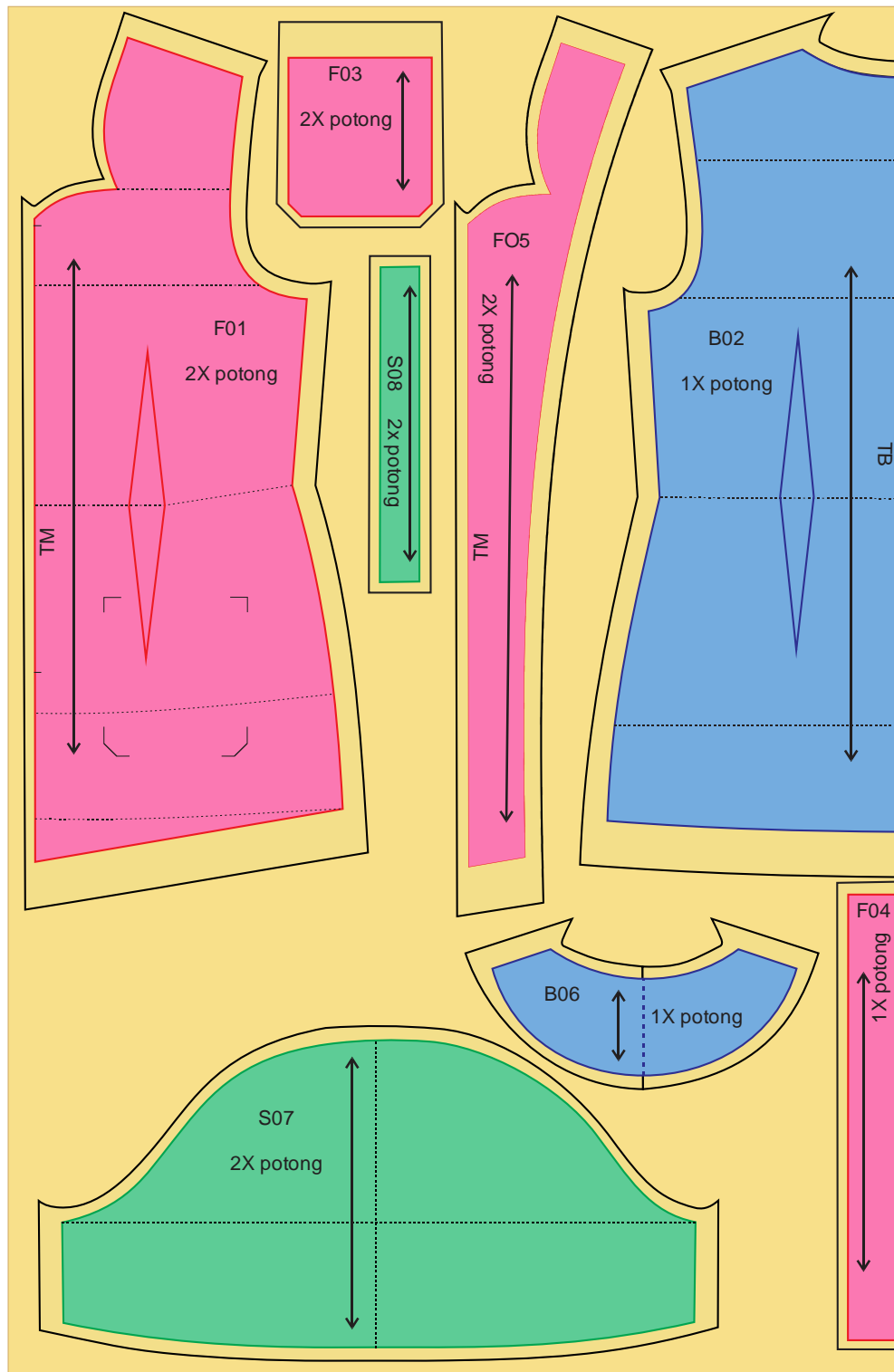
b) **Merancang harga**

- (1) Pengertian merancang harga

Menurut Panitia Sertifikasi Guru Rayon 115 (2013: 36), merancang harga adalah menghitung semua biaya yang diperlukan untuk keperluan suatu busana, dengan bagian-bagian yang harus dihitung diantaranya:

- (a) Nama kain, spesifikasinya, lebar dan panjang kain menurut rancangan bahan, panjang kain yang harus dibeli berikut harga satuan dan jumlahnya.
- (b) Nama keperluan-keperluan lainnya seperti: fliselin, benang jahit, benang jelujur, kancing hias, dan yang lainnya beserta harga satuan dan jumlahnya.
- (c) Jumlah harga perbagian dijumlahkan semua, sehingga dari jumlah tersebut dapat diketahui berapa harga atau biaya untuk busana yang akan dibuat.

Berikut ini contoh merancang bahan dan harga :



Gambar 17. Rancangan Bahan Blus

Tabel 02. Rancangan Harga

No	Nama barang	Spesifikasi	Keperluan	Harga satuan	Jumlah harga
1	Kain katun	L : 1,5 m	1,25 m	Rp 45.000,-	Rp 56.250,-
2	Viselin	Berperekat	0,25 m	Rp 4.000,-	Rp 1.000,-
3	Benang	Extra	1 buah	Rp 1.300,-	Rp 1.300,-
4	Kancing	Bungkus	5 biji	Rp 200,-	Rp 1.000,-
Total					Rp 59.550,-

(2) Fungsi merancang bahan dan harga

Fungsi dari merancang bahan dan merancang harga yaitu :

- (a) Agar mengetahui banyaknya bahan yang diperlukan sebelum membeli kain sehingga dapat menghemat biaya produksi.
- (b) Mengetahui tata letak pola yang hemat dan sesuai arah serat sehingga menghemat waktu ketika meletakkan pola dibahan yang akan dipotong.
- (c) Menghemat tenaga karena sudah mengetahui banyak bahan yang diperlukan dan tata letak pola sebelum dipotong.
- (d) Meminimalisir kesalahan arah serat dan tanda-tanda pola sebelum memotong karena sudah merancang bahan terlebih dahulu.
- (e) Meminimalisir kesalahan membeli bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat busana sehingga dapat menghemat biaya produksi.
- (f) Pekerjaan menjadi lebih efektif.

3) Kriteria Penilaian Mengubah Pola Blus

Kriteria penilaian mengubah pola blus dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana (2005: 22) yang secara garis besar

membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, terkait kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluative. Menurut Anderson & Krathwohl dalam Jamil Suprihatiningrum (2013: 39) aspek kognitif terbagi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Dimensi pengetahuan meliputi: pengetahuan fakta, pengetahuan tentang konsep, pengetahuan tentang prosedur, dan pengetahuan metakognitif, sedang dimensi proses kognitif terdiri dari: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Salah satu ciri belajar afektif adalah belajar menghayati nilai dari suatu objek yang dihadapi melalui alam perasaan, atau objek tersebut berupa orang, benda atau kejadian/peristiwa, ciri yang lain terletak dalam belajar mengungkapkan perasaan dalam bentuk ekspresi yang wajar. Menurut Uno dalam Jamil Suprihatiningrum (2013: 41) ada lima tingkat afeksi, yaitu :

- 1) Kemauan menerima merupakan keinginan untuk memerhatikan suatu gejala atau rancangan tertentu, seperti keinginan membaca dan mendengar musik.
- 2) Kemauan menanggapi merupakan kegiatan yang merujuk pada partisipasi aktif dalam kegiatan tertentu, seperti menyelesaikan tugas terstruktur, menaati peraturan, dan mengikuti diskusi kelas.
- 3) Berkeyakinan berkenaan dengan kemauan menerima sistem nilai tertentu pada diri individu, seperti menunjukkan kepercayaan pada sesuatu.
- 4) Penerapan karya berkenaan dengan penerimaan terhadap berbagai system nilai yang berbeda berdasarkan pada suatu system nilai yang lebih tinggi, seperti menyadari pentingnya keselarasan hak dan tanggung jawab.

- 5) Ketekunan dan ketelitian, yaitu individu yang sudah memiliki sistem nilai yang dipegangnya, seperti sikap objektif dalam segala hal.

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui ketrampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya: menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya. Sedangkan ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

Ranah psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan ketrampilan yang bersifat manual atau motorik. Menurut Nana Sudjana (2005: 30) enam tingkatan ketrampilan dalam aspek psikomotor antara lain :

- 1) Gerakan reflek (ketrampilan pada gerakan tidak sadar);
- 2) Ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- 4) Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks;
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, aspek afektif berkaitan dengan sikap, minat, nilai dan konsep diri. Aspek psikomotor berkaitan dengan ketrampilan yang bersifat manual atau motorik.

Penilaian hasil belajar pada pembelajaran mengubah pola bus menggunakan aspek kognitif dengan tes uraian, aspek afektif dengan penilaian sikap siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dan aspek psikomotor dengan penilaian unjuk kerja.

1) Tes Uraian

Tes uraian terdiri dari uraian bebas, uraian terbatas dan uraian berstruktur. Tes uraian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian terbatas. Tes ini dalam bentuk pertanyaan yang telah diarahkan kepada hal-hal tertentu atau ada pembatasan tertentu. Pembatasan bisa dari segi ruang lingkup, sudut pandang menjawabnya, dan indikator-indikatornya, Nana Sudjana (2005: 37). Agar soal-soal bentuk uraian dikatakan memadai sebagai alat penilaian hasil belajar, hendaknya diperhatikan hal-hal berikut :

a) Dari segi yang diukur

Segi yang diukur hendaknya ditentukan secara jelas abilitasnya, misalnya, pemahaman konsep, aplikasi suatu konsep, analisis suatu permasalahan, dan aspek kognitif lainnya. Setelah itu tetapkan materi yang ditanyakan, pilihlah materi yang esensial sehingga tidak semua materi perlu ditanyakan. Materi esensial adalah materi yang menjadi inti persoalan dan menjadi dasar untuk penguasaan materi lainnya.

b) Dari segi bahasa

Gunakan bahasa yang baik dan benar sehingga mudah diketahui makna yang terkandung dalam rumusan pertanyaan.

c) Dari segi teknis penyajian soal

Segi teknis penyajian soal ini, jangan mengulang-ulang pertanyaan terhadap materi yang sama sekalipun untuk abilitas yang berbeda sehingga pertanyaan yang diajukan lebih komprehensif daripada segi lingkup

materinya. Bobot penilaian untuk setiap soal hendaknya dibedakan menurut tingkat kesulitan soal.

d) Dari segi jawaban

Setiap pertanyaan yang hendak diajukan sebaiknya telah ditentukan jawaban yang diharapkan, minimal pokok-pokoknya. Tentukan besarnya skor maksimal untuk setiap soal yang dijawab benar dan skor minimal bila jawaban dianggap salah atau kurang memadai.

2) Penilaian sikap

Penilaian sikap dilakukan menggunakan lembar observasi. Menurut Depdiknas yang dikutip oleh Jamil Suprihatiningrum (2013: 41-43) aspek afektif yang bisa dinilai disekolah, yaitu :

- a) Sikap yaitu perasaan positif atau negative terhadap suatu objek. Objek ini bisa berupa kegiatan atau mata pelajaran.
- b) Minat bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap suatu mata pelajaran yang selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran.
- c) Nilai adalah keyakinan seseorang tentang keadaan suatu objek atau kegiatan.
- d) Konsep diri digunakan untuk menentukan jenjang karier siswa yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri maka bisa dipilih karier yang tepat bagi diri siswa.

Menurut Mimin Haryati (2007: 62) secara umum aspek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran, yaitu : penilaian sikap terhadap materi pelajaran, penilaian sikap terhadap guru, penilaian sikap terhadap proses

pembelajaran, penilaian sikap yang berkaitan dengan nilai atau norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran, dan penilaian sikap yang berhubungan dengan mata pelajaran.

3) Penilaian unjuk kerja

Menurut Djemari Mardapi (2012 : 124) Penilaian unjuk kerja bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah-masalah di kehidupan nyata sehingga peserta didik dituntut untuk melakukan tugas/gerak. Penilaian ini menggunakan yang disebut dengan tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja lebih banyak digunakan pada bidang vokasi, dan bidang studi yang melibatkan banyak kegiatan praktek. Bentuk tes ini digunakan untuk mengukur status peserta didik berdasarkan hasil kerja dari suatu tugas. Butir soal cenderung pada tingkat aplikasi suatu prinsip atau konsep pada situasi yang baru. Penilaian unjuk kerja yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Sri Wening (1996:47) adalah sebagai berikut :

- a) Persiapan (kelengkapan alat dan bahan)
- b) Proses (faham gambar, ketepatan waktu, ketepatan sistem pola, mengubah model)
- c) Hasil (ketepatan ukuran, kelengkapan tanda pola, keruntutan proses pembuatan pola, kelengkapan pola, keluwesan bentuk pola, kerapihan dan kebersihan).

5. Efektivitas

Pada kamus besar bahasa Indonesia efektivitas "secara etimologi (bahasa) berasal dari kata efektif yang berarti ada pengaruhnya, akibatnya." Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional.

Menurut Suharsimi Arikunto (2004: 4) efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan, bahwa pengelolaan yang efektif ialah apabila pengelolaan itu dilakukan dengan kriteria sebagai berikut : 1) membuat pekerjaan yang benar, 2) mengkreasi alternatif-alternatif, 3) mengoptimalkan sumber-sumber pendidikan, 4) memperoleh hasil pendidikan, 5) menunjukkan keuntungan pendidikan.

Efektif juga mengandung makna: 1) apabila hasil nyata dan pencapaian sekolah sesuai dengan tujuan sekolah dan kehebatannya telah dicapai, atau peringkat target yang ditetapkan, masalah yang dipilih dan ditentukan oleh sekolah untuk diatasi sudah dipecahkan, 3) menunjukkan kinerja sekolah sehubungan dengan kesuksesan sekolah dalam menghasilkan kondisi dan peringkat yang diharapkan. (Depdiknas, 2002: 5).

Menurut Arief Sadiman (2011: 181) media pembelajaran dikatakan efektif jika media yang dibuat dinilai terlebih dahulu sebelum dipakai secara luas. Penilaian (evaluasi) ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Ada dua macam evaluasi bentuk penguji cobaan media yang dikenal, yaitu evaluasi formatif dan sumatif.

Menurut Djemari Mardapi (2012: 34), efektivitas suatu program dinilai dengan cara membandingkan kriteria yang telah ditentukan atau tujuan yang ingin dicapai dengan hasil yang dicapai. Menurut Muhadi (2011: 141), sebagai kriteria keberhasilan, peneliti dapat menetapkan nilai rata-rata minimal 55,0 atau 70,0, tergantung rasional yang dijadikan dasar atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru. Disamping itu, kriteria ketuntasan

belajar juga dapat dijadikan kriteria keberhasilan. Misalnya, ketuntasan individual adalah nilai 75 dan ketuntasan klasikal 85%. Menurut Saur Tampubolon (2014: 35), Indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu kondisi yang dapat meningkatkan tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Media pembelajaran yang efektif merupakan media yang dapat memberikan hasil sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan semula. Kriteria keberhasilan tersebut dapat dinilai dari ketuntasan hasil belajar secara klasikal yaitu minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan.

B. Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka ini berguna sebagai kajian penelitian yang relevan. Ada beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian berjudul "Pengembangan Media Video Standar kompetensi Keterampilan Menyulam Siswa Tunagrahita Ringan Kelas XII Di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta" yang diteliti oleh Gina Eka Putri (2014). penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang menghasilkan media video standar kompetensi ketrampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan di smk luar biasa negeri 1 yogyakarta, media tersebut layak digunakan untuk siswa grahita ringan. kelayakan media pembelajaran video ini berdasarkan penilaian

validator mencapai 100%. dari uji coba skala kecil hasilnya 72,50% tergolong dalam kategori layak. sehingga menyatakan bahwa video tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa tunagrahita ringan kelas xii di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta. Relevansinya dengan penelitian penulis yaitu, pada pengembangan media video pembelajarannya.

2. Penelitian berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Perakitan Komputer Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Pada Siswa Kelas SMK Muhammadiyah 1 Bantul (2014). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Perakitan Komputer melalui pembelajaran kooperatif dengan pendekatan struktural Think-Pair-Share (TPS). Subyek penelitian adalah siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang berjumlah 31 orang. Metode kooperatif tipe TPS adalah metode pembelajaran kelompok yang merancang sebuah bentuk pembelajaran kelompok dengan cara siswa bekerja dalam kelompok-kelompok pembelajaran kooperatif, saling bantu memecahkan masalah dan saling mendorong untuk berprestasi. Relevansinya dengan penelitian penulis yaitu, pada metode pembelajaran Think-Pair-Share yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Penelitian berjudul "peningkatan kompetensi pembelajaran pola blus melalui model pembelajaran cooperative learning tipe learning together di SMK Negeri 1 Tegal" oleh Marisatun Sabani (2012). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pola blus melalui pembelajaran kooperatif

dengan pendekatan tipe learning together. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas X Busana Butik 1 yang berjumlah 19 siswa pada tahun akademik 2011/2012. Relevansinya dengan penelitian penulis yaitu, pada pembelajaran pembuatan pola blus.

Tabel 03. Posisi penelitian yang relevan

Uraian		Gina Eka Putri (2014)	Sungging Nanda Pratama (2014)	Marisatun Sabani (2012)	Nareswara An Nashr (2016)
Jenis penelitian		R & D	PTK	PTK	R & D
Tujuan	Kelayakan Media	√	-	-	√
	Pencapaian kompetensi	-	√	√	√
	Mengetahui kualitas hasil praktik	-	√	√	-
Tempat Penelitian	SMK	√	√	√	√
	Universitas	-	-	-	-
Metode pengumpulan data	Observasi	√	√	√	√
	Wawancara	√	-	√	√
	Angket	√	-	-	√
	Tes	-	√	√	√
	Dokumentasi	-	-	√	-
Relevansi	Media Video	√	-	-	√
	Mengubah Pola Blus	-	-	√	√
	Metode TPS	-	√	-	√

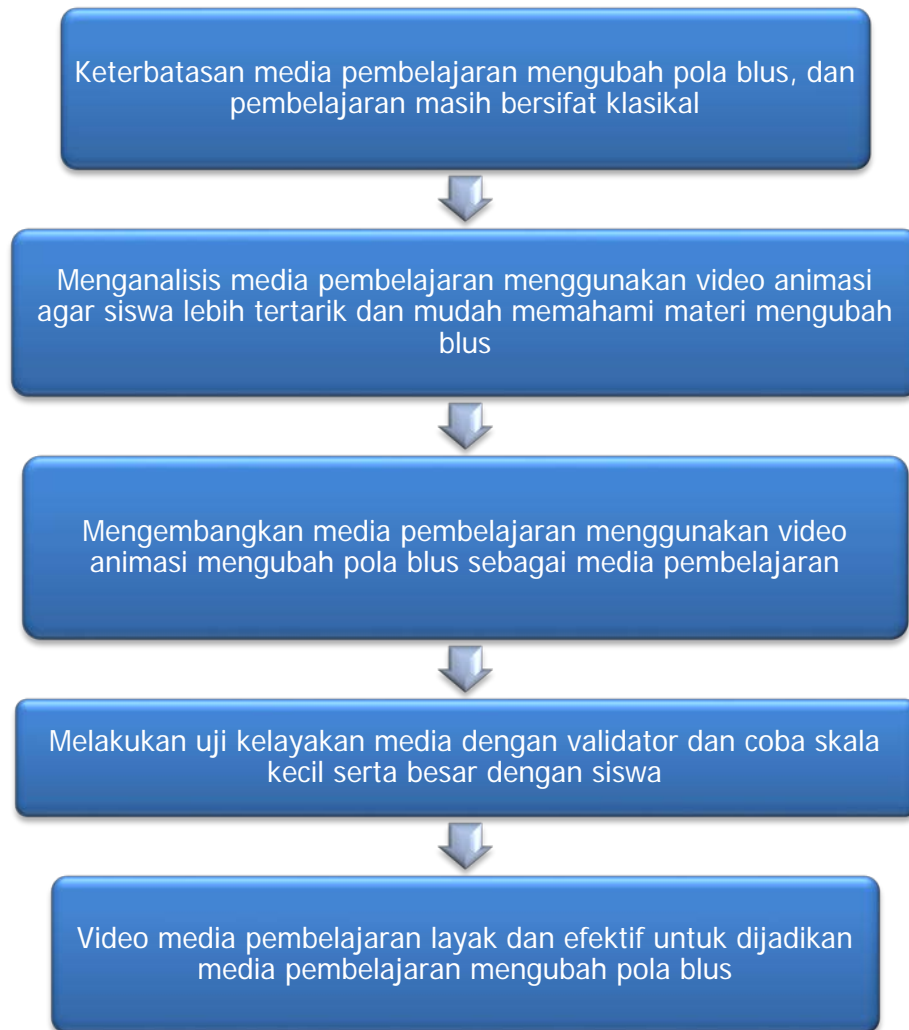
C. Kerangka Pikir

Ketersediaan media pembelajaran membuat pola khususnya pada materi mengubah pola blus masih sebatas buku membuat pola secara umum yang berada di perpustakaan sekolah. Siswa sulit memahami pembelajaran mengubah pola blus karena tidak ada panduan jobsheet khusus mengubah pola blus. SMK Negeri 2 Godean memiliki fasilitas LCD proyektor dan *speaker* untuk mendukung proses pembelajaran. Tetapi fasilitas LCD proyektor dan *speaker* yang terdapat di SMK Negeri 2 Godean masih belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru

dalam pembelajaran membuat pola. Pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean masih bersifat konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan demonstrasi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, penting memperhatikan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai serta bagaimana penyajiannya karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap perhatian siswa. Berdasarkan kajian teori yang sudah dipaparkan sebelumnya diketahui bahwa media video animasi dapat menampilkan perubahan gambar satu ke gambar berikutnya sehingga dapat membentuk suatu gerakan tertentu dan juga berisikan penyamaan suara.

Media pembelajaran video diasumsikan dapat lebih menarik karena lebih banyak melibatkan panca indera antara lain mata dan telinga sehingga akan lebih banyak pesan-pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Video media pembelajaran materi mengubah pola ini berisi materi mengenai pembelajaran yang disesuaikan dengan silabus. Pembelajaran menggunakan media video animasi diharapkan dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran membuat pola blus secara maksimal di SMK Negeri 2 Godean.



Gambar 17. Bagan Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada deskripsi teori yang telah dikemukakan, maka pertanyaan peneliti yang diajukan adalah:

1. Bagaimana mengembangkan video media pembelajaran mengubah pola blus?
2. Bagaimana kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus ditinjau dari ahli materi, ahli media, dan pendapat siswa?
3. Bagaimana efektivitas video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share*?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembang merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R & D). Menurut Borg and Gall yang dikutip Sugiyono (2014: 4) menyatakan bahwa penelitian *Research and Development (R & D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran. Selain itu *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui "*Basic Research*" atau menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui "*Applied Research*" yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Menurut Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan (TIM Puslitjaknov, 2008: 8) model pengembangan dapat berupa prosedural, model konseptual dan model teorik. Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan melalui langkah-langkah tertentu.

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah video media pembelajaran mengubah pola bus. sebagai landasan dalam mengembangkan video media pembelajaran mengubah pola bus, peneliti

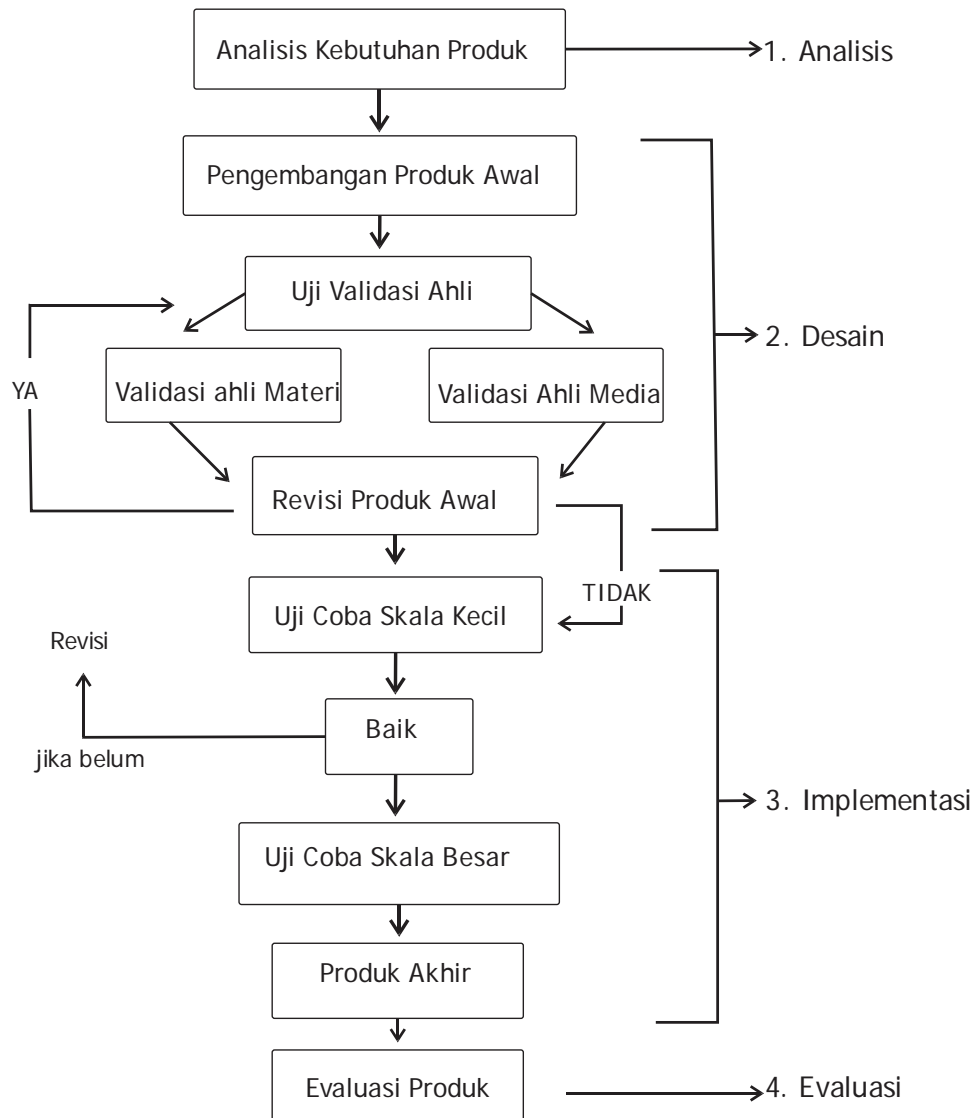
menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah di sederhanakan oleh tim Puslitjaknov (2008: 11) .

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian pengembangan video media pembelajaran mengubah pola bus kelas XI di SMK Negeri 2 Godean ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang telah di sederhanakan oleh tim Puslitjaknov (2008: 11), menjelaskan bahwa model dalam penelitian pengembangan terdiri dari 10 langkah. Kesepuluh langkah tersebut disederhanakan menjadi lima langkah utama. Lima langkah utama tersebut, yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Melakukan analisis produk
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Secara sederhana berikut ini akan digambarkan prosedur pengembangan video media pembelajaran mengubah pola bus :



Gambar 18. Bagan Prosedur Pengembangan Video Mengubah Pola Blus
(Adaptasi dari Tim Puslitjaknov, 2008: 11)

Bagan prosedur diatas merupakan prosedur pengembangan menurut Tim Puslitjaknov yang disesuaikan dengan sistematika pedoman tugas akhir skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (2013: 49) yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Analisis

a. Analisis Kebutuhan Produk

Analisis kebutuhan produk merupakan tahap awal untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean. Ada dua tahap yang dilakukan pada analisis kebutuhan produk dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Mengkaji kurikulum, mempelajari kurikulum yang ada di SMK Negeri 2 Godean sehingga video pembelajaran yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar.
- 2) Studi pendahuluan produk media video bertujuan mengetahui perlunya pengembangan media video mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean, sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan untuk belajar. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Kegiatan observasi meliputi pengamatan kelas untuk mengetahui permasalahan dan pelaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media yang menunjang kemajuan pembelajaran. Kegiatan Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan mata pelajaran membuat pola khususnya materi mengubah pola blus sedang berlangsung. Kegiatan wawancara dengan merupakan langkah selanjutnya untuk mengetahui keadaan pembelajaran dari nara sumber yaitu guru dan siswa. Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran membuat pola dan kepada siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Godean.

2. Desain

Tahapan desain meliputi kegiatan pengembangan produk awal, validasi ahli, dan revisi produk awal, berikut ini akan dibahas lebih lanjut :

a. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengembangan video media pembelajaran mengubah pola bus. pengembangan video animasi ada beberapa tahap dalam membuat produksi video animasi, yaitu: tahap pengembangan, tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Pada tahap pengembangan yang dilakukan yaitu membuat konsep, ide cerita, *treatment*, dan *storyboard*. Pada tahap pra produksi dilakukan perekaman suara dan pembuatan gambar pola menggunakan computer dengan program aplikasi *Coreldraw X5*.

Pada tahap produksi ini, gambar pola dibuat bergerak per langkah sehingga menghasilkan animasi gambar pola, setelah itu animasi gambar pola tersebut disatukan dengan suara sesuai dengan langkah-langkah gerak animasi gambar pola tersebut. . Kegiatan ini dilakukan oleh editor dengan menggunakan program aplikasi *adobe premiere pro cs 5.5*. Tahap terakhir adalah tahap pasca produksi media video dikemas dalam bentuk cd, dvd, dan *flashdisk*.

b. Validasi Ahli dan Revisi

Setelah pengembangan produk awal selesai tahap selanjutnya uji validasi ahli dan revisi. Validasi ahli diperlukan untuk memeriksa hasil produk yang telah dibuat, sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam pengembangan produk, validasi dilakukan oleh :

1) Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi materi dalam video pembelajaran apakah sudah sesuai dengan SK, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik di SMK Negeri 2 Godean.

2) Ahli Media

Validasi Ahli Media bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran apakah sudah sesuai dengan kriteria video pembelajaran yang mencakup format sajian video pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik di SMK Negeri 2 Godean.

3) Revisi

Revisi dilakukan apabila dari segi materi ataupun media masih terdapat kesalahan atau masih kurang layak sebagai media pembelajaran.

3. Implementasi

Tahap implementasi meliputi uji coba skala kecil dan revisi serta uji coba skala besar, berikut ini akan dibahas lebih lanjut :

a. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan dalam skala kecil perlu dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai sejauh mana pemahaman oleh peserta didik terhadap video media pembelajaran mengubah pola bus dan mengetahui kekurangan serta kendala pada saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat dilakukan perbaikan pada untuk uji skala besar. Uji coba skala kecil ini dilakukan dengan mengambil sampel kelas XI, jurusan Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean, yaitu

peserta didik dengan nilai tertinggi, nilai sedang dan nilai terendah. Sehingga uji sampel pada uji coba skala kecil yaitu 10 orang. Perangkat untuk mengumpulkan data berupa angket pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola bus. Data yang diperoleh kemudian dianalisis, jika masih terdapat kekurangan pada materi atau media pembelajaran tersebut maka dilakukan revisi produk awal, jika tidak ada maka dapat diuji cobakan pada uji coba lapangan skala besar.

b. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Produk Akhir

Uji coba lapangan dalam skala besar dilakukan setelah tahap validasi dan uji coba lapangan skala kecil selesai. Uji coba dilakukan pada peserta didik di SMK Negeri 2 Godean kelas XI dengan jumlah 31 peserta didik. Uji coba Lapangan skala besar ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan video media pembelajaran mengubah pola bus yang telah dikembangkan. Perangkat untuk mengumpulkan data berupa angket pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola bus. Hasil data dari uji coba lapangan skala besar ini digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan pengembangan sehingga menghasilkan produk akhir media.

4. Evaluasi

Media pembelajaran dikatakan efektif jika media tersebut dapat memberikan hasil sesuai dengan kriteria atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setelah melakukan uji skala besar dan menghasilkan produk akhir tahap selanjutnya yaitu melakukan evaluasi program media untuk mengetahui tingkat

keefektifitasan media video. Menurut Arif Sadiman, (2011:181) evaluasi program media terdiri dari dua, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk kedalamnya media). Tujuannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien, evaluasi formatif ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Sedangkan evaluasi sumatif untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran tersebut.

Pada proses evaluasi ini tingkat keefektifan media pembelajaran dinilai dari hasil belajar siswa pada pembelajaran mengubah pola bus menggunakan media video dengan menerapkan metode *Think Pair and Share*. Jika hasil belajar memenuhi KKM yaitu nilai individual 75 dan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa mencapai KKM yang ditetapkan, maka video media pembelajaran mengubah pola bus efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Subjek Penelitian

Subyek penelitian merupakan pihak-pihak yang akan diungkap dan dinilai kinerjanya dalam suatu situasi penelitian (Anik Ghufron, 2007: 17). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 96 siswa yang terbagi ke dalam tiga kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, teknik pengambilan sampel ini digunakan apabila sasaran sampel yang

diteliti telah memiliki karakteristik tertentu sehingga tidak mungkin diambil sampel lain yang tidak memenuhi karakteristik yang telah ditetapkan. Karakteristik sampel yang diambil sudah ditetapkan oleh peneliti sehingga teknik sampling ini dinamakan sampel bertujuan. Endang Mulyatiningsih (2012: 11).

Subyek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu subyek uji coba skala kecil dan subyek uji coba skala besar. Uji coba pada kelompok kecil adalah uji coba media dengan cara memilih 5-10 orang siswa yang dapat mewakili target. Untuk uji coba skala besar memilih satu kelas yang telah ditentukan dengan *purposive sampling*.

D. Metode dan Alat Pengumpulan Data

1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah cara atau prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data (Endang Mulyatiningsih, 2012: 24). metode pengumpulan data sangat ditentukan oleh beberapa hal, yaitu : objek penelitian, sumber data, waktu, dan dana yang tersedia, jumlah tenaga peneliti dan teknik yang digunakan untuk mengolah data yang terkumpul. berikut merupakan metode pengumpulan data yang digunakan penelitian :

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis, (Endang Mulyatiningsih, 2012: 26). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan produk video media pembelajaran mengubah pola blues dan observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan video media pembelajaran mengubah pola blues dengan cara menerapkan metode *Think Pair and Share*.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka langsung, melalui telepon. Selama proses wawancara petugas pengambil data penelitian mengajukan pertanyaan-pertanyaan, meminta penjelasan dan jawaban kepada responden secara lisan, Endang Mulyatiningsih (2012: 32). Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru pengampu mata pelajaran membuat pola dan siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Godean.

c. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian (Endang Mulyatiningsih, 2012:28). Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket dengan jenis skala *guttman* dan skala *likert*. Angket skala *guttman* ditujukan kepada validator dengan pilihan jawaban ya atau tidak. Angket skala *likert* ditujukan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap video media pembelajaran megubah pola blus dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

d. Tes unjuk kerja

Unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2011 : 99). Penilaian unjuk kerja meliputi penilaian sikap (afektif), penilaian tes uraian (kognitif), dan penilaian unjuk kerja (psikomotor).

2. Alat pengumpulan data/ Instrumen

Alat pengumpulan data disebut juga instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013 : 148). Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara pengukuran. Secara lengkap alat pengumpulan data atau instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Angket

Lembar angket pada penelitian ini diberikan kepada *judgment expert* untuk mengetahui kelayakan materi dan media serta ditujukan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus. Dalam hal ini responden hanya memberikan tanda checklist (√) pada jawaban yang paling sesuai. Berikut akan dibahas angket untuk para ahli dan siswa :

a. Angket validasi

Angket ini berisi pernyataan-pernyataan untuk diberi tanggapan oleh ahli yang disusun berdasarkan konstruksi teoritik yang telah disusun sebelumnya, kemudian dikembangkan kedalam indikator-indikator dan selanjutnya dijabarkan menjadi butir pernyataan. Lembar angket validasi ini ditujukan kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan media. Lembar angket ini menggunakan skala *guttman* dengan dua alternative jawaban yaitu ya/tidak. Ahli memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada jawaban yang paling sesuai. Berikut ini kriteria penilaian

dan kisi-kisi instrumen angket yang ditujukan kepada para ahli materi dan ahli media dapat dilihat di tabel 07 dan tabel 08.

Tabel 04. Bobot skor jawaban hasil validasi

Alternatif jawaban	Skor
Iya	1
Tidak	0

Tabel 05. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus Oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	No item
Materi	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	1,2
	Kesesuaian materi dengan indikator ketercapaian	3
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
	Keruntutan materi	5
	Kelengkapan materi	6
kemanfaatan	Meningkatkan minat dan motivasi	7
Tata Bahasa	Ketepatan kalimat	8,9

Tabel 06. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus Oleh Ahli Media

Aspek media pembelajaran video yang dinilai	Indikator	No item
Aspek visual media	Kemenarikan sajian gambar dan animasi	1
	Ketepatan gerakan gambar dengan audio	2
	Keseuaian background	3
	Tampilan keseluruhan	4
audio	Kejelasan suara	5
	Kesesuaian musik	6,7
Tata bahasa	Ketepatan kalimat	8,9
Aspek pemograman media	Kemudahan dalam penggunaan	10

b. Angket siswa

Instrumen angket ini ditujukan untuk siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean. Siswa memberikan penilaian tentang video media pembelajaran mengubah pola bus, dengan cara memberikan tanda *checklist* pada kolom jawaban yang telah tersedia. Berikut kisi-kisi instrumen angket untuk siswa:

Tabel 07. Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa

Aspek	Indikator	Sub indikator	No item
Pendapat siswa tentang media pembelajaran video pembuatan pola bus	1. aspek materi	1. Kesesuaian dengan materi 2. memperjelas materi 3. mengandung wawasan produktivitas	9,10,11,12 13,14
	2. aspek media	a. gambar yang disajikan menarik siswa untuk belajar b. audio musik terdengar jelas c. kalimat yang digunakan jelas dan menggunakan bahasa yang baik d. memperjelas penyajian materi e. menumbuhkan minat, motivasi dan kreatifitas belajar siswa f. memudahkan siswa dalam belajar	1,2,3,4 5,6,7, 15,16 8 17,18 19

Pembobotan dalam angket ini menggunakan skala likert. Tipe jawaban yang digunakan yaitu: checklist dengan alternatif jawaban SS= Sangat Setuju, S=Setuju, KS= kurang Setuju, TS= Tidak Setuju.

Tabel 08. Bobot skor jawaban angket siswa

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

b. Lembar Panduan Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Think Pair and Share*. Observasi digunakan oleh observer untuk mencatat kegiatan guru dan siswa, dan dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku siswa sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan guru.

Tabel 09. Kisi-Kisi Panduan Observasi Pembelajaran dengan menggunakan Metode *Think Pair and Share*.

Sub Variabel	Indikator	Indikator	No butir	Jumlah butir
Pelaksanaan tahapan kegiatan pembelajaran dengan metode TPS	Langkah Pertama	a. Membuka pelajaran	1,2,3,4,5,6,7	7
		b. Menyampaikan tujuan	8,9,10,11,12,13	6
	Langkah Kedua	a. Penyajian materi	14,15,16,17	4
		b. Memberikan tugas pada siswa	18,19	2
	Langkah Ketiga	a. Siswa berdiskusi dengan pasangannya	20,21,22,23	4
	Langkah Ke Empat	a. Siswa membagikan pendapatnya keseluruh kelas	24,25,26	3
	Langkah Ke Lima	b. Kesimpulan	27,28	2
		b. Menutup pelajaran	29,30	2

Tabel 10. Penskoran Butir Lembar Observasi

Alternatif jawaban	Skor
Iya	1
Tidak	0

c. Instrumen Tes unjuk kerja

Pada pembelajaran mengubah pola blus, untuk mengetahui kompetensi siswa adalah dengan penilaian unjuk kerja, yaitu dengan cara mengamati unjuk kerja siswa selama mengerjakan tugas yang diberikan. Instrument tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa berupa tes uraian, penilaian sikap, dan tes unjuk kerja. Berikut kisi-kisi instrumen tes unjuk kerja yang akan dibahas di Tabel 05 .

Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Unjuk Kerja Mengubah Pola Blus

Aspek	Bobot	Indikator	Sub Indikator	No Soal	Metode pengumpulan data
Kognitif	30 %	Pengetahuan tentang mengubah pola blus	Menjelaskan pengertian blus dalam dan blus luar	1	Tes
			Menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan pada waktu memahami atau melakukan analisis desain blus yang akan dibuat	2	
			Menyebutkan ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus sesuai desain	3	
			Menjelaskan 3 tanda-tanda pola	4	
Afektif	20 %	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Siswa mampu mengemukakan pendapatnya dengan baik	1	Lembar observasi
			Siswa aktif berdiskusi dengan pasangannya	2	
			Siswa dan pasangannya saling membantu dalam menyelesaikan tugas	3	
		Mandiri	Siswa mengerjakan tugasnya sendiri	4	
			Siswa tidak mencotek hasil pekerjaan temannya	5	
		Disiplin	Siswa datang tepat waktu	6	
			Siswa mengikuti langkah-langkah mengubah pola blus secara runtut	7	
			Siswa mengerjakan tugas tepat waktu	8	

		Bertanggung jawab	Siswa menyelesaikan tugas dengan baik	9	
			Siswa bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja	10	
		Menyampaikan hasil tugas mengubah pola blus didepan kelas	Menyampaikan presentasi didepan kelas dengan bahasa yang baik	11	
			Menyampaikan presentasi didepan kelas dengan gerakan tubuh yang baik	12	
			Berani berpendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan	13	
			Berani menyanggah pendapat	14	
Psiko-motor	50 %	Persiapan			
		1. Persiapan alat	Menyiapkan alat untuk praktik mengubah pola blus a. Pensil 2B b. Skala c. Pensil merah, biru, hijau d. Penghapus e. Ballpoint hitam f. Penggaris lurus, penggaris siku, dan penggaris bentuk lengkung g. Gunting kertas		Unjuk kerja
		2. Persiapan bahan	Menyiapkan bahan untuk praktik mengubah pola blus a. Buku pola b. Lem c. Kertas dorslah warna merah, biru, hijau d. Kertas payung		
		Pelaksanaan mengubah pola blus skala $\frac{1}{4}$	1. Faham gambar 2. Mengutip pola dasar badan wanita sistem praktis 3. Menggambar pola dasar blus dengan skala $\frac{1}{4}$ 4. Mengubah pola blus sesuai desain 5. Menyelesaikan gambar pola blus sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar		
		Hasil	1. Ketepatan ukuran hasil jadi pola blus 2. Ketepatan tanda pola pada pola blus 3. Tampilan keseluruhan hasil jadi pola blus 4. Rancangan bahan 5. Rancangan harga		

Berikut adalah penskoran penilaian unjuk kerja :

Kognitif

Afektif

Psikomotor

Nilai akhir

E. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur, Syofian Siregar, (2012: 162). Validitas instrumen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu validitas internal (*internal validity*) dan validitas eksternal (*external validity*). Instrumen yang mempunyai validitas internal bila kriteria yang ada di dalam instrument secara rasional (teoritis) telah mencerminkan apa yang telah diukur. Sedangkan Instrumen yang memiliki validitas eksternal didasarkan pada kriteria yang ada di luar berdasarkan fakta empiris atau fakta yang ada dilapangan, Sugiyono (2012: 350).

Menurut Sugiyono (2012: 352), validitas internal terdiri atas validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk. Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Sedangkan validitas konstruk digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen mengukur konsep dan suatu teori, yaitu menjadi dasar penyusunan instrumen.

Pada penelitian pengembangan ini validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstruk. Instrumen berupa materi pembelajaran, media pembelajaran, lembar panduan observasi, lembar penilaian unjuk kerja, dan lembar angket di validasi menggunakan validitas konstruk, untuk menguji validitas konstruk maka dapat digunakan pendapat ahli atau *judgement expert*. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Para ahli akan memberikan keputusan apakah instrumen tersebut dapat digunakan dengan perbaikan, tanpa perbaikan, dan mungkin dirombak total.

Data kelayakan ahli materi atau media diperoleh dengan cara memberikan media pembelajaran video pembuatan pola blus beserta kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Ahli materi atau media kemudian memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap media dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Setelah ahli materi/media melakukan penilaian maka diketahui hal-hal yang harus dianalisis dan revisi. Adapun sistem penilaiannya diukur dengan angket skala *Guttman* menggunakan alternatif jawaban tegas yaitu "layak" dan "tidak layak". Contoh perhitungan bobot penskoran : bobot penskoran untuk layak yaitu 1, dan untuk tidak layak yaitu 0. Butir pertanyaan terdiri dari 10 dan jika misal jumlah responden 1 orang ahli materi atau ahli media, sehingga jumlah soal menjadi $1 \times 10 = 10$. maka diperoleh skor minimum $0 \times 10 = 0$ dan skor maksimum $1 \times 10 = 10$. panjang kelas interval 10 sehingga pengkategorian yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 12. Kriteria Validasi Oleh Ahli

Kelas	Kategori penilaian	Intervasi Nilai	
1	Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$	$5 \leq S \leq 10$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$	$0 \leq S \leq 4$

2. Reliabilitas instrumen

Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan ukuran yang relatif tetap meskipun dilakukan berulang kali. Reliabilitas berkenaan dengan tingkat ketetapan hasil pengukuran. Instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama (Nana Syaodih, 2006: 229). Menurut Kaplan dan Saccuzzo dalam Syofian Siregar (2012: 173), metode perhitungan reliabilitas dikelompokkan berdasarkan sumber *measurement* sebagai berikut : *test retest reliability*, *equivalen*, gabungan, dan *internal consistency*. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *internal consistency* dengan metode *Alfa Cronbach*. Berikut rumus Alfa Cronbach yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 13. Pedoman Interpretasi nilai r

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 0,999	Sangat kuat

Suharsimi Arikunto (2006: 196)

Hasil reabilitas *Alfa Cronbach* untuk instrument penilaian afektif, kognitif, psikomotor dan angket dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 14. Rangkuman Hasil Reabilitas

No	Instrumen	Koefisien Alpha	Keterangan
1	Tes Uraian	0,713	Reliabel
2	Lembar Penilaian Sikap	0,765	Reliabel
3	Unjuk Kerja	0,782	Reliabel
4	Angket	0,801	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reabilitas menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,683 untuk tes uraian; 0,757 untuk penilaian sikap; 0,752 untuk unjuk kerja dan 0,746 untuk angket. Jika dilihat dari interpretasi menurut Suharsimi Arikunto (2006: 196) tes uraian, lembar penilaian sikap, dan unjuk kerja terdapat pada rentang nilai 0,60-0,799 yang berarti instrumen tersebut memiliki reabilitas yang kuat dan angket terdapat pada rentang nilai 0,80 – 0,999 yang berarti instrumen tersebut memiliki reabilitas yang sangat kuat sehingga instrument tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif dengan presentase. Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014: 147).

1. Analisis data kelayakan ahli materi, ahli media, dan pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola bus
- a. Analisis data kelayakan ahli materi dan ahli media

Penilaian untuk validator ahli materi dan media dalam penelitian ini disusun dengan cara mengelompokkan skor (interval nilai). Setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor, maka langkah perhitungannya sebagai berikut :

- 1) Menentukan jumlah kelas interval, yakni dua karena membutuhkan jawaban yang pasti menggunakan skala *Guttman*.
- 2) Menentukan rentang skor, yaitu skor maksimum dikurangi skor minimum
- 3) Menentukan panjang kelas (P), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
- 4) Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai skor terbesar.

Dengan demikian penelitian ini mengukur kelayakan video media pembelajaran mengubah pola bus diperlukan skor maksimum yang diperoleh dari perkalian jumlah butir valid dengan nilai tertinggi, sedangkan skor minimum didapatkan dari hasil perkalian jumlah butir valid dengan nilai

terendah.berikut ini tabel kriteria penilaian kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus oleh ahli materi dan media :

Tabel 15. Kriteria Kelayakan Media Oleh Para Ahli

Nilai	Kriteria kualitas penilaian	
	Kategori penilaian	Interval nilai
1	Layak	(Smin+P)
0	Tidak layak	Smin

(Adaptasi dari Widiastuti, 2014 : 228)

Keterangan :

S = Skor yang telah diperoleh

Smin = Skor minimum

Smaks = Skor maksimum

P = Panjang kelas interval

Tabel 16. Interpretasi Kategori Penilaian Kelayakan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus Oleh Ahli Media dan Materi

Kategori penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus layak digunakan sebagai media belajar.
Tidak layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan video media pembelajaran mengubah pola blus tidak layak digunakan sebagai media belajar.

- b. Analisis data pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus

Skala penilaian pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus adalah skala Likert dengan skala penilaian Sangat Setuju=4, Setuju=3, Kurang Setuju=2, dan Tidak Setuju=1. Hasil data dari instrumen angket akan diklarifikasi dalam kategori dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Skor batas bawah kategori sangat tinggi $(0,8) \times$ skor maksimal
- 2) Skor batas bawah kategori tinggi $(0,6) \times$ skor maksimal

- 3) Skor batas bawah kategori rendah (0,4) x skor maksimal
- 4) Skor batas bawah kategori sangat rendah (di bawah 0,4) x skor maksimal

(Djemari Mardapi, 2012: 163).

2. Analisis Data Efektivitas Penggunaan Media Video dengan Metode *Think Pair and Share* pada Pembelajaran Mengubah Pola Blus

b. Analisis data pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode TPS

Skala penilaian observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode TPS adalah skala Guttman dengan skala penilaian ya=1 dan tidak=0.

Langkah perhitungannya sebagai berikut :

- 1) Skor batas bawah kategori sangat tinggi (0,8) x skor maksimal
- 2) Skor batas bawah kategori tinggi (0,6) x skor maksimal
- 3) Skor batas bawah kategori rendah (0,4) x skor maksimal
- 4) Skor batas bawah kategori sangat rendah (di bawah 0,4) x skor maksimal

(Djemari Mardapi, 2012: 163).

Rumus data persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode TPS adalah sebagai berikut :

P =

c. Analisis data hasil belajar mengubah pola blus

Pada data kuantitatif dapat dijelaskan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif yang meliputi *modus*, *median*, dan *mean*. Menurut Sugiyono (2012: 47) *modus* merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. *Median* adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data. *Mean* merupakan nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Adapun penggunaan presentase (frekuensi relatif) terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisis hasil penelitian. Menurut Anas Sudijono (2008: 43) data hasil jawaban dicari presentasinya adalah sebagai berikut :

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Uji Coba

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa media video pembelajaran melalui tahap pengembangan. Peneliti menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov dan telah disesuaikan dengan sistematika pedoman penyusunan tugas akhir skripsi FT UNY, tahapannya yaitu: (1) Analisis: analisis kebutuhan produk, (2) Desain: pengembangan produk awal dan uji validasi ahli dan revisi, (3) Implementasi: uji coba lapangan skala kecil dan revisi, uji coba lapangan skala besar, (4) Evaluasi. Deskripsi data hasil penelitian ini ditampilkan dalam tahapan-tahapan yang telah disebutkan diatas dan dijabarkan sebagai berikut :

1. Analisis

a. Analisis kebutuhan produk

Analisis kebutuhan produk merupakan tahap awal untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean. Analisis produk dalam penelitian ini dilakukan melalui 2 kegiatan yaitu: mengkaji kurikulum dan studi pendahuluan produk media video. Mengkaji kurikulum tujuannya agar media video yang dikembangkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang terdapat pada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator kompetensi. Standar

kompetensi pada penelitian ini adalah membuat pola. Kompetensi dasar yang digunakan adalah membuat pola busana wanita (blus).

Studi pendahuluan produk media video bertujuan mengetahui perlunya pengembangan media video mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean, sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan untuk belajar. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Kegiatan observasi meliputi pengamatan kelas untuk mengetahui permasalahan dan pelaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media yang menunjang kemajuan pembelajaran. Kegiatan Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan mata pelajaran membuat pola khususnya materi mengubah pola blus sedang berlangsung.

Kegiatan wawancara dengan merupakan langkah selanjutnya untuk mengetahui keadaan pembelajaran dari nara sumber yaitu guru dan siswa. Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran membuat pola dan kepada siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Godean yang dilaksanakan pada februari 2015. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Hasil observasi diketahui situasi nyata kegiatan belajar mengajar. Terdapat fasilitas LCD proyektor hampir di setiap ruang kelas yang ada di SMK Negeri 2 Godean, tetapi fasilitas tersebut masih belum dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran membuat pola. Metode mengajar yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran membuat pola kelas XI di SMK Negeri 2 Godean, diketahui masih menggunakan metode

ceramah dan demonstrasi, situasi dikelas kurang terkontrol, beberapa siswa juga kesulitan mengikuti pembelajaran karena tidak adanya jobsheet dalam pembelajaran mengubah pola blus.

b. Wawancara

Dari hasil wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran membuat pola diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media untuk siswa kelas XI pada mata pelajaran membuat pola khususnya materi mengubah pola blus masih belum ada. Dalam pembelajaran mengubah pola blus siswa masih lambat dalam mengerjakannya, sehingga tugas siswa sering dilanjutkan di rumah masing-masing. Sedangkan wawancara dengan siswa pada proses pembelajaran mengubah pola blus, siswa mengatakan bahwa mereka seringkali kurang mengerti dengan penjelasan guru dan bingung dengan langkah kerja mengubah pola blus karena tidak ada panduan jobsheet. Menurut mereka pelajaran membuat pola sangatlah rumit dan tidak menarik. Berdasarkan dari hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan kurang optimalnya proses pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran membuat pola khususnya materi mengubah pola blus.

Setelah peneliti mengetahui permasalahan yang ada yaitu masih terbatasnya media pembelajaran mengubah pola blus maka peneliti terdorong untuk mengembangkan media dengan materi mengubah pola blus. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi, mengumpulkan materi, memilih materi yang relevan dan menyusunnya secara sistematis.

Setelah materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran telah dipilih, selanjutnya adalah menentukan jenis media yang akan digunakan. Peneliti telah mengkaji tentang beberapa media pembelajaran dan melihat kelebihan serta kelemahan masing-masing media. Peneliti memilih untuk mengembangkan media video karena: a) adanya fasilitas LCD proyektor dan speaker di sekolah mendukung dikembangkannya media pembelajaran, b) video mengubah pola bus dapat dibuat bergerak perlangkah dengan menggunakan teknik animasi sehingga siswa akan tertarik menggunakan media, dan c) adanya tombol navigasi memudahkan siswa dalam mengoperasikan video.

2. Desain

a. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal media video animasi mengubah pola bus ini melalui tahapan yang sesuai berdasarkan pedoman pengembangan video animasi. Menurut Munir (2013 : 338) ada beberapa tahap dalam membuat produksi video animasi, yaitu : tahap pengembangan, tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Berikut merupakan hasil dari masing-masing tahapan :

1) Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan yang pertama dilakukan yaitu membuat konsep dan ide cerita, video ini ditujukan untuk siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean pada kompetensi membuat pola dan kompetensi dasar membuat pola busana wanita dengan pokok materi mengubah pola bus. Materi mengubah pola bus dikumpulkan, kemudian disusun secara sistematis. Agar memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran

mengubah pola blus, proses mengubah pola blus dalam video ini dibuat bergerak perlangkah secara sistematis sehingga tercipta video animasi mengubah pola blus.

Setelah konsep dan ide cerita selesai dibuat langkah selanjutnya yaitu membuat treatment. Treatment adalah uraian ringkas tentang bagaimana suatu cerita yang akan dibuat menjadi produk video. Semua alur cerita yang akan ada dalam video tersebut diuraikan dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir diuraikan secara deskriptif. Berikut ini adalah treatment video mengubah pola blus :

“ Cerita diawali dengan penayangan judul video mengubah pola blus dan desain blus yang akan dibuat. Selanjutnya terdapat tayangan tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar. Kemudian tayangan berganti dengan materi alat dan bahan yang digunakan untuk mengubah pola blus, menganalisis desain, materi tanda-tanda pola, dan ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus. Tayangan berikutnya yaitu praktik mengubah pola blus yang diawali dengan mengutip pola badan wanita sistem praktis, membuat pola dasar blus dan lengan, selanjutnya tayangan cara mengubah pola blus sesuai desain, menyelesaikan gambar pola blus menggunakan tanda-tanda pola yang benar, mengutip bagian-bagian pola blus, membuat rancangan bahan dan harga. Pada akhir tayangan terdapat ucapan terimakasih kepada semua pihak yang terkait dalam video mengubah pola blus ini.”

Langkah selanjutnya adalah membuat storyboard. Dalam pengembangan media video ini, storyboard yang dibuat merupakan

gambaran umum berupa visualisasi dan narasi suara yang akan direkam. Storyboard dibuat dalam format 2 kolom yang terdiri atas kolom visual dan kolom narasi. Dalam pengembangan media video pada penelitian ini storyboard dibuat per lembar terdiri atas 2 atau 3 scene. Storyboard video pembelajaran mengubah pola blus ini secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

2) Tahap pra produksi

Pada tahap pra produksi suara mulai direkam dan editor mulai membuat desain dan gambar pola dikomputer. Berikut ini merupakan tim yang terlibat dalam tahap pra produksi pengembangan media video:

Penulis storyboard : Nareswara an nashr

Pengisi suara : Rahmawati nur chasanah

Editor : Fuad H

Perekaman suara dilakukan pada siang hari, bertempat di gedung kplt lantai 3. Perekaman suara menggunakan clip on dan laptop. Suara yang direkam sesuai dengan narasi yang ada di storyboard. Format sajian video yang digunakan adalah format naratif, yaitu informasi pembelajaran disampaikan oleh narator tanpa menampilkan penyajinya. Langkah selanjutnya yaitu pembuatan desain blus dan gambar pola dengan menggunakan progam aplikasi *Coreldraw X5*. Gambar pola dibuat lengkap dengan tanda-tanda pola yang benar

3) Tahap produksi

Tahap ketiga adalah tahap produksi, pada tahap ini peran komputer sangatlah penting. Komputer yang digunakan adalah komputer yang

berkapasitas besar, agar pada saat proses produksi tidak lambat. Pada tahap produksi ini, gambar pola dibuat bergerak per langkah sehingga menghasilkan animasi gambar pola, setelah itu animasi gambar pola tersebut disatukan dengan suara sesuai dengan langkah-langkah gerak animasi gambar pola tersebut. Setelah itu dilakukan file tersebut di export. *Export* merupakan proses untuk mengubah file project menjadi sebuah file yang dapat dijalankan di program media *player*. Format file hasil *export* ini menghasilkan video dengan format MP4. Kegiatan ini dilakukan oleh editor dengan menggunakan program aplikasi *adobe premiere pro cs 5.5*.

4) Tahap pasca produksi

Pada tahap ini merupakan tahap akhir pembuatan video animasi mengubah pola bus, file yang telah di *export* menjadi video dengan format MP4 dikemas dalam bentuk cd, dvd, dan *flashdisk*, sehingga video ini dapat dioperasikan di komputer, laptop, televisi, dan di Handphone yang terdapat fitur kameranya.

b. Uji Validasi Ahli dan Revisi Produk Awal

Media video yang telah selesai dikembangkan sebagai produk awal selanjutnya dilakukan uji kelayakan materi dan media. Validasi dilakukan oleh ahli materi maupun ahli media. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi pembuatan pola, dosen ahli media dan guru mata pelajaran membuat pola. Validasi dilakukan untuk mengetahui pendapat ahli terkait video media pembelajaran mengubah pola bus. Revisi dilakukan untuk memperbaiki video media pembelajaran mengubah pola bus sesuai saran para ahli. Berikut ini akan dijelaskan hasil validasi oleh para ahli:

1) Validasi ahli materi

Validasi media oleh ahli materi dilakukan menguji kelayakan video media pembelajaran mengubah pola bus dilihat dari aspek materi. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini terdiri dari dua ahli yaitu : Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes merupakan Dosen Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta dan Ibu Dra. Tinik Samsiyati merupakan guru mata pelajaran membuat pola di SMK Negeri 2 Godean.

Data validasi dari kedua ahli materi diperoleh dengan cara memberikan video media pembelajaran mengubah pola bus, kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian kepada ahli materi. Selanjutnya ahli materi memberikan penilaian terkait materi yang disajikan dalam video. Setelah melihat media tersebut, ahli materi memberikan masukan dan saran mengenai revisi yang harus dilakukan pada media tersebut. Setelah video media pembelajaran mengubah pola bus selesai direvisi, ahli materi memberikan penilaian pada lembar penilaian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun saran dari ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 17. Saran oleh ahli materi

No	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
1	Tujuan pembelajaran di jobsheet disesuaikan dengan rpp	Tujuan pembelajaran di jobsheet sudah disesuaikan dengan rpp
3	Materi dibuat per langkah dilengkapi gambar yang jelas dan menarik	Materi mengubah pola bus sudah dibuat per langkah agar lebih mudah dipahami siswa
4	Susunan materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.	Susunan materi sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
5	Perhatikan tanda-tanda pola yang benar	Melengkapi dan memperbaiki peletakan tanda-tanda pola dengan benar
6	Ada beberapa kata-kata yang tidak menggunakan Bahasa Indonesia yang benar	Memperbaiki beberapa kata-kata dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang benar

2) Validasi Ahli Media

Proses validasi dilakukan dengan cara memberikan video media pembelajaran mengubah pola blus, kisi-kisi instrumen dan instrumen penelitian kepada ahli media. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini terdiri atas dua ahli yaitu Ibu Prapti Karomah, M.Pd merupakan Dosen Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta dan Ibu Dra. Tinik Samsiyati merupakan guru mata pelajaran membuat pola di SMK Negeri 2 Godean.

Selanjutnya ahli media memberikan penilaian terkait aspek tampilan, musik, tata bahasa, dan kemanfaatan. Setelah melihat video media pembelajaran mengubah pola blus, ahli media memberikan masukan dan saran mengenai revisi yang harus dilakukan pada video media pembelajaran mengubah pola blus. Setelah video media pembelajaran mengubah pola blus selesai direvisi, ahli media memberikan penilaian pada lembar penilaian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun saran dari ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 18. Saran oleh ahli media

No	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
1	Desain blus pada cover sebaiknya terlihat sampai rok	desain blus pada cover sudah terlihat sampai rok
2	Pada bagian bahan "4. Kertas payung" tidak ada teksnya	Menambahkan teks "4. Kertas payung" pada bagian bahan
3	Warna background pada alat dan bahan dibuat lebih menarik	Warna background pada alat dan bahan sudah dibuat lebih menarik
4	Keterangan teks pola lengan terbalik	Memperbaiki keterangan pola lengan sesuai dengan langkah yang benar
5	Pada bagian penutup ditambahkan ucapan terimakasih untuk tim yang terlibat dalam pembuatan media video	Pada bagian penutup sudah ditambahkan ucapan terimakasih untuk tim yang terlibat dalam pembuatan media video

3. Implementasi

a. Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Februari 2016 di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Godean. Uji coba skala kecil dilakukan setelah validasi oleh para ahli. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang mungkin terjadi selama penerapan media yang berlangsung pada saat pembelajaran sesungguhnya. Selain itu, uji coba skala kecil juga bermanfaat untuk menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat uji coba skala besar.

Uji coba skala kecil dilakukan kepada siswa yang berjumlah 10 orang. Kegiatan uji coba skala kecil dilakukan dengan cara menampilkan video media pembelajaran mengubah pola blus menggunakan LCD proyektor dan *speaker*. Perangkat untuk mengumpulkan data yaitu angket. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk merevisi produk awal media pembelajaran. Data yang diperoleh adalah data pendapat siswa terhadap video media pembelajaran mengubah pola blus, hasil data ini dapat diketahui berdasarkan hasil pengisian angket. Angket berisi 19 butir pertanyaan dengan jawaban menggunakan skala *Likert*. Responden pada uji coba skala kecil sebanyak 10 orang siswa. Berdasarkan hasil pengisian angket tentang media video mengubah pola blus oleh siswa, media pembelajaran memerlukan sedikit perbaikan pada suara, (di bagian ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus terdapat pengulangan suara dan suara *speaker* yang kurang jelas).

b. Uji coba skala besar dan produk akhir

Uji coba skala besar dilaksanakan pada hari Senin, 14 Februari 2016 di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Godean. Uji coba skala besar pada penelitian ini dilakukan kepada satu kelas XI Tata Busana dengan jumlah siswa 32 orang, akan tetapi pada saat penelitian berlangsung terdapat 1 orang siswa yang izin sehingga jumlah siswa yang mengikuti kegiatan penelitian berjumlah 31 orang. Kegiatan uji coba skala besar dilakukan dengan cara menampilkan video media pembelajaran mengubah pola blus menggunakan LCD proyektor dan *speaker*. Data yang diperoleh adalah data pendapat siswa terhadap video media pembelajaran mengubah pola blus, hasil data ini dapat diketahui berdasarkan hasil pengisian angket. Angket berisi 19 butir pertanyaan dengan jawaban menggunakan skala *Likert*. Responden pada uji coba skala besar berjumlah 31 orang. Berdasarkan hasil pengisian angket tentang video media pembelajaran mengubah pola blus, media video ini tidak memerlukan adanya perbaikan lagi sehingga media yang dihasilkan merupakan produk akhir.

4. Evaluasi

Setelah melakukan uji skala besar dan menghasilkan produk akhir tahap selanjutnya yaitu melakukan evaluasi program media untuk mengetahui tingkat keefektifan media video. Evaluasi video media pembelajaran mengubah pola blus berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, evaluasi formatif dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli, sedangkan evaluasi sumatif untuk mengetahui tingkat efektivitas media yang dinilai dari hasil belajar siswa pada pembelajaran mengubah pola blus menggunakan media video dengan

menerapkan metode *Think Pair and Share*. Jika hasil belajar memenuhi KKM yaitu nilai individual 75 dan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa mencapai KKM yang ditetapkan, maka video media pembelajaran mengubah pola blus efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut ini adalah tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video dengan metode *Think Pair and Share* pada pembelajaran mengubah pola blus :

a. Kegiatan awal

- 1) Membuka pelajaran (salam, doa, presensi)
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengubah pola blus
- 3) Guru memberikan penjelasan tentang pelaksanaan metode *Think Pair and Share*, dan memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran mengubah pola blus.

b. Kegiatan inti

1) *Think* (berpikir)

Guru menampilkan video media pembelajaran mengubah pola blus dan menjelaskannya kemudian membagikan *handout* dan memberikan soal kepada siswa, dan setiap siswa menyiapkan jawaban dari soal tersebut.

2) *Pair* (berpasangan)

Siswa membentuk kelompok dengan teman sebangkunya dan menjawab soal tersebut dengan mendiskusikannya secara berpasangan atau berdua.

3) *Share* (berbagi)

Guru meminta beberapa pasang siswa yang dipanggil secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah beberapa pasang siswa selesai presentasi tugas tersebut dikumpulkan untuk dinilai hasilnya.

c. Kegiatan Menutup Pelajaran

- 1) Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran mengubah pola blus.
- 2) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Berdasarkan pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Think Pair and Share*, diketahui bahwa metode pembelajaran tersebut dapat melatih siswa untuk bekerjasama, berani bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, menyanggah pendapat, dan menghargai teman. Hasil pengamatan yang diperoleh observer, pelaksanaan pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* terlaksana dengan sangat baik. Hasil pelaksanaan pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

B. Analisis Data

1. Kelayakan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus

a. Validasi oleh ahli materi

Validasi materi pada media video pembelajaran mengubah pola blus di nilai dari aspek materi yang meliputi relevansi materi dengan silabus, kualitas materi, bahasa dan tipografi yang digunakan. Proses validasi dilakukan dengan cara memberikan media video mengubah pola blus, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, *jobsheet* mengubah pola blus, RPP yang menggunakan metode *Think Pair and Share*, dan silabus KTSP membuat pola khususnya pada materi mengubah pola blus kepada ahli materi.

Hasil penilaian dari validasi video media pembelajaran mengubah pola bus pada kompetensi mengubah pola bus ini dianalisis menggunakan skala *guttman* dengan dua alternatif jawaban yaitu "layak" dan "tidak layak". Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri atas 9 butir. Maka diperoleh skor minimum $0 \times 9 = 0$, dan skor maksimum $1 \times 9 = 9$, jumlah kelas adalah 2, panjang intervalnya adalah 5, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi adalah:

Tabel 19. Kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi

No	Kategori	Hasil	Persentase
1	Layak	$5 \leq S \leq 9$	100%
2	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 4$	0%

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan video media pembelajaran mengubah pola bus oleh ahli materi di atas maka dapat diketahui hasilnya sebagai berikut:

Tabel 20. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi

Ahli Materi	Skor	Kelayakan
Ahli 1	9	Layak
Ahli 2	9	Layak
Rerata	9	Layak

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli materi kriteria kelayakan materi pembelajaran pada video media pembelajaran mengubah pola bus termasuk dalam kategori "layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan video media pembelajaran mengubah pola bus layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Validasi media oleh ahli media

Validasi media video pembelajaran mengubah pola bus oleh ahli media di nilai dari aspek manfaat media, tampilan, musik, tata bahasa, dan tipografi. Hasil

penilaian dari validasi video media pembelajaran mengubah pola bus pada kompetensi mengubah pola bus ini dianalisis menggunakan skala *guttman* dengan dua alternatif jawaban yaitu "layak" dan "tidak layak". Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri atas 10 butir. Maka diperoleh skor minimum $0 \times 10 = 0$, dan skor maksimum $1 \times 10 = 10$, jumlah kelas adalah 2, panjang intervalnya adalah 5, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli media adalah

Tabel 21. Kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli media

No	Kategori	Hasil	Persentase
1	Layak	$6 \leq S \leq 10$	100%
2	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 5$	0%

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media video pembelajaran mengubah pola bus oleh ahli media di atas maka dapat diketahui hasilnya sebagai berikut:

Tabel 22. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media

Ahli Materi	Skor	Kelayakan
Ahli 1	10	Layak
Ahli 2	10	Layak
Rerata	10	Layak

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli media, kriteria kelayakan media video pembelajaran mengubah pola bus termasuk dalam kategori "layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa ahli media video pembelajaran mengubah pola bus layak digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Pendapat Siswa Tentang Video Media Pembelajaran Mengubah

Pola Blus

1) Data hasil pendapat siswa pada uji coba skala kecil

Pada uji coba skala kecil responden terdiri dari 10 orang siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada angket yang terdiri dari 19 item dengan 4 alternatif jawaban. Hasil uji coba skala kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 23. Hasil pendapat siswa tentang media pada uji coba skala kecil

No	Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	$\geq 60,8$	4	40%
2.	Setuju	45,6– 60,7	6	60%
3.	Kurang Setuju	30,4 – 45,5	0	0%
4.	Tidak Setuju	$< 30,3$	0	0%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus berada pada kategori sangat setuju dengan persentase 40%, kategori setuju sebesar 60%, kategori kurang setuju sebesar 0% dan kategori tidak setuju sebesar 0%. Sehingga video media pembelajaran mengubah blus dapat digunakan untuk uji coba skala besar.

2) Data hasil pendapat siswa pada uji coba skala besar

Pada uji coba skala besar responden terdiri dari 31 orang siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean. Pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada angket yang terdiri dari 19 item dengan 4 alternatif jawaban. Hasil uji coba skala kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 24. Hasil pendapat siswa tentang media pada uji coba skala besar

No	Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	$\geq 60,8$	17	54,8 %
2	Setuju	45,6– 60,7	14	45,2 %
3	Kurang Setuju	30,4 – 45,5	0	0 %
4	Tidak Setuju	$< 30,3$	0	0 %
Jumlah			31	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus berada pada kategori sangat setuju menunjukkan persentase 54,8 %, kategori setuju sebesar 45,2 %, kategori kurang setuju sebesar 0% dan kategori tidak setuju sebesar 0%.

2. Efektivitas Penggunaan Media Video Dengan Metode *Think Pair And Share* Pada Pembelajaran Mengubah Pola Blus

a. Pelaksanaan pembelajaran mengubah pola blus menggunakan metode *Think Pair and Share*

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Think Pair and Share* terdiri dari tiga tahapan yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Berikut ini data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran:

Tabel 25. Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Think Pair and Share*

Observer	Skor Perolehan	Persentase
1	28	93,33%
2	27	90,00%
Rata-rata	26	91,66%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor keterlaksanaan pembelajaran oleh observer 1 sebesar 28 atau 93,33% dan skor keterlaksanaan oleh observer 2 sebesar 27 atau 90,00%. Sehingga rata-rata skor pelaksanaan

pembelajaran menggunakan metode *Think Pair and Share* adalah sebesar 26 atau 91,66%. Hasil tersebut selanjutnya dikategorikan dengan tabel kategori pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 26. Kategori pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode TPS

Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
Terlaksana dengan sangat baik	≥ 80	2	100%
Terlaksana dengan baik	60 - 79	0	0
Terlaksana dengan cukup baik	40 - 59	0	0
Kurang terlaksana dengan baik	< 40	0	0
Jumlah			100 %

Berdasarkan tabel di atas, persentase rata-rata pelaksanaan pembelajaran mengubah pola bus menggunakan metode pembelajaran *Think Pair and Share* adalah 86,95%. Rata-rata tersebut termasuk dalam kategori terlaksana dengan sangat baik.

b. Hasil belajar mengubah pola bus menggunakan video media pembelajaran mengubah pola bus dengan metode TPS

Hasil belajar siswa siswa pada pembelajaran mengubah pola bus menggunakan media video dengan metode *Think Pair and Share* dapat dilihat pada tabel 27, sebagai berikut:

Tabel 27. Pencapaian hasil belajar siswa menggunakan video media pembelajaran mengubah pola bus dengan metode TPS

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	31	100%
2	Belum tuntas	0	0%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 31 orang atau sebesar 100%. Berikut ini disajikan tabel distribusi frekuensi pencapaian hasil belajar siswa:

Tabel 28. Distribusi frekuensi nilai siswa dalam pembelajaran mengubah pola blus menggunakan media video dengan metode TPS

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	75-78	5	16,1%
2	78,1 - 81,1	4	12,9%
3	81,2 - 84,2	7	22,6%
4	84,3 - 87,3	6	19,4%
5	87,4 - 90,4	5	16,1%
6	90,5 - 93,5	4	12,9%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel di atas dapat dijabarkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 92 dan nilai terendah yang dicapai siswa adalah 75. Nilai pada interval 75 - 78 sebanyak 5 siswa, nilai pada interval 78,1 - 81,1 sebanyak 4 siswa, nilai pada interval 81,2 - 84,2 sebanyak 7 siswa, nilai pada interval 84,3 - 87,3 sebanyak 6 siswa, nilai pada interval 87,4 - 90,4 sebanyak 5 siswa, dan nilai pada interval 90,5 - 93,5 sebanyak 4 siswa.

Berdasarkan standar nilai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 75. Diketahui bahwa dalam uji coba terhadap 31 siswa, pada saat menggunakan video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* semua siswa tuntas KKM. Dengan demikian presentase ketuntasan hasil belajar menggunakan video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* :

Presentase =

Tabel 29. Kategori efektifitas video media pembelajaran mengubah pola blus

Kategori	Kecenderungan	Jumlah siswa	Persentase
Sangat Efektif	>87,5 – 100	31	100%
Efektif	>75 – 87,5	0	0
Cukup Efektif	>62,5 – 75	0	0
Kurang Efektif	≥ 50 – 62,5	0	0
Tidak Efektif	< 50	0	0
Jumlah			100 %

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 31 dan presentase ketuntasan hasil belajar yang sudah dihitung, maka diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar menggunakan video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* sebesar 100%. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berdampak positif terhadap ketuntasan belajar siswa dan membantu memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran mengubah pola blus. Dengan demikian video media pembelajaran mengubah pola blus termasuk dalam kategori sangat efektif sebagai media pembelajaran mengubah pola blus.

c. Kajian Produk

Kajian Produk berisi tentang produk akhir yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah video media pembelajaran mengubah pola blus. Media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean. Kompetensi dasar yang ingin dicapai menggunakan video media pembelajaran mengubah pola blus yaitu siswa dapat mempraktikkan mengubah pola blus sampai dengan merancang bahan dan harga dengan efektif dan efisien. Media video ini dikemas ke dalam bentuk VCD, DVD, dan *flashdisk*. Media video ini berisi langkah-langkah mengubah pola blus yang terdiri dari kutipan pola dasar blus, mengubah pola blus, menyelesaikan

gambar pola blus dengan menggunakan tanda-tanda pola yang benar, mengutip bagian-bagian pola blus, merancang bahan dan harga.

Pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus disesuaikan dengan analisis kebutuhan produk yang telah dilakukan disekolah dimana terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi mengubah pola blus. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan video media pembelajaran mengubah pola blus karena dengan media video ini mempunyai komponen suara, gambar, dan animasi. Sehingga proses menggambar pola dapat bergerak perlangkah disertai dengan suara dan dapat dihentikan atau dapat diulang jika siswa merasa tertinggal dalam proses mengubah pola sehingga siswa dapat melihat gambar dan keterangan tersebut dengan lebih jelas. Dengan media video tersebut diharapkan siswa akan lebih mudah dan tertarik dalam mempelajari praktik mengubah pola blus.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus

Pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus disesuaikan dengan prosedur pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov yang meliputi 5 tahap utama yaitu tahap analisis kebutuhan produk, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar dan menghasilkan produk akhir video media pembelajaran mengubah pola blus. Media pembelajaran ini berupa file video dengan format MP4 yang dikemas ke dalam VCD, DVD, dan *flasdisk* .

Pada tahapan analisis kebutuhan produk peneliti mengkaji kurikulum dan melakukan studi pendahuluan produk. Kurikulum yang digunakan oleh SMK

Negeri 2 Godean adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Standar kompetensi pada penelitian ini adalah membuat pola. Kompetensi dasar yang digunakan adalah membuat pola busana wanita (blus). Pada kegiatan studi pendahuluan, peneliti melakukan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa fasilitas yang tersedia disekolah belum dimanfaatkan secara maksimal untuk kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran membuat pola. Metode mengajar yang digunakan adalah metode ceramah dan demonstrasi, situasi dikelas kurang terkontrol, beberapa siswa juga kesulitan mengikuti pembelajaran karena tidak adanya jobsheet dalam pembelajaran mengubah pola blus. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan kurang optimalnya proses pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran membuat pola khususnya materi mengubah pola blus. Media video merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk media pembelajaran mengubah pola blus. Media video dipilih karena a) adanya fasilitas LCD proyektor dan speaker di sekolah mendukung dikembangkannya media pembelajaran, b) video mengubah pola blus dapat dibuat bergerak perlangkah dengan menggunakan teknik animasi sehingga siswa akan tertarik menggunakan media, dan c) kemudahan dalam mengoperasikan video.

Pada pengembangan produk awal media video ada beberapa tahap, yaitu: a) tahap pengembangan video animasi, yaitu dengan cara membuat konsep, treatment, dan storyboard, b) tahap pra produksi dilakukan perekaman suara dan menggambar pola di komputer c) tahap produksi dilakukan dengan cara membuat gambar bergerak (animasi) serta menggabungkan dengan suara yang

telah direkam, dan di export menjadi file dengan format MP4 d) tahap pasca produksi, video dikemas dalam bentuk VCD, DVD, dan *flasdisk*. Setelah selesai dilakukan pengembangan produk awal kemudian produk tersebut dilakukan uji validitas/kelayakan oleh tiga orang ahli (*judgment expert*). Selanjutnya media direvisi dan dianalisis sesuai dengan saran ahli. Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian media diuji cobakan pada uji coba lapangan skala kecil.

Uji coba skala kecil dilakukan pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK N 2 Godean yang berjumlah 10 orang. Siswa mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap video media pembelajaran mengubah pola blus. Setelah uji coba skala kecil dilaksanakan, dilakukan revisi pada kekurangan saat uji coba skala kecil yaitu media pembelajaran memerlukan sedikit perbaikan pada suara, (di bagian ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus terdapat pengulangan suara dan suara speaker yang kurang jelas).

Uji coba skala besar dilakukan pada satu kelas XI Busana Butik yang berjumlah 31 siswa. Siswa juga mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap video media pembelajaran mengubah pola blus. Pada uji coba skala besar ini tidak ada revisi maka video media pembelajaran mengubah pola blus merupakan produk akhir yang layak untuk media pembelajaran mengubah pola blus pada kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean.

2. Kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus

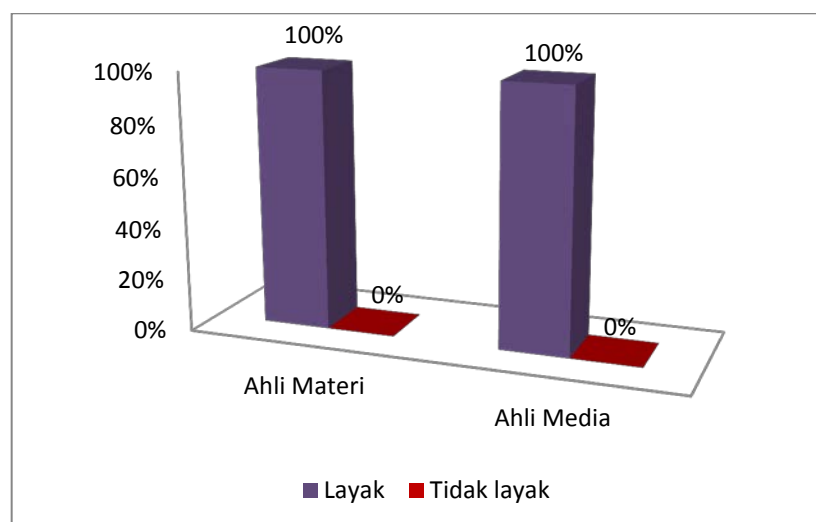
a. Ahli Materi

Hasil penilaian kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus yang ditinjau dari ahli 2 orang ahli materi menggunakan skala guttman dengan 9 item pernyataan diperoleh skor rerata sebesar 9, dari keseluruhan hasil rerata

tersebut kedua ahli menyatakan bahwa video media pembelajaran mengubah pola blus layak digunakan untuk uji coba skala kecil.

b. Ahli Media

Dari hasil penilaian oleh ahli media, kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus yang ditinjau dari ahli 2 orang ahli media menggunakan skala guttman dengan 10 item pernyataan diperoleh skor rerata sebesar 10, dari keseluruhan hasil rerata tersebut kedua ahli media menyatakan bahwa video media pembelajaran mengubah pola blus layak digunakan untuk uji coba skala kecil setelah melakukan revisi-revisi dan saran dari validator. Data uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli dapat dilihat pada diagram berikut:

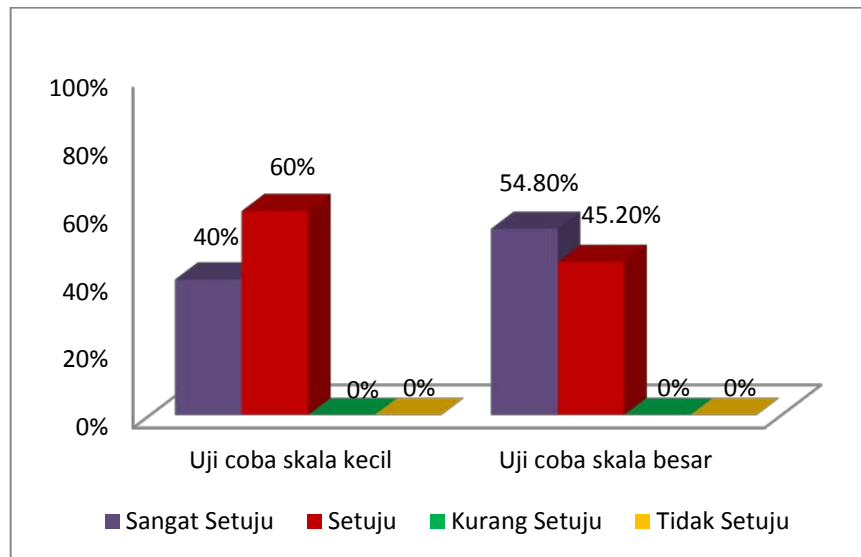


Gambar 20. Diagram hasil uji kelayakan oleh ahli

Diagram pada gambar 20 menunjukkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan media. Ahli materi menunjukkan presentase 100% materi pembelajaran pada media video mengubah pola blus layak digunakan untuk penelitian dan ahli media menunjukkan presentase 100% video media pembelajaran mengubah pola blus layak digunakan untuk penelitian di SMK Negeri 2 Godean.

c. Pendapat siswa pada uji coba skala kecil dan besar tentang video media pembelajaran mengubah pola blus

Pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus pada uji coba skala kecil diperoleh data 4 siswa pada kategori sangat setuju dan 6 siswa pada kategori setuju. Sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh data 17 siswa pada kategori sangat setuju dan 14 siswa pada kategori setuju. Data hasil pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 21. Diagram pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus

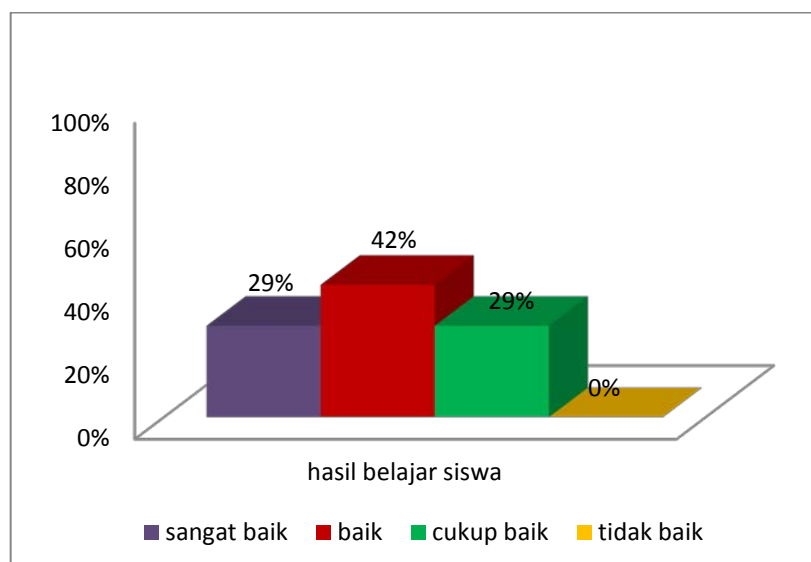
Diagram diatas menunjukkan presentase pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus. Pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus pada uji coba skala kecil menunjukkan presentase sebesar 40% pada kategori sangat setuju, 60% pada kategori setuju dan presentase sebesar 0% pada kategori kurang setuju dan tidak setuju. Sedangkan pada uji coba skala besar menunjukkan presentase sebesar 54,8%

pada kategori sangat setuju, 45,2% pada kategori setuju dan presentase sebesar 0% pada kategori kurang setuju dan tidak setuju.

Berdasarkan hasil data dari ahli materi, ahli media, dan pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus, maka video media pembelajaran mengubah pola blus sangat layak digunakan pada pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean.

3. Efektivitas Penggunaan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus Dengan Menerapkan Metode *Think Pair And Share*

Hasil belajar siswa pada pembelajaran mengubah pola blus menggunakan media video dengan metode *Think Pair and Share* memperoleh nilai tertinggi sebesar 93,5 dan nilai terendah sebesar 75,0. Rata-rata (mean) sebesar 83,8, nilai tengah (median) sebesar 84,2, nilai sering muncul (modus) sebesar 88,4; dan jumlah total nilai sebesar 2.600. Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengubah pola blus menggunakan media video dengan metode *Think Pair and Share* dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 22. Diagram hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengubah pola blus menggunakan media video

Diagram diatas menunjukkan presentase hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengubah pola blus menggunakan media video dengan metode *Think Pair and Share*. Hasil belajar siswa pada rentang nilai 87,4-93,5 menunjukkan presentase sebesar 29% termasuk dalam kategori sangat baik, rentang nilai 81,2-87,3 menunjukkan presentase sebesar 42% termasuk dalam kategori baik, rentang nilai 75-81,1 menunjukkan presentase sebesar 29% termasuk dalam kategori cukup baik, dan rentang nilai 0-75 menunjukkan presentase sebesar 0% termasuk dalam kategori tidak baik.

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengubah pola blus menggunakan media video dengan metode *Think Pair and Share* yaitu sebesar 100%, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar semua siswa mencapai KKM, maka video media pembelajaran mengubah pola blus termasuk dalam kategori sangat efektif sebagai media pembelajaran mengubah pola blus.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul "Pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean" dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Video media pembelajaran mengubah pola blus dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov, yang meliputi 5 tahap pengembangan, yaitu: a) analisis kebutuhan produk dengan mengkaji kurikulum dan studi pendahuuan, b) mengembangkan produk awal yang terdiri dari tahap pengembangan video, tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi, c) validasi ahli dan revisi, d) uji coba skala kecil dan revisi, e) uji coba skala besar dan produk akhir. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *VCD*, *DVD*, dan *flasdisk* yang berisi video media pembelajaran mengubah pola blus dengan format file *MP4*.
2. Video media pembelajaran mengubah pola blus dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh 2 orang ahli materi dengan skor rerata 9 (100%) dan 2 orang ahli media dengan skor rerata 10 (100%). Sehingga video media pembelajaran mengubah pola blus dapat di implementasikan pada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hasil angket pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus pada uji coba skala kecil (10 siswa) menunjukkan sebanyak 4 siswa

(40%) pada kategori sangat setuju dan sebanyak 6 siswa (60%) pada kategori setuju. Sedangkan pada uji coba skala besar sebanyak 17 siswa (54,8%) pada kategori sangat setuju dan sebanyak 14 siswa (45,2%) pada kategori setuju. Dari hasil data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video media pembelajaran mengubah pola blus sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean.

3. Video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini terbukti bahwa hasil belajar 31 siswa (100%) telah mencapai KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* sangat efektif digunakan pada pembelajaran mengubah pola blus pada kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus:

1. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada komputer, *laptop*, *notebook*, hp yang terdapat fitur kameranya sehingga bagi siswa yang tidak memiliki perangkat tersebut harus meminjam atau menyewa perangkat tersebut.
2. Materi yang ada terbatas pada materi mengubah pola blus hanya dengan satu desain saja.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk video media pembelajaran mengubah pola blus untuk lebih lanjut, diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian dan pengembangan dengan menambah materi macam-macam mengubah pola blus serta dapat di produksi secara masal sebagai media pembelajaran di beberapa SMK di Yogyakarta.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Video media pembelajaran mengubah pola blus dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, sehingga apabila ada materi yang belum dipahami siswa dapat mengulang kembali materi tersebut.
2. Bagi sekolah yang mempunyai kurikulum yang sama, video media pembelajaran mengubah pola blus dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.
3. Hasil pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus memberikan dampak yang positif bagi proses pembelajaran, sehingga video media pembelajaran mengubah pola blus dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran secara lebih luas.
4. Pada pembelajaran praktik sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode *Think Pair and Share*, karena metode ini melatih kerjasama siswa dengan teman sebangku

atau sepasang. Hal ini membuat siswa lebih fokus mengerjakan tugas karena tidak banyak orang yang ada di dalam kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (1987). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anik Ghufron, Widyastuti Purbani, Sri Sumardiningsih. (2007). "*Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*". Yogyakarta: Lembaga Peneliti Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anita Lie. (2005). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Arends Richard. (2008). *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arif S. Sadiman dkk. (2006). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asep Jihad & Abdul Haris. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Astuti. (2010). *Modul Draping Persiapan Pembuatan Pola Draping*, Bandung: UPI.
- Atwi Suparman. (1997). *Model-model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: STIALAN.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djemari Mardapi. (2012). *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Cv Alfabeta.
- Ernawati, Izwerni, Wei Nelmira. (2008). *Tata Busana I*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- _____. (2008). *Tata Busana II*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

- Gina Eka Putri. (2014). *Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyulam untuk Siswa Tunagrahita Ringan Kelas XII di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY.
- Ibrahim. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA-University Press.
- Isjoni dan Moh Arif Ismail. (2008). *Model-model Pembelajaran Mutakhir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamil Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran, Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: A-Ruz Media.
- Madcoms. (2013). *Adobe Premiere CS 5.5 untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Marisatun Sabani. (2012). *Peningkatan Kompetensi Pembuatan Pola Blus Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Learning Together di SMK Negeri 1 Tegal*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY.
- Miftahul Huda. (2012). *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mimin Haryati. (2007). *Model & Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Muhadi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Shira Media.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Panitia Sertifikasi Guru Rayon 115. (2013). *Modul PLPG Tata Busana*. Malang: UNM.
- Porrie Muliawan. (1990). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

- Rudi S & Cepi R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: UPI.
- Saur Tampubolon. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Erlangga.
- Sri Wening. (1996). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2004). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sungging Nanda. (2014). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Perakitan Komputer dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) Pada Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Bantul*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY.
- Suryawati. (2011). *Membuat Pola*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Syofian Siregar. (2012). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tamimi, Enna Z.D. (1982). *Terampil Memantas Diri dan Menjahit*. Jakarta: Depdikbud.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metodelogi Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim Tugas Akhir Skripsi FT UNY. (2013). *Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta : FT UNY.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV. Medya Duta.
- Widihastuti. (2014). *Model Assessment for Learning (AFL) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Pembelajaran Bidang Busana Bagi Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Vokasi*. Disertasi. PPs-UNY.
- Widjningsih. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berbasis standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Yunianti, Dkk. (2011). *Modul Membuat Pola Teknik Konstruksi Dan Teknik Drapping*. Yogyakarta: SMKN 6 Yogyakarta.

Internet :

Sunaryo Soenarto. (2011). Multimedia Pembelajaran. Di unduh dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/MULTIMEDIA%20PEMBELAJARAN-23Mei2011.pdf>, pada 26 Februari 2016, Pukul 13.10.

LAMPIRAN

1

Hasil Wawancara dan Observasi

HASIL OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MEMBUAT POLA DI SMK NEGERI 2 GODEAN

Observasi dilaksanakan pada:

Waktu : Bulan Februari 2015

Tempat : Ruang Praktik Busana di SMK Negeri 2 Godean

Alamat : Jl. Jae Sumantoro, Godean, Kabupaten Sleman, Yogyakarta 55264

No	Aspek	Ya	Tidak	Keterangan
1	Penggunaan media			Pada saat pembelajaran membuat pola guru menggunakan media papan tulis dan buku yang ada diperpustakaan sekolah, diruang kelas juga tersedia LCD Proyektor. Siswa tidak diberikan handout ataupun jobsheet.
	a. Papan tulis	√		
	b. Buku/modul	√		
	c. Gambar/chart		√	
	d. Handout		√	
	e. Jobsheet		√	
	f. LCD/komputer		√	
	g. Lain-lain			
2	Penggunaan metode			Metode yang digunakan oleh guru adalah ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan pemberian tugas.
	a. Ceramah	√		
	b. Tanya jawab	√		
	c. Diskusi		√	
	d. Demonstrasi	√		
	e. Kerja kelompok		√	
	f. Pemberian tugas		√	
	g. Eksperimen		√	
	h. Observasi		√	
3	Sikap siswa			Pada saat pembelajaran siswa cenderung pasif.
	a. Aktif		√	
	b. Pasif	√		

**HASIL WAWANCARA KEPADA GURU DAN SISWA
PADA PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA DI SMK NEGERI 2 GODEAN**

Wawancara dilaksanakan pada

Waktu : Bulan Februari 2015

Tempat : Loby SMK Negeri 2 Godean

1. Hasil Wawancara Kepada Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang digunakan di SMK Negeri 2 Godean?	Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 2 Godean yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
2	Apa sajakah kompetensi dasar yang terdapat pada standar kompetensi membuat pola?	Sesuai dengan silabus KTSP, kompetensi dasar terdiri dari : membuat pola busana anak, membuat pola busana wanita, membuat pola kemeja, dan membuat pola busana semi tailoring.
3	Media apa saja yang sering digunakan pada pembelajaran pembuatan pola?	Untuk pembelajaran pembuatan pola seringkali menggunakan buku yang ada di perpustakaan atau dijelaskan langsung di papan tulis.
4	Metode pembelajaran apa saja yang pernah digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran membuat pola?	Selama ini metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi karena mata pelajaran ini adalah mata pelajaran praktek.
5	Bagaimanakah sikap siswa saat proses pembelajaran berlangsung?	Sikap siswa saat proses belajar berlangsung sikapnya cenderung pasif, kadang mendengarkan, terkadang juga tidak. Jika mereka mengalami kesulitan tidak mau bertanya dengan guru.
6	Apakah yang menjadi kendala siswa pada saat proses pembelajaran membuat pola berlangsung?	Kendala dalam proses belajar siswa, siswa cenderung lambat saat mengerjakan tugas membuat pola, sehingga tugas siswa sering dilanjutkan dirumah masing-masing.

8	Apakah harapan ibu terhadap media pembelajaran yang akan dibuat khususnya pada pembelajaran mengubah pola blus?	Media yang diharapkan adalah media yang mampu membantu peran guru dalam menyajikan materi tanpa membuat siswa kesulitan untuk memahami. Media yang diharapkan juga dapat menarik siswa untuk mempelajari mengubah pola blus.
---	---	--

2. Hasil Wawancara Kepada Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana menurut anda tentang pembelajaran pola?	Pembelajaran pola sangat rumit, tidak menarik, dan membingungkan, seringkali kami tidak jelas dan tertinggal dalam mengerjakan pola.
2	Apakah pada saat pembelajaran anda diberikan jobsheet atau hand out untuk panduan menggambar pola?	Tidak, kami hanya mengikuti cara menggambar pola yang di demonstrasikan guru dipapan tulis, serta melihat buku cetak umum dari perpustakaan sekolah.
3	Bagaimana menurut pendapat anda, jika terdapat media video pada pelaksanaan pembelajaran pola?	Menurut kami jika terdapat media video pada pelaksanaan pembelajaran pola itu sangat menarik.

LAMPIRAN

2

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK



Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

Certificate No. QSC 00592

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Nomor : 1932/H34/PL/2015

31 Juli 2015

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
- 3 . Bupati Kabupaten Sleman c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Sleman
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi DIY
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Sleman
- 6 . Kepala SMK Negeri 2 Godean

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Pembuatan Pola Blus Di SMK Negeri 2 Godean, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Nareswara An Nashr	11513241022	Pend. Teknik Busana - S1	SMK Negeri 2 Godean

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Dr. Widjiningsih, M.Pd.

NIP : 19510702 197803 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Agustus.

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



Wakil Dekan I

Dr. Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :

Ketua Jurusan



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

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

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REGN/320/7/2015

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK** Nomor : **1932/H34/PL/2015**
Tanggal : **31 JULI 2015** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

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

Nama : **NARESWARA AN NASHR** NIP/NIM : **11513241022**
Alamat : **FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PEMBUATAN POLA BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN**
Lokasi :
Waktu : **31 JULI 2015 s/d 31 OKTOBER 2015**

Dengan Ketentuan

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

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **31 JULI 2015**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.



Tembusan :

1. **GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)**
2. **BUPATI SLEMAN C.Q KA. BAKESBANGLINMAS SLEMAN**
3. **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
4. **YANG BERSANGKUTAN**



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55611
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2967 / 2015

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/2905/2015 Tanggal : 04 Agustus 2015
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : NARESWARA AN NASHR
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11513241022
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Sarirejo Singosaren Banguntapan Bantul
No. Telp / HP : 087838356562
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PEMBUATAN POLA
BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN
Lokasi : SMK N 2 Godean, Godean Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 04 Agustus 2015 s/d 04 Nopember 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

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

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

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 4 Agustus 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Godean
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Godean
6. Ka. SMK N 2 Godean, Godean Sleman
7. Dekan Fak. Teknik - UNY
8. Yang Bersangkutan

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



ERNY MARYATUN, S.I.P, MT

Pembina I/1a

NIP. 19720411 199603 2 003

LAMPIRAN

3

Perangkat Pembelajaran

Silabus

RPP

Handout

SILABUS

Nama Sekolah : SMK Negeri 2 Godean
 Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Tata Busana
 Kelas : XI Busana
 Semester : 3 dan 4
 Standar Kompetensi : Membuat Pola (Pattern Making)
 Kode Kompetensi : 103.KK.02
 Alokasi Waktu : 108 Jam @45 Menit

Kompetensi dasar	Indikator materi pokok	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Nilai budaya & karakter bangsa	penilaian	Alokasi waktu			Sumber belajar
						TM	PS	P I	
2.1 menguraikan mcam-macam pembuatan pola teknik konstruksi/ busana bayi, busana anak, busana pria, busana wanita.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian macam-macam busana • Menganalisis desain busana • Pola dapat diidentifikasi sesuai dengan jenisnya • Alat-alat menggambar pola dapat diketahui sesuai fungsinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian macam-macam busana • Cara menganalisis desain busana • Pengertian pola konstruksi/draping • Jenis-jenis alat dan bahan menggambar pola 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian macam-macam busana • Menganalisis desain busana • Memilih teknik membuat pola sesuai desain • Menyebutkan macam-macam alat untuk menggambar pola konstruksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Rasa ingin tahu 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • pengamatan 	1	4 (8)		<ul style="list-style-type: none"> • Tata Busana Jilid 3 • Konstruksi Pola Busana Wanita • Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar • Bina Busana Petunjuk Lengkap Pecah Pola Aneka Model Busana
2.2 membuat pola busana bayi	2.2.1 membuat baju bayi 2.2.2 membuat celana bayi 2.2.3 membuat gurita	<ul style="list-style-type: none"> • membuat baju bayi • membuat celana bayi • membuat gurita 	Membuat pola macam-macam busana bayi: baju, celana, gurita	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Tanggung jawab • Peduli lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes unjuk kerja • pengamatan 	4	16 (32)		
2.3 membuat pola busana anak	2.3.1 membuat baju muslim anak sesuai desain 2.4.1 membuat baju	<ul style="list-style-type: none"> • membuat baju muslim anak sesuai desain • membuat baju pesta 	Membuat pola busana anak : baju muslim, busana pesta			6	12 (24)		
						6			

	pesta anak sesuai desain	anak sesuai desain						
2.4 membuat pola busana pria	2.4.1 membuat pola kemeja	<ul style="list-style-type: none"> Membuat pola kemeja sesuai desain Mengutip bagian-bagian pola kemeja 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat pola kemeja sesuai desain Menyelesaikan gambar pola kemeja sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar Mengutip bagian-bagian pola kemeja 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat pola kemeja sesuai desain Siswa menyelesaikan gambar pola kemeja sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar Siswa mengutip bagian-bagian pola kemeja 	6	12 (24)		
	2.4.2 membuat pola celana panjang	<ul style="list-style-type: none"> Membuat pola panjang kulot Mengutip bagian-bagian pola celana 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat pola panjang kulot Menyelesaikan gambar pola celana sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar Mengutip bagian-bagian pola celana 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat pola panjang kulot Siswa menyelesaikan gambar pola celana sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar Siswa mengutip bagian-bagian pola celana. 				
2.5 membuat pola busana wanita	2.5.1 mengubah pola blus	<ul style="list-style-type: none"> Mengubah pola blus sesuai desain Menyelesaikan gambar pola blus sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar Mengutip bagian-bagian pola blus 	<ul style="list-style-type: none"> Kutipan pola dasar badan atas wanita Mengubah pola blus sesuai desain Menyelesaikan gambar pola blus sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar Mengutip bagian-bagian pola blus 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengutip pola dasar badan atas wanita Siswa mengubah pola blus sesuai desain Siswa menyelesaikan gambar pola blus sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar Siswa mengutip bagian-bagian pola blus Siswa membuat 	6	24 (48)		

	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang bahan dan harga dengan efektif dan efisien <p>2.5.2 membuat pola rok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pola rok suai dengan belahan • Menyelesaikan gambar pola rok sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar <p>2.5.3 membuat pola kebaya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pola kebaya kartini • Menyelesaikan gambar pola kebaya sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar <p>2.5.4 membuat busana wanita semi tailoring</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengubah pola busana wanita semi tailoring • Menyelesaikan gambar pola busana wanita semi tailoring sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang bahan dan harga dengan efektif dan efisien <p>• Membuat pola rok suai dengan belahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan gambar pola rok sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar <p>• Membuat pola kebaya kartini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan gambar pola kebaya sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar <p>• Kutipan pola dasar badan atas wanita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengubah pola busana wanita semi tailoring • Menyelesaikan gambar pola busana wanita semi tailoring sesuai dengan tanda- 	<p>rancangan bahan dan harga dengan efektif dan efisien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat pola rok suai dengan belahan • Siswa menyelesaikan gambar pola rok sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar <p>• Siswa membuat pola kebaya kartini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyelesaikan gambar pola kebaya sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar <p>• Siswa mengutip pola dasar badan atas wanita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengubah pola busana wanita semi tailoring • Siswa menyelesaikan gambar pola busana wanita semi tailoring sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar 			6				
						6				
						6				

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengutip bagian-bagian pola busana wanita semi tailoring • Merancang bahan dan harga dengan efektif dan efisien 	tanda pola yang benar <ul style="list-style-type: none"> • Mengutip bagian-bagian pola busana wanita semi tailoring • Merancang bahan dan harga dengan efektif dan efisien 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengutip bagian-bagian pola busana wanita semi tailoring • Siswa membuat rancangan bahan dan harga dengan efektif dan efisien 						
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan :

TM : Tatap Muka

PS : Praktik disekolah (2 praktik disekolah setara dengan 1 tatap muka) PI

PI : Praktik Industri (4 Praktik di DU/DI setara dengan 1 tatap muka)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 2 Godean
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Kelas/ Semester	: XI Busana / Ganjil
Alokasi	: 2 X Pertemuan (4 x 45 Menit)
Standar Kompetensi	: Membuat Pola (Pattern Making)
Kompetensi Dasar	: Membuat pola busana wanita
KKM	: 75
Pertemuan ke	: 1

I. Indikator

1. Menjelaskan pengertian blus
2. Menjelaskan macam-macam blus
3. Menganalisis desain blus yang dipilih
4. Memilih teknik pola blus sesuai desain
5. Ukuran yang diperlukan untuk mengubah blus

II. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian blus
2. Siswa dapat menjelaskan macam-macam blus
3. Siswa dapat menganalisis desain blus yang dipilih
4. Siswa dapat memilih teknik pola blus sesuai desain
5. Siswa dapat menyebutkan ukuran yang diperlukan untuk mengubah blus

III. Materi Ajar :

1. Pengertian blus
2. Macam-macam blus
3. Cara menganalisis desain blus yang dipilih
4. Memilih teknik pola blus sesuai desain
5. Macam-macam ukuran yang diperlukan untuk membuat blus

IV. Metode/Pendekatan Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran Think Pair and Share

V. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

A. Sumber Belajar

1. Ernawati, (2009) Tata Busana I dan Tata Busana II .
2. Porrie Muliawan, (1992) Konstruksi Pola Busana Wanita.
3. Yogi Boedijono, (2013) Panduan Lengkap Menjahit.
4. Soekarno, (2011) Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar.
5. M.H.Wancik, (2002) Bina Busana Petunjuk Lengkap Pecah Pola Aneka Model Busana.

B. Media Pembelajaran

1. Video Mengubah Pola Blus
2. Handout

VI. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Pembukaan (salam, doa, presensi)2. Guru mengecek pengetahuan siswa tentang materi bus.3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.4. Guru memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	10 menit
Inti	Think	70 menit
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memperlihatkan video pembelajaran cara mengubah pola bus.2. Guru membagikan handout kepada siswa.3. Siswa menyimak handout selama 5 menit.4. Guru memberikan soal essay kepada siswa.5. Siswa memikirkan jawaban tersebut secara individual untuk beberapa saat	25 menit
	Pair	35 menit
	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dikelompokkan dengan teman sebangkunya2. Siswa mendiskusikan jawaban dari soal essay dengan pasangan teman sebangkunya.3. Siswa saling bekerjasama dalam menjawab soal tersebut.	

	Share	10 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Satu pasang siswa dipanggil secara acak untuk berbagi pendapat kepada seluruh Siswa di kelas dengan dipandu oleh Guru 2. Guru memberikan umpan balik kepada Siswa dengan memberikan penguatan dalam bentuk lisan kepada Siswa yang telah dapat menyelesaikan tugasnya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran mengubah pola blus 2. Guru memberitahu kegiatan belajar untuk pertemuan berikutnya 3. Guru memberikan tugas dirumah untuk mengukur badan sesuai dengan yang diperlukan untuk mengubah pola blus dan mengutip pola dasar badan atas wanita sistem praktis dengan kertas tebal serta melihat video dan mengamati cara mengubah pola blus tersebut. 4. Guru menutup pertemuan dengan doa dan salam 	10 menit

Yogyakarta,

2016

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Dra. Tinik Samsiyati
NIP. 19600804 198610 2 001

Nareswara An Nashr
NIM. 11513241022

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 2 Godean
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Kelas/ Semester	: XI Busana / Ganjil
Alokasi	: 2 X Pertemuan (4 x 45 Menit)
Standar Kompetensi	: Membuat Pola (Pattern Making)
Kompetensi Dasar	: Membuat pola busana wanita
KKM	: 75
Pertemuan ke	: 2

I. Indikator

1. Menganalisis desain blus yang dipilih
2. Memilih teknik pola blus sesuai desain
3. Ukuran yang diperlukan untuk mengubah blus
4. Mengubah pola blus sesuai desain
5. Menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar
6. Membuat rancangan bahan dan harga dengan efektif dan efisien

II. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menganalisis desain blus yang dipilih
2. Siswa dapat memilih teknik pola blus sesuai desain
3. Siswa dapat menyebutkan ukuran yang diperlukan untuk mengubah blus
4. Siswa dapat mengutip pola dasar badan wanita sistem praktis yang telah digambar pada pelajaran sebelumnya dengan benar.
5. Siswa dapat mengubah pola blus sesuai desain
6. Siswa dapat menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar
7. Siswa dapat mengutip bagian-bagian pola blus
8. Siswa dapat membuat rancangan bahan dan harga dengan efektif dan efisien

III. Materi Ajar :

1. Menganalisis desain blus yang dipilih
2. Memilih teknik pola blus sesuai desain
3. Macam-macam ukuran yang diperlukan untuk membuat blus
4. Mengutip pola dasar badan wanita sistem praktis yang telah digambar pada pelajaran sebelumnya.
5. Cara mengubah pola blus sesuai desain menggunakan teknik konstruksi dengan benar
6. Menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar
7. Mengutip bagian-bagian pola blus dengan tanda-tanda pola yang benar
8. Merancang bahan dan harga dengan efektif dan efisien.

IV. Metode/Pendekatan Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran Think Pair and Share

V. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

A. Sumber Belajar

1. Ernawati, (2009) Tata Busana I dan Tata Busana II .
2. Porrie Muliawan, (1992) Konstruksi Pola Busana Wanita.
3. Yogi Boedijono, (2013) Panduan Lengkap Menjahit.
4. Soekarno, (2011) Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar.
5. M.H.Wancik, (2002) Bina Busana Petunjuk Lengkap Pecah Pola Aneka Model Busana.

B. Media Pembelajaran

1. Video Mengubah Pola Blus
2. Handout
3. Jobsheet

**VI. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan ke 2**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan (salam, doa, presensi) 2. Guru mengecek pengetahuan siswa tentang materi pelajaran sebelumnya, yaitu materi teori tentang mengubah pola bus. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran 	7 menit
Inti	Think	70 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan job sheet kepada siswa. 2. Siswa menyimak job sheet selama 5 menit. 3. Guru memberikan soal praktik kepada siswa. 4. Siswa memikirkan jawaban tersebut secara individual untuk beberapa saat 	10 menit
	Pair	50 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dikelompokkan dengan teman sebangkunya 2. Siswa menjawab soal praktik dengan pasangan teman sebangkunya. 3. Siswa saling bekerjasama dalam menjawab soal tersebut. 	

	Share	10 menit
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Satu pasang siswa dipanggil secara acak untuk berbagi pendapat kepada seluruh Siswa di kelas dengan dipandu oleh Guru 2. Guru memberikan umpan balik kepada Siswa dengan memberikan penguatan dalam bentuk lisan kepada Siswa yang telah dapat menyelesaikan tugasnya. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran mengubah pola bus 2. Guru memberitahu kegiatan belajar untuk pertemuan berikutnya 3. Guru menutup pertemuan dengan doa dan salam 	8 menit

VIII. Penilaian

1. Penilaian kognitif : Tes tertulis
2. Penilaian Psikomotor : Lembar penilaian unjuk kerja

Yogyakarta, 2016

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa

Dra. Tinik Samsiyati
NIP. 19600804 198610 2 001

Nareswara An Nashr
NIM. 11513241022

HANDOUT

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Godean
Program Studi Keahlian	: Tata Busana
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi	: Membuat pola
Kompetensi Dasar	: Membuat pola busana wanita (blus)
Kelas /Semester	: XI Busana Butik / Gasal

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian blus
2. Siswa dapat menjelaskan macam-macam blus
3. Siswa dapat menganalisis desain blus yang dipilih
4. Siswa dapat memilih teknik pola blus sesuai desain
5. Siswa dapat menyebutkan ukuran yang diperlukan untuk mengubah blus
6. Siswa dapat mengutip pola dasar badan wanita sistem praktis yang telah digambar pada pelajaran sebelumnya dengan benar.
7. Siswa dapat mengubah pola blus sesuai desain
8. Siswa dapat menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar
9. Siswa dapat mengutip bagian-bagian pola blus
10. Siswa dapat membuat rancangan bahan dan harga dengan efektif dan efisien

B. Prasyarat

1. Siswa sudah belajar membuat pola dasar wanita sistem praktis secara konstruksi.
2. Siswa sudah belajar tanda-tanda pola

C. Materi Pembelajaran

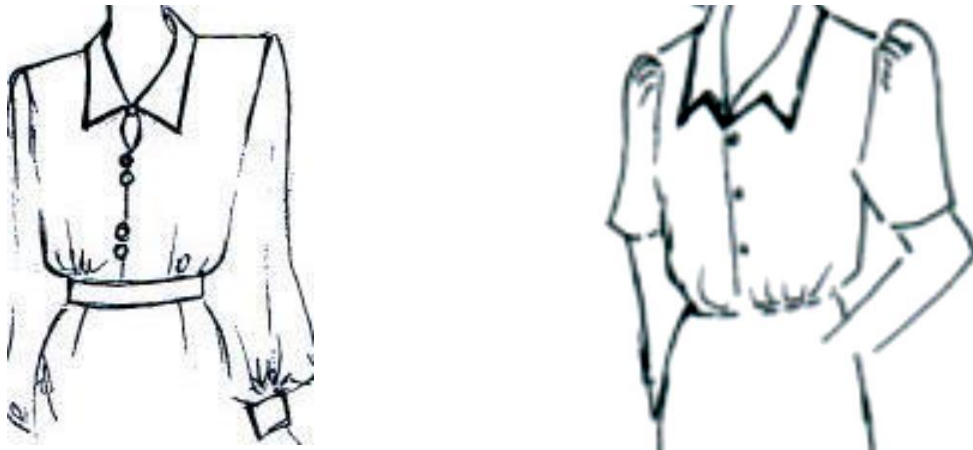
1. Pengertian blus

Blus merupakan busana luar wanita yang dikenakan pada badan bagian atas. Panjang blus biasanya sampai dibawah pinggang.

2. Macam-macam blus

Blus dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu :

- a. Blus dalam yaitu blus yang dimasukkan ke dalam rok atau celana (Tuck – in).
- b. Blus luar yaitu blus yang dipakai di luar rok atau celana (Overblouse).



Gambar 01. Blus yang dimasukkan ke dalam rok atau celana (Tuck – in)



Gambar 02. Blus yang dipakai di luar rok atau celana (Overblouse).

3. Analisis desain

Desain busana yang dianalisis pada umumnya berupa gambar busana yang berwujud foto hitam putih atau berwarna, gambar yang lengkap ataupun sketsa kasar saja. Penganalisis harus dapat membaca dan menafsirkan serta mengubah atau memecah pola, dengan demikian seseorang yang menganalisis desain harus tahu perbandingan ukuran, seperti lebar kerah terhadap bahu dan jatuhnya kerah yang luwes, besar saku terhadap ukuran panggul, dan sebagainya supaya menghasilkan busana yang sesuai dengan desainnya dan bentuk badan si pemakainya agar busana nyaman saat dipakai.

Berikut cara menganalisis desain busana :

- a. Memperhatikan desain secara keseluruhan dan mengamati ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola desain tersebut.
- b. Memperhatikan dan mengetahui macam-macam bagian busana yang ada pada desain
- c. Memahami variasi bagian-bagian busana yang ada pada desain tersebut.
- d. Mengetahui bahan yang sebaiknya digunakan untuk desain tersebut, dengan cara memperhatikan letak jatuhnya bahan busana, kilau dan tekstur yang terlihat pada desain. Jatuhnya bahan busana dapat diamati bagian sisi atau bagian bawah busana. Apabila dilihat pada bagian sisi maka bahan yang jatuh lurus kebawah atau agak kaku dapat diperkirakan bahannya tebal dan kaku, sedangkan bahan yang mengikuti bentuk tubuh menandakan bahwa bahan yang digunakan bahan yang tipis atau melangsai.

Contoh menganalisis desain blus :



- blus ini digolongkan menjadi kategori blus luar (blus yang dipakai di luar celana)
- blus ini menggunakan kerah shanghai
- blus ini menggunakan lengan licin panjang dengan manset
- Blus ini menggunakan kancing dalam
- Panjang blus sampai dibawah panggul
- Blus ini cocok digunakan pada saat kesempatan kerja
- Bahan yang sebaiknya digunakan untuk blus ini adalah bahan katun

4. Memilih teknik pola blus sesuai desain

Pola berdasarkan teknik pembuatannya dibagi menjadi dua macam, yaitu :

a. Pembuatan pola dengan teknik draping

Pembuatan pola dengan teknik draping adalah cara pembuatan pola dengan menyampirkan bahan atau kertas baik pada dress form maupun langsung pada badan seseorang. Untuk membuat pakaian dengan teknik ini membutuhkan lebih banyak bahan. Jika mempunyai dress form dengan ukuran badan sendiri, maka membuat pakaian dengan cara ini sangat menguntungkan, karena tidak perlu mengepas dan hasilnya lebih memuaskan.

b. Pembuatan pola dengan teknik konstruksi

Pembuatan pola dengan teknik konstruksi adalah pembuatan pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan dikerjakan diatas tempat yang datar. Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badandan perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.

Perbedaan Teknik Pembuatan Pola Draping Dan Teknik Pembuatan Pola Konstruksi

No	Perbedaa	Teknik draping	Teknik konstruksi
1	Bahan	Kain blacu/kertas tela	Kertas pola
2	Tempat	Tiruan badan manusia (dummy, dress form, atau paspop)	Meja datar
3	Bentuk	Tiga dimensi	Dua dimensi
4	Hasil pola	- Pola dasar - Pola siap pakai sesuai dengan desain	- Pola dasar - Untuk membuat pola sesuai desain harus membuat pecah pola berdasarkan pola dasar

Pada kompetensi membuat pola blus ini, siswa menggunakan pola dengan teknik konstruksi karena pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan, dan dikerjakan ditempat yang datar, lebih mudah untuk menyesuaikan dengan proporsi badan yang gemuk ataupun yang kurus.

5. Ukuran yang diperlukan untuk membuat pola blus

a. Tinggi puncak lengan :

Diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar atau otot lengan, atau sama dengan panjang bahu

b. Panjang lengan :

Diukur dari ujung bahu atau pangkal lengan bawah sampai panjang lengan yang dikehendaki.

c. Lingkar lengan

Ukur keliling lengan dalam keadaan pas, tambahkan $\pm 4\text{cm}$ pada hasil ukurannya.

d. Garis leher

Diukur turun dari cekungan tulang di leher sampai batas yang dikehendaki.

e. Panjang blus

Diukur dari bahu tertinggi atau dari pinggang sampai panjang blus yang dikehendaki.

f. Letak saku

Diukur turun dari batas pinggang dan diukur dari tengah muka ke samping sampai letak saku yang dikehendaki.

g. Lingkar panggul

Diukur bagian panggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah $\pm 4\text{cm}$.

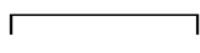
h. Tinggi panggul


Diukur dari batas pinggang sampai batas panggul terbesar.

6. Tanda-tanda pola


a)  : Garis putus-putus hitam : garis penolong



b)  : Garis titik garis titik : garis tanda lapisan

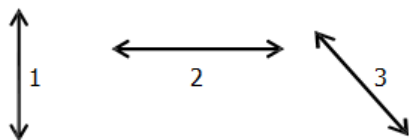
c)  : Tanda lipatan kain.

d)  : Garis pola bagian depan/muka (warna merah)

e)  : Garis pola bagian belakang (warna biru)

f)  : Garis pola gabungan antara pola belakang dan muka (warna hijau)

- g) TM : Tengah muka (bagian pola yang tepat pada tengah muka)
- h) TB : Tengah belakang (bagian pola yang tepat pada tengahbelakang)
- i) M : Pola bagian muka
- j) B : Pola bagian belakang
- k)  : Sudut 90 derajat/ garis siku-siku
- l)  : Tanda pola digunting
- m) Garis arah serat adalah tanda pola berupa garis lurus berbentuk anak panah dikedua ujung garis, yang dipakai sebagai pedoman untuk menentukan posisi pada saat meletakkan pola diatas bahan tekstil. Ada tiga (3) garis arah serat yang selalu digunakan pada pola, yaitu :



- (1) Garis arah serat memanjang/vertikal menunjukkan bahwa pola akan diletakkan pada bahan yang memanjang.
- (2) Garis arah serat melebar/horizontal menunjukkan bahwa pola akan diletakkan pada bahan yang melebar.
- (3) Garis arah serat menyerong/diagonal menunjukkan bahwa pola akan diletakkan pada bahan serong 90 derajat
- n) Nomor dan kode pola
 Nomer pola menunjukkan jumlah pola yang ada dalam satu desain busana. Nomer pola dapat dibuat dari nomer 1, 2, 3, dan seterusnya tergantung jumlah / banyaknya pola yang ada. Sedangkan kode pola menunjukkan bagian bagian pola, berikut adalah kode dalam pola :
- (1) **F** = Front artinya Pola Muka
- (2) **B** = Back artinya Pola Belakang
- (3) **C** = Collar artinya Kerah
- (4) **P** = Pocket artinya Saku
- (5) **S** = Sleeve artinya Lengan
- (6) **L** = Lining artinya Furing
- Contoh membuat kode pola dan penomerannya: F01 (Pola Muka nomer 01)

7. Merancang bahan dan harga

a. Merancang bahan

Merancang bahan adalah menghitung jumlah bahan yang dibutuhkan untuk suatu desain busana, yang terdiri dari dua cara yaitu secara global dan menggunakan pola skala kecil (skala $\frac{1}{4}$). Merancang bahan secara global yaitu menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat suatu busana secara garis besar dengan ukuran pola siap potong, dengan menjumlahkan panjang masing-masing bagian pola, ditambah panjang kelim dan kampuh yang diperlukan.

Merancang bahan menggunakan pola kecil dilakukan dengan cara meletakkan pola-pola kecil diatas kertas yang telah diskala sesuai lebar bahan yang dikehendaki menurut desain, misalnya 90 cm, 115 cm atau 150 cm. Pola diatur mulai dari bagian yang besar ke yang kecil-kecil, sesuai arah serat kain yang dikehendaki dengan ditambah kampuh pada tiap pola. Berdasarkan rancangan bahan yang demikian maka akan mudah diketahui jumlah bahan yang diperlukan untuk suatu busana. Adapun manfaat dari merancang bahan, yaitu :

- 1) Agar mengetahui banyaknya bahan yang diperlukan sebelum membeli kain sehingga dapat menghemat biaya produksi.
- 2) Mengetahui tata letak pola yang hemat dan sesuai arah serat sehingga menghemat waktu ketika meletakkan pola dibahan yang akan dipotong.
- 3) Menghemat tenaga karena sudah mengetahui banyaknya bahan yang diperlukan dan tata letak pola sebelum dipotong.
- 4) Meminimalisir kesalahan arah serat dan tanda-tanda pola sebelum memotong karena sudah merancang bahan terlebih dahulu.
- 5) Pekerjaan menjadi lebih efektif.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada waktu merancang bahan diantaranya :

- 1) Membentangkan panjang kain yang dibutuhkan diatas meja apabila memungkinkan, dengan tujuan untuk mencegah kemungkinan- kemungkinan yang sering terjadi misalnya garis hias tertukar arahnya atau bagian yang seharusnya arah serat lungsin tertukar dengan bagian arah serat pakan.

- 2) Kain dilipat dengan bagian baik didalam, apabila diperlukan dua lapis, sebelum pola-pola diletakan pada bahan.
- 3) Peletakkan pola pada bahan yang bermotif besar harus diatur sedemikian rupa. Apabila motif-motif searah, harus diperhatikan jangan sampai salah satu bagian terbalik motifnya. Bahan motif bergaris perlu diperhatikan garis-garisnya, dimana sebaiknya pola diberi tanda garis sesuai dengan desain untuk memudahkan waktu memotong supaya tidak terjadi kesalahan.
- 4) Meletakkan pola dimulai dari bagian yang besar baru kemudian yang kecil-kecil, supaya sehemat mungkin ditinjau dari segi penghematan bahan dan uang, namun tidak boleh dilupakan segi keindahan dan arah serat kain.
- 5) Tambahan kampuh harus diberikan, pada umumnya untuk kelim blus, lengan, dan rok biasanya 4cm atau 5cm, kampuh sisi dan bahu 2 cm, kerung lengan 1,5 cm, kerung leher 1 cm.

b. Merancang harga

Merancang harga adalah menghitung semua biaya yang diperlukan untuk keperluan suatu busana, dengan bagian-bagian yang harus dihitung diantaranya:

- 1) Nama kain, spesifikasinya, lebar dan panjang kain menurut rancangan bahan, panjang kain yang harus dibeli berikut harga satuan dan jumlahnya.
- 2) Nama keperluan-keperluan lainnya seperti: fliselin, benang jahit, benang jelujur, kancing hias, dan yang lainnya beserta harga satuan dan jumlahnya.
- 3) Jumlah harga perbagian dijumlahkan semua, sehingga dari jumlah tersebut dapat diketahui berapa harga atau biaya untuk busana yang akan dibuat.

LAMPIRAN

4

Instrumen Penelitian

Tes Unjuk Kerja

Lembar Observasi

Lembar Angket

Kisi-Kisi Instrumen Unjuk Kerja

Aspek	Bobot	Indikator	Sub Indikator	No Soal	Metode pengumpulan data
Kognitif	30 %	Pengetahuan tentang mengubah pola blus	Menjelaskan pengertian blus dalam dan blus luar	1	Tes
			Menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan pada waktu memahami atau melakukan analisis desain blus yang akan dibuat	2	
			Menyebutkan ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus sesuai desain	3	
			Menjelaskan 3 tanda-tanda pola	4	
Afektif	20 %	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Siswa mampu mengemukakan pendapatnya dengan baik	1	Lembar observasi
			Siswa aktif berdiskusi dengan pasangannya	2	
			Siswa dan pasangannya saling membantu dalam menyelesaikan tugas	3	
		Mandiri	Siswa mengerjakan tugasnya sendiri	4	
			Siswa tidak mencotek hasil pekerjaan temannya	5	
		Disiplin	Siswa datang tepat waktu	6	
			Siswa mengikuti langkah-langkah mengubah pola blus secara runtut	7	
			Siswa mengerjakan tugas tepat waktu	8	
		Bertanggung jawab	Siswa menyelesaikan tugas dengan baik	9	
			Siswa bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja	10	
		Menyampaikan hasil tugas mengubah pola blus didepan kelas	Menyampaikan presentasi didepan kelas dengan bahasa yang baik	11	
			Menyampaikan presentasi didepan kelas dengan gerakan tubuh yang baik	12	
			Berani berpendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan	13	
			Berani menyanggah pendapat	14	
Psiko-motor	50 %	Persiapan 1. Persiapan alat	Menyiapkan alat untuk praktik mengubah pola blus a. Pensil 2B		Unjuk kerja

			<ul style="list-style-type: none"> b. Skala c. Pensil merah, biru, hijau d. Penghapus e. Ballpoint hitam f. Penggaris lurus, penggaris siku, dan penggaris bentuk lengkung g. Gunting kertas 		
		2. Persiapan bahan	<p>Menyiapkan bahan untuk praktik mengubah pola blus</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Buku pola b. Lem c. Kertas dorslah warna merah, biru, hijau d. Kertas payung 		
		Pelaksanaan mengubah pola blus skala $\frac{1}{4}$	<ul style="list-style-type: none"> 1. Faham gambar 2. Mengutip pola dasar badan wanita sistem praktis 3. Mengubah pola blus dengan skala $\frac{1}{4}$ 4. Mengubah pola blus sesuai desain 5. Menyelesaikan gambar pola blus sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar 		
		Hasil	<ul style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan ukuran hasil jadi pola blus 2. Ketepatan tanda pola pada pola blus 3. Tampilan keseluruhan hasil jadi pola blus 4. Rancangan bahan 5. Rancangan harga 		



**LEMBAR KERJA SISWA DALAM PEMBELAJARAN MENGUBAH POLA BLUS
(SOAL ESSAY)**

Jawablah soal di bawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan pengertian blus dalam dan blus luar?
2. Hal-hal apa saja yang harus diperhatikan pada waktu memahami atau melakukan analisis desain blus yang akan dibuat?
3. Ukuran apa saja yang diperlukan untuk mengubah pola blus seperti yang ada pada gambar desain dibawah ini?



4. Jelaskan pengertian tanda pola berikut :



- a. 
- b. 
- c. S07

KUNCI JAWABAN SOAL ESSAY

1. Pengertian blus dalam dan blus luar :
 - a. Blus dalam yaitu blus yang dimasukkan ke dalam rok atau celana
 - b. Blus luar yaitu blus yang dipakai di luar rok atau celana



2. Hal-hal yang harus diperhatikan pada waktu memahami atau melakukan analisis desain blus yang akan dibuat yaitu :
 - a. Bagian-bagian busana
 - b. Ukuran yang diperlukan untuk desain blus tersebut
 - c. Kesempatan pemakaian busana tersebut
 - d. Bahan yang cocok digunakan untuk desain blus tersebut

3. Ukuran yang diperlukan untuk membuat pola blus sesuai dengan desain,yaitu:
 - a. Lebar kerah rebah
 - b. Ukuran saku
 - c. Tinggi puncak lengan
 - d. Panjang lengan
 - e. Lingkar lengan
 - f. Panjang blus
 - g. Lingkar panggul
 - h. Tinggi panggul

4. Pengertian tanda pola berikut :
 - a.  : Tanda arah serat melebar
 - b.  : Tanda pola digunting
 - c. S07 : Sleeve number 07 (pola bagian lengan nomer 07)

RUBRIK PENSKORAN TES URAIAN

No Soal	Komponen Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian	bobot
1	Pengertian blus dalam dan blus luar : a. Blus dalam yaitu blus yang dimasukkan ke dalam rok atau celana b. Blus luar yaitu blus yang dipakai di luar rok atau celana	4	Siswa dapat menyebutkan 2 item jawaban tentang pengertian blus dalam dan blus luar dengan benar	20%
		3	Siswa dapat menyebutkan 2 item jawaban tentang pengertian blus dalam dan blus luar tetapi kurang tepat	
		2	Siswa dapat menyebutkan 1 item jawaban tentang pengertian blus dalam dan blus luar dengan benar	
		1	Siswa tidak dapat menyebutkan 2 item jawaban tentang pengertian blus dalam dan blus luar	
2	Hal-hal yang harus diperhatikan pada waktu memahami atau melakukan analisis desain blus yang akan dibuat yaitu : a. Bagian-bagian busana b. Ukuran yang diperlukan untuk desain blus tersebut c. Kesempatan pemakaian busana tersebut d. Bahan yang cocok digunakan untuk desain blus tersebut	4	Siswa dapat menyebutkan 4 item jawaban tentang hal yang harus diperhatikan dalam memahami desain blus dengan benar	30%
		3	Siswa dapat menyebutkan 3 item jawaban tentang hal yang harus diperhatikan dalam memahami desain blus dengan benar	
		2	Siswa dapat menyebutkan 2 item jawaban tentang hal yang harus diperhatikan dalam memahami desain blus dengan benar	
		1	Siswa dapat menyebutkan 1 item jawaban tentang hal yang harus diperhatikan dalam memahami desain blus dengan benar	
3	Ukuran yang diperlukan untuk membuat pola blus sesuai dengan desain, yaitu: a. Lebar kerah rebah b. Tinggi puncak lengan c. Panjang lengan d. Lingkar lengan	4	Siswa dapat menyebutkan 6-7 item jawaban tentang ukuran yang diperlukan untuk membuat pola blus dengan benar	25%
		3	Siswa dapat menyebutkan 4-5 item jawaban tentang ukuran yang diperlukan untuk membuat pola blus dengan benar	
		2	Siswa dapat menyebutkan 2-3 item jawaban tentang ukuran yang diperlukan untuk membuat pola blus dengan benar	

	e. Panjang blus f. Lingkar panggul g. Tinggi panggul	1	Siswa dapat menyebutkan 1 item jawaban tentang ukuran yang diperlukan untuk membuat pola blus dengan benar	
4	Pengertian tanda pola berikut : a.  : Tanda arah serat melebar b.  : Tanda pola digunting c. S07 : Sleeve number 07 (pola bagian lengan nomer 07)	4	Siswa dapat menyebutkan 3 item jawaban tentang pengertian tanda-tanda pola dengan benar	25%
		3	Siswa dapat menyebutkan 2 item jawaban tentang pengertian tanda-tanda pola dengan benar	
		2	Siswa dapat menyebutkan 1 item jawaban tentang pengertian tanda-tanda pola dengan benar	
		1	Siswa tidak dapat menyebutkan 3 item jawaban tentang pengertian tanda-tanda pola	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{total skor}} \times 100$$

**DAFTAR NILAI SIKAP SISWA KELAS XI BUSANA BUTIK 3
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Kelas/ Semester : XI Tata Busana 3/ 2 KD : Membuat Pola Busana Wanita
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan KKM : ≥ 75

No	Nama	Keaktifan siswa dalam diskusi				Mandiri		Disiplin			Bertanggung jawab		Skor Total	Nilai
		Siswa menyampaikan pendapatnya dengan baik	Siswa mengajukan pertanyaan	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik	Siswa dapat menyanggah pendapat	Siswa mengerjakan tugas-tugas dari guru	Siswa mencari informasi pada sumber belajar secara mandiri	Siswa datang tepat waktu	Siswa mengikuti langkah-langkah mengubah pola blus secara runtut	Siswa mengerjakan tugas tepat waktu	Siswa menyelesaikan tugas dengan baik	Siswa bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja		
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
Jumlah														
Rata-rata														

Nilai akhir : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

LEMBAR PENILAIAN SIKAP PEMBELAJARAN MENGUBAH POLA BLUS

No	Indikator	Sub indikator	Penilaian	
1	Keaktifan siswa dalam diskusi	Siswa menyampaikan pendapat dengan baik	Ya :	Apabila siswa menyampaikan pendapat dengan baik
			Tidak :	Apabila siswa tidak menyampaikan pendapat dengan baik
		Siswa mengajukan pertanyaan	Ya :	Apabila siswa mengajukan pertanyaan
			Tidak :	Apabila siswa tidak mengajukan pertanyaan
		Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik	Ya :	Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik
			Tidak :	Apabila siswa dan pasangannya tidak saling membantu dalam menyelesaikan tugas
		Siswa dapat menyanggah pendapat	Ya :	Apabila siswa dapat menyanggah pendapat
			Tidak :	Apabila siswa tidak dapat menyanggah pendapat
2	Mandiri	Siswa mengerjakan tugas-tugas dari guru	Ya :	Apabila siswa mengerjakan tugas-tugas dari guru
			Tidak :	Apabila siswa tidak mengerjakan tugas-tugas dari guru
		Siswa mencari informasi pada sumber belajar secara mandiri	Ya :	Apabila siswa mencari informasi pada sumber belajar secara mandiri
			Tidak :	Apabila siswa tidak mencari informasi pada sumber belajar secara mandiri
3	Disiplin	Siswa datang tepat waktu	Ya :	Apabila siswa datang tepat waktu
			Tidak :	Apabila siswa tidak datang tepat waktu
		Siswa mengikuti langkah-langkah mengubah pola blus secara runtut	Ya :	Apabila siswa mengikuti langkah-langkah mengubah pola blus secara runtut
			Tidak :	Apabila siswa tidak mengikuti langkah-langkah mengubah pola blus secara runtut

		Siswa mengerjakan tugas tepat waktu	Ya : Apabila siswa mengerjakan tugas tepat waktu
			Tidak : Apabila siswa tidak mengerjakan tugas tepat waktu
4	Bertanggung jawab	Siswa menyelesaikan tugas dengan baik	Ya : Apabila siswa menyelesaikan tugas dengan baik
			Tidak : Apabila siswa tidak menyelesaikan tugas dengan baik
		Siswa bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja	Ya : Apabila siswa bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja
			Tidak : Apabila siswa tidak bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja

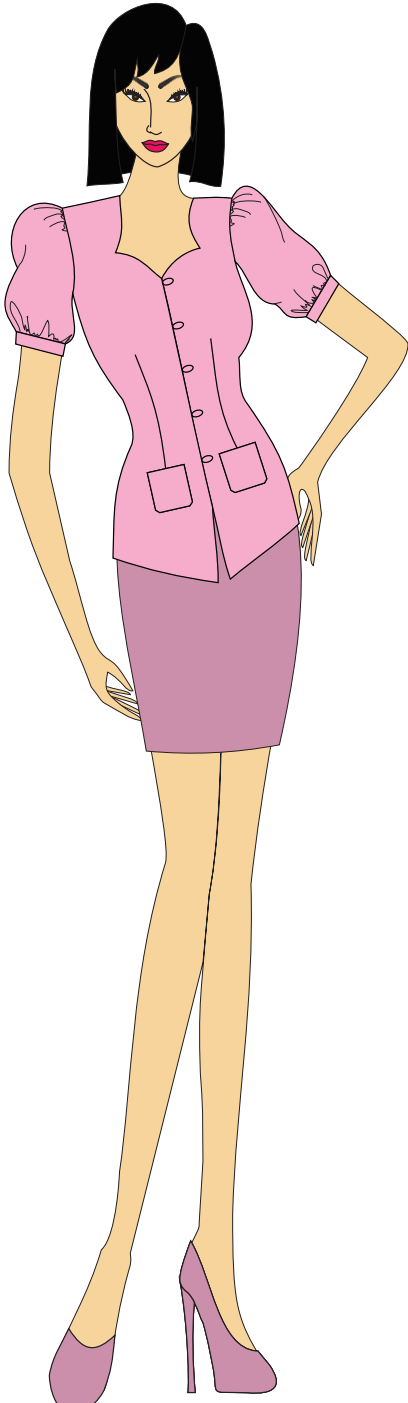
Nilai Akhir : $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

LEMBAR TUGAS SISWA

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas/ Semester : XI Busana / Genap
Kompetensi Dasar : Membuat pola busana wanita (Blus)

Tugas siswa :

1. Analisislah gambar desain dibawah ini :



2. Kutiplah pola dasar badan atas wanita sistem praktis!
3. Ubahlah pola blus dengan skala $\frac{1}{4}$ sesuai dengan ukuran!

No	UKURAN	S
1	Tinggi Puncak Lengan	12
2	Panjang Lengan	20
3	Lingkar Lengan	26
5	Garis leher	Turun 7,5 cm
6	Panjang Blus dari bahu	65
7	Panjang Blus dari pinggang	29
8	Letak saku	Dari pinggang turun 8 cm dari tengah muka masuk 6 cm
9	Lingkar Panggul	94
10	Tinggi Panggul	18

4. Ubahlah pola blus sesuai desain yang telah dianalisis pada pelajaran sebelumnya!
5. Selesaikanlah gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar!
6. Buatlah rancangan bahan dan harga dengan efektif dan efisien!

KRITERIA PENILAIAN UNJUK KERJA MENGUBAH POLA BLUS

No	Aspek pengamatan	Indikator Keberhasilan	Bobot	Kriteria Penilaian
1	Persiapan	Persiapan alat : <ol style="list-style-type: none"> a. Pensil 2B b. Skala c. Pensil merah, biru, hijau d. Penghapus e. Ballpoint hitam f. Penggaris lurus, penggaris siku, dan penggaris bentuk lengkung g. Gunting kertas 	5 %	Nilai 4 : Alat yang disiapkan dan digunakan berjumlah 6-7 buah yaitu: Pensil 2B, skala, pensil (merah, biru, hijau), penghapus, ballpoint hitam, penggaris (penggaris lurus, penggaris siku, dan penggaris bentuk lengkung), gunting kertas.
		Nilai 3 : Alat yang disiapkan dan digunakan berjumlah 4-5 buah yaitu: Pensil 2B, skala, pensil (merah, biru, hijau), penghapus, dan ballpoint hitam.		
		Nilai 2 : Alat yang disiapkan dan digunakan berjumlah 2-3 buah yaitu Pensil 2B, skala, dan pensil (merah, biru, hijau).		
		Nilai 1 : Alat yang disiapkan dan digunakan berjumlah 1 buah yaitu : Pensil 2B.		
		Persiapan bahan : <ol style="list-style-type: none"> a. Buku pola b. Lem c. Kertas dorslah warna merah, biru, hijau d. Kertas payung 	5 %	Nilai 4 : Bahan yang disiapkan dan digunakan berjumlah 4 buah yaitu: Buku pola, lem, kertas dorslah (warna merah, biru, hijau), kertas payung
		Nilai 3 : Bahan yang disiapkan dan digunakan berjumlah 3 buah yaitu : Buku pola, lem, dan kertas dorslah (warna merah, biru, hijau).		
		Nilai 2 : Bahan yang disiapkan dan digunakan berjumlah 2 buah yaitu : Buku pola dan lem.		
		Nilai 1 : Bahan yang disiapkan dan digunakan berjumlah 1 buah yaitu : buku pola.		

2	Pelaksanaan mengubah pola blus skala ¼	Faham gambar, dengan kriteria :	10 %	Nilai 4 : Siswa dapat memahami gambar desain blus dengan memenuhi 4-5 kriteria yaitu, poin a, b, c, d, e
		a. Menjelaskan kategori blus yang ada pada gambar desain		Nilai 3 : Siswa dapat memahami gambar desain blus dengan memenuhi 3 kriteria yaitu, poin a, b, c
		b. Menjelaskan bagian-bagian busana yang ada pada desain blus		Nilai 2 : Siswa dapat memahami gambar desain blus dengan memenuhi 2 kriteria yaitu, poin a dan b
		c. Menjelaskan bahan yang cocok digunakan untuk desain blus tersebut		Nilai 1 : Siswa dapat memahami gambar desain blus dengan memenuhi 1 kriteria yaitu, poin a
	d. Menjelaskan kesempatan pemakaian busana			
	e. Mengetahui ukuran yang diperlukan untuk membuat blus			
	Ketepatan mengutip pola dasar wanita sistem praktis, dengan kriteria :	5 %	Nilai 4 : Ketepatan mengutip pola dasar wanita sistem praktis memenuhi 4 kriteria yaitu, poin a, b, c, d	
			Nilai 3 : Ketepatan mengutip pola dasar wanita sistem praktis memenuhi 3 kriteria yaitu, poin a, b, c	
			Nilai 2 : Ketepatan mengutip pola dasar wanita sistem praktis memenuhi 2 kriteria yaitu, poin a, b	
Nilai 1 : Ketepatan mengutip pola dasar wanita sistem praktis memenuhi 1 kriteria yaitu, poin a				
Ketepatan mengubah pola blus skala ¼ , dengan kriteria :	10%	Nilai 4 : Siswa mengubah pola blus skala ¼ dengan memenuhi 2 kriteria yaitu, poin a dan b		
		Nilai 3 : Siswa mengubah pola blus skala ¼ dengan memenuhi 2 kriteria yaitu, poin a dan b, tetapi poin b kurang tepat		
		Nilai 2 : Siswa mengubah pola blus skala ¼ dengan memenuhi 2		
a. Keruntutan langkah mengubah pola blus skala ¼				
b. Ketepatan perhitungan rumus dalam mengubah pola blus				

				yaitu, poin a dan b, tetapi poin a tidak runtut dan poin b kurang tepat Nilai 1 : Siswa tidak memenuhi 2 kriteria yaitu, poin a dan b dalam membuat pola blus skala $\frac{1}{4}$
		Ketepatan mengubah pola blus sesuai desain, dengan kriteria : a. Keruntutan langkah mengubah pola blus b. keluwesan dalam menggambar garis leher bentuk hati pada pola blus c. Ketepatan letak saku pada pola blus d. Ketepatan letak lidah pada pola blus e. Ketepatan letak lapisan pada pola blus	10%	Nilai 4 : Ketepatan mengubah pola blus sesuai desain memenuhi 4-5 kriteria, yaitu, poin a, b, c, d, e Nilai 3 : Ketepatan mengubah pola blus sesuai desain memenuhi 3 kriteria, yaitu, poin a, b, c Nilai 2 : Ketepatan mengubah pola blus sesuai desain memenuhi 2 kriteria, yaitu, poin a, b Nilai 1 : Ketepatan mengubah pola blus sesuai desain memenuhi 1 kriteria, yaitu, poin a
		Menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar	5%	Nilai 4 : Siswa dapat menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar Nilai 3 : Siswa menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi tetapi tanda-tanda polanya kurang tepat Nilai 2 : Siswa menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi tetapi tanda-tanda polanya kurang lengkap dan tepat Nilai 1 : Siswa belum menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar
3	Hasil	Ketepatan ukuran hasil jadi pola blus	10%	Nilai 4 : Hasil dari mengubah pola blus sesuai dengan ukuran perhitungan konstruksi pola Nilai 3 : Ukuran pola lebih atau kurang 0,25 cm sesuai perhitungan konstruksi pola

			<p>Nilai 2 : Ukuran pola lebih atau kurang 0,50 cm sesuai perhitungan konstruksi pola</p> <p>Nilai 1 : Ukuran pola lebih atau kurang 1 cm sesuai perhitungan konstruksi pola</p>
	<p>Ketepatan dan kelengkapan tanda pola pada pola blus</p> <p>a. TM</p> <p>b. TB</p> <p>c. Garis pertolongan</p> <p>d. Tanda lipatan kain</p> <p>e. Tanda garis lapisan</p> <p>f. Arah serat</p> <p>g. Nomer dan kode pola</p>	15%	<p>Nilai 4 : Ketepatan dan kelengkapan tanda pola pada pola blus memenuhi 7 kriteria yaitu poin a, b, c, d, e, f, g</p> <p>Nilai 3 : Ketepatan dan kelengkapan tanda pola pada pola blus memenuhi 5-6 kriteria yaitu poin a, b, c, d, e, f</p> <p>Nilai 2 : Ketepatan dan kelengkapan tanda pola pada pola blus memenuhi 3-4 kriteria yaitu poin a, b, c, d</p> <p>Nilai 1 : Ketepatan dan kelengkapan tanda pola pada pola blus memenuhi 1-2 kriteria yaitu poin a dan b</p>
	<p>Tampilan keseluruhan hasil jadi pola blus memenuhi kriteria :</p> <p>a. Garis lurus pada pola blus tegas</p> <p>b. Garis lengkung pada pola blus luwes</p> <p>c. Kerapihan hasil jadi pola blus secara keseluruhan (tidak ada tumpukan garis, garis pola tegas, ketebalan garis sama)</p> <p>d. Kebersihan hasil jadi pola blus (bersih dari coretan, penghapus tidak membekas, bersih dari kotoran)</p>	15 %	<p>Nilai 4 : Tampilan keseluruhan hasil jadi pola blus dari pekerjaan siswa memenuhi 4 kriteria yaitu poin a,b,c,d</p> <p>Nilai 3 : Tampilan keseluruhan hasil jadi pola blus dari pekerjaan siswa memenuhi 3 kriteria yaitu poin a,b,c,d</p> <p>Nilai 2 : Tampilan keseluruhan hasil jadi pola blus dari pekerjaan siswa memenuhi 2 kriteria yaitu poin a,b,c,d</p> <p>Nilai 1 : Tampilan keseluruhan hasil jadi pola blus dari pekerjaan siswa memenuhi 1 kriteria yaitu poin a,b,c,d</p>
	<p>Ketepatan rancangan bahan, dengan kriteria :</p>	5%	<p>Nilai 4 : Ketepatan rancangan bahan dengan memenuhi 3 kriteria yaitu poin a, b, c</p>

	<p>a. Bagian-bagian pola blus lengkap ditata di rancangan bahan</p> <p>b. Ketepatan peletakkan bagian-bagian pola blus sesuai dengan tanda pola yang benar</p> <p>c. Rancangan bahan ditata dengan hemat</p>		<p>Nilai 3 : Ketepatan rancangan bahan dengan memenuhi 3 kriteria yaitu poin a, b</p> <p>Nilai 2 : Ketepatan rancangan bahan dengan memenuhi 3 kriteria yaitu poin a</p> <p>Nilai 1 : Hasil rancangan bahan tidak memenuhi 3 kriteria yaitu poin a, b, c</p>
	<p>Ketepatan rancangan harga, dengan kriteria :</p> <p>a. Spesifikasi rancangan harga detail dan lengkap</p> <p>b. Ketepatan perhitungan rancangan harga</p>	5 %	<p>Nilai 4 : Ketepatan rancangan harga dengan memenuhi 2 kriteria yaitu, poin a dan b</p> <p>Nilai 3 : Ketepatan rancangan harga dengan memenuhi 2 kriteria yaitu, poin a dan b tetapi poin b kurang tepat</p> <p>Nilai 2 : Ketepatan rancangan harga dengan memenuhi 2 kriteria yaitu, poin a dan b tetapi kurang lengkap dan tepat</p> <p>Nilai 1 : Ketepatan rancangan harga tidak memenuhi 2 kriteria yaitu, poin a dan b</p>
Jumlah		100%	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{total skor}} \times 100$$

**Kisi-Kisi Instrumen Panduan Observasi Pelaksanaan Pembelajaran
Mengubah Pola Blus Menggunakan Metode *Think Pair and Share***

Sub Variabel	Indikator	Indikator	No butir	Jumlah butir
Pelaksanaan tahapan kegiatan pembelajaran dengan metode TPS	Langkah Pertama	a.Membuka pelajaran	1,2,3,4,5,6,7	7
		b.Menyampaikan tujuan	8,9,10,11,12,13	6
	Langkah Kedua	a.Penyajian materi	14,15,16,17	4
		b.Memberikan tugas pada siswa	18,19	2
	Langkah Ketiga	a. Siswa berdiskusi dengan pasangannya	20,21,22,23	4
	Langkah Ke Empat	a. Siswa membagikan pendapatnya keseluruh kelas	24,25,26	3
	Langkah Ke Lima	b. Kesimpulan	27,28	2
		b. Menutup pelajaran	29,30	2

**LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUBAH POLA BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN**

Hari/Tanggal :

Petunjuk

Pengisian :

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom kriteria "Ya" jika butir pengamatan terlaksana atau "Tidak" jika butir pengamatan tidak terlaksana sesuai dengan pengamatan anda selama kegiatan pembelajaran menggunakan video media pembelajaran mengubah pola blus dengan menerapkan metode *Think Pair and Share*.

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
A.	LANGKAH PERTAMA (PENDAHULUAN)		
1	Guru menyampaikan salam pembuka		
2	Siswa menjawab salam guru		
3	Guru memimpin doa sebelum memulai pelajaran		
4	Siswa berdoa sebelum memulai pelajaran		
5	Guru melakukan presensi siswa		
6	Guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran		
7	Siswa siap mengikuti pembelajaran		
8	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran		
9	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran		
10	Guru memberi motivasi kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran mengubah pola blus		
11	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru		
12	Guru menanyakan materi yang berhubungan tentang blus kepada siswa		
13	Siswa menjawab pertanyaan tentang materi yang berhubungan tentang blus kepada siswa		
B.	LANGKAH KEDUA : <i>THINK</i> (BERPIKIR)		
14	Guru membagikan handout dan jobsheet untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran		

15	Siswa mengamati handout dan jobsheet yang diberikan guru		
16	Guru menampilkan video pembelajaran cara mengubah pola blus didepan kelas		
17	Siswa mengamati video media pembelajaran cara mengubah pola blus		
18	Siswa diberikan soal tentang materi mengubah pola blus		
19	Siswa menyiapkan jawaban secara individual untuk beberapa saat		
	C. KETIGA : PAIR (BERPASANGAN)		
20	Guru meminta siswa untuk berdiskusi		
21	Setiap siswa mendiskusikan hasil pemikirannya dengan pasangan mereka.		
22	Guru meminta siswa untuk aktif berdiskusi		
23	Siswa aktif mendiskusikan jawaban		
	D. LANGKAH KE EMPAT : SHARE (BERBAGI)		
24	Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya		
25	Beberapa siswa mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas		
26	Guru mendengarkan presentasi dan memberi umpan balik pada siswa		
	D. KEGIATAN KE LIMA : EVALUASI		
27	Guru memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran		
28	Siswa mendengarkan kesimpulan yang diberikan oeh guru		
29	Guru menutup dengan salam		
30	Siswa menjawab salam guru		

Yogyakarta, Februari 2016
Observer,

.....

Kisi-Kisi Instrumen Angket Pendapat Siswa Tentang Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus

Aspek	Indikator	Sub indikator	No item
Pendapat siswa tentang media pembelajaran video pembuatan pola blus	1. aspek materi	1. Kesesuaian dengan materi 2. memperjelas materi 3. mengandung wawasan produktivitas	9,10,11,12 13,14
	2. aspek media	a. gambar yang disajikan menarik siswa untuk belajar b. audio musik terdengar jelas c. kalimat yang digunakan jelas dan menggunakan bahasa yang baik d. memperjelas penyajian materi e. menumbuhkan minat, motivasi dan kreatifitas belajar siswa f. memudahkan siswa dalam belajar	1,2,3,4 5,6,7, 15,16 8 17,18 19

ANGKET PENDAPAT SISWA TENTANG VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN

MENGUBAH POLA BLUS

Nama :

No :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (√) pada salah satu kolom kriteria Sangat Baik (SB), Baik (B), Kurang Baik (KB) dan Tidak Baik (TB) sesuai dengan pendapat Anda.

No	Indikator	SB	B	KB	TB
1	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video mengubah pola blus dapat terbaca jelas.				
2	Pemilihan warna teks dan background yang digunakan dalam video media pembelajaran mengubah pola blus terlihat menarik.				
3	Gambar cara mengubah pola yang ditampilkan dalam media pembelajaran video terlihat dengan jelas.				
4	Pergerakan gambar (animasi) yang ditampilkan dalam video media pembelajaran mengubah pola blus terlihat dengan jelas dan menarik.				
5	Suara di dalam video media pembelajaran mengubah pola blus terdengar jelas.				
6	Pemilihan musik backsound sesuai dengan video media pembelajaran mengubah pola blus.				
7	Penggunaan musik meningkatkan konsentrasi siswa.				
9	Materi yang disajikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.				
10	Materi yang disajikan dalam video media pembelajaran mengubah pola blus sesuai dengan isi silabus.				
11	Materi yang disajikan video media pembelajaran mengubah pola blus lengkap.				
12	Sistematika materi yang disajikan dalam video media pembelajaran mengubah pola blus runtut.				
13	Materi pembelajaran mengubah pola blus dalam video media pembelajaran mengubah pola blus jelas.				
14	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam video media pembelajaran mengubah pola blus menggunakan Bahasa				

	Indonesia yang baik dan benar.				
15	Kalimat dan bahasa yang digunakan dalam video media pembelajaran mengubah pola blus mudah dipahami.				
16	Video media pembelajaran mengubah pola blus memperjelas dan mempermudah saya dalam memahami materi pembelajaran.				
17	Video media pembelajaran mengubah pola blus dapat mendorong minat dan motivasi saya dalam mempelajari materi pembelajaran mengubah pola blus.				
18	Video media pembelajaran mengubah pola blus dapat mengembangkan kreatifitas saya.				
19	Video media pembelajaran mengubah pola blus dapat digunakan kapan dan dimana saja.				

Responden,

(.....)

LAMPIRAN

5

Validitas Dan Reabilitas

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Dra. Tinik Samsiyati
Guru SMK Negeri 2 Yogyakarta
di SMK Negeri 2 Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:


Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran
Merubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

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

Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas kerjasama, perhatian dan
kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, November 2015

Pemohon,



Nareswara An Nashr
NIM. 11513241022

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Dosen Pembimbing TAS,


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


Dr. Widjningsih
NIP. 19510702 197803 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Tinik Samsiyati
NIP : NIP. 19600804 198610 2 001
Jurusan : Tata Busana SMK Negeri 2 Godean

Merayakan bahwa uji validitas dan kelayakan instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran
Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

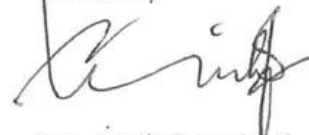
Setelah dilakukan kajian atas uji validitas dan kelayakan instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2016

Validator,



Dra. Tinik Samsiyati

NIP. 19600804 198610 2 001

Catatan:

- Beri tanda "√" pada kotak

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Tinik Samsiyati
NIP : NIP. 19600804 198610 2 001
Jurusan : Tata Busana SMK Negeri 2 Godean

Menyatakan bahwa uji validitas dan instrumen angket atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran
Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

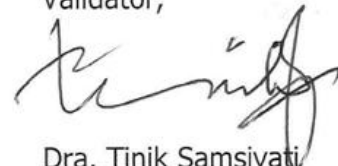
Setelah dilakukan kajian atas uji validitas dan instrumen angket tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2016

Validator,



Dra. Tinik Samsiyati

NIP. 19600804 198610 2 001

Catatan:

- Beri tanda "√" pada kotak

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Tinik Samsiyati
NIP : NIP. 19600804 198610 2 001
Jurusan : Tata Busana SMK Negeri 2 Godean

menyatakan bahwa uji validitas media pembelajaran penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran Mengubah
Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

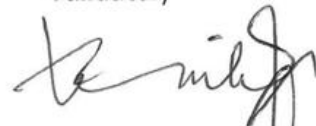
Setelah dilakukan kajian atas uji validitas media pembelajaran penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2016

Validator,



Dra. Tinik Samsiyati

NIP. 19600804 198610 2 001

Catatan:

Beri tanda "√" pada kotak

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Tinik Samsiyati
NIP : NIP. 19600804 198610 2 001
Jurusan : Tata Busana SMK Negeri 2 Godean

Menyatakan bahwa uji validitas instrumen penilaian hasil belajar pada penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran Merubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

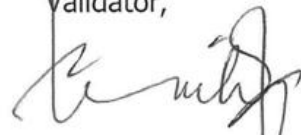
Setelah dilakukan kajian atas uji validitas instrumen penilaian hasil belajar tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2016

Validator,



Dra. Tinik Samsiyati

NIP. 19600804 198610 2 001

Catatan:

Beri tanda "√" pada kotak

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Tinik Samsiyati
NIP : NIP. 19600804 198610 2 001
Jurusan : Tata Busana SMK Negeri 2 Godean

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran
Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

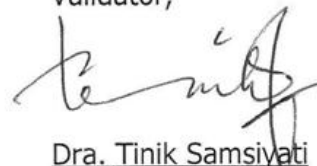
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2015

Validator,



Dra. Tinik Samsiyati

NIP. 19600804 198610 2 001

Catatan:

Beri tanda "√" pada kotak

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu Prapti Karomah, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran
Merubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap Instrumen
TAS. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal
TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draft instrumen penelitian
TAS.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas kerjasama, perhatian dan
kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, November 2015

Pemohon,



Nareswara An Nashr
NIM. 11513241022

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Dosen Pembimbing TAS,



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



Dr. Widjningsih
NIP. 19510702 197803 2 001

**PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN MENGUBAH
POLA BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN**

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi : Membuat Pola
Subyek penelitian : Siswa kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean
Validator : Prapti Karomah,M.Pd
Penyusun : Nareswara An Nashr
Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media pembelajaran
2. validasi terdiri dari aspek media pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda "√".
contoh penilaian :

no	Indikator	Penilaian	
		ya	Tidak
1	Kalimat menggunakan bahasa Indonesia yang baku	√	
2	Kalimat mudah dipahami		√

4. keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak 1 : ya
5. saran dan kritik dapat dicatatkan pada kolom "Saran dan Kritik"

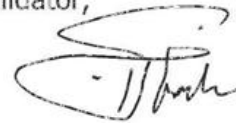
D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

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

Yogyakarta ~~1~~ Februari 2016

Validator,



Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prapti Karomah, M.Pd
NIP : 19501120 197903 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

menyatakan bahwa uji validitas media pembelajaran penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

Setelah dilakukan kajian atas uji validitas media pembelajaran penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Februari 2016

Validator,



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

Catatan:

- Beri tanda "√" pada kotak

LEMBAR VALIDASI PANDUAN OBSERVASI
PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN MENGUBAH
POLA BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi : Membuat Pola
Subyek penelitian : Siswa kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean
Validator : Prapti Karomah, M.Pd
Penyusun : Nareswara An Nashr
Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang observasi pelaksanaan pembelajaran.
2. validasi terdiri dari aspek media dan aspek materi pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda "√".

contoh penilaian :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Instrumen observasi sesuai dengan kisi-kisi observasi pembelajaran	√	
2	Instrumen observasi diruntutkan berdasarkan urutan yang akan diamati		√

4. keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak 1 : ya

5. saran dan kritik dapat dicatatkan pada kolom "Saran dan Kritik"

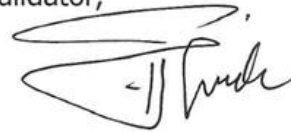
E. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan :

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

Yogyakarta, 5 Februari 2016

Validator,



Prapti Karomah, M.Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prapti Karomah, M.Pd
NIP : 19501120 197903 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

menyatakan bahwa uji validitas dan kelayakan instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran
Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

Setelah dilakukan kajian atas uji validitas dan kelayakan instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Februari 2016

Validator,



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

Catatan:

- Beri tanda "v" pada kotak

**LEMBAR VALIDASI ANGKET PENDAPAT SISWA
PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN MENGUBAH
POLA BLUS DI SMK NEGERI 2 GODEAN**

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi : Membuat Pola
Subyek penelitian : Siswa kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean
Validator : Prapti Karomah, M.Pd
Penyusun : Nareswara An Nashr
Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas angket pendapat siswa
2. validasi terdiri dari aspek angket pendapat siswa.
3. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda "√".
contoh penilaian :

no	Indikator	Penilaian	
		ya	Tidak
1	Instrumen angket sesuai dengan aspek materi dan media pembelajaran video	√	
2	Kalimat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar		√

4. keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak 1 : ya
5. saran dan kritik dapat dicatatkan pada kolom "Saran dan Kritik"

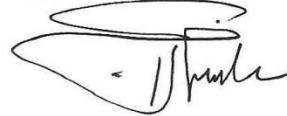
E. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan :

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

Yogyakarta, 5 Februari 2016

Validator,



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

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prapti Karomah, M.Pd
NIP : 19501120 197903 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

menyatakan bahwa uji validitas dan instrumen angket atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran
Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

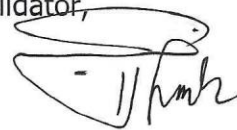
Setelah dilakukan kajian atas uji validitas dan instrumen angket tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Februari 2016

Validator,



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

Catatan:

- Beri tanda "√" pada kotak

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes

Guru SMK Negeri 2 Yogyakarta

di SMK Negeri 2 Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Nareswara An Nashr

NIM : 11513241022

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran
Merubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

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

Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas kerjasama, perhatian dan kesediaan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, November 2015

Pemohon



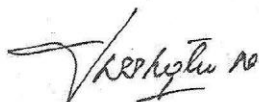
Nareswara An Nashr

NIM. 11513241022

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,

Dosen Pembimbing TAS,



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



Dr. Widjningsih
NIP. 19510702 197803 2 001

Mengubah

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN VIDEOMEDIA PEMBELAJARAN MERUBAH POLA
BLUSDI SMK NEGERI 2 GODEAN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi : Membuat Pola
Subyek penelitian : Siswa kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean
Validator : Enny Zuhni Khayati, M.Kes
Peneliti : Nareswara An Nashr
Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
2. Validasi terdiri dari aspek materi pembelajaran.
3. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	√	
2	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian kompetensi dasar (KD)		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak, 1 : ya
5. saran dan kritik dapat dicatatkan pada kolom "Saran dan Kritik"

B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	✓	
2	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian kompetensi dasar (KD)	✓	
3	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator ketercapaian	✓	
4	Materi yang disajikan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran	✓	
5	Materi merubah pola blus yang disajikan membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.	✓	
6	Materi merubah pola blus lengkap	✓	
7	Keruntutan materi merubah pola blus logis	✓	
8	Kalimat menggunakan bahasa indonesia yang baku	✓	
9	Kalimat mudah dipahami	✓	

C. Saran

- ① Perbaiki sesuai saran
 kerangka untuk kerumit-kan
 dan kelengkapan materi
 mengubah pola blus yang
 lebih mudah difahami
 diuraikan
- ② Tolong Kodung nya yg jelas
 arah panah dan Tulisan
 "T.M." "T.B." yg tepat letaknya

D. Kesimpulan

Materi "Pengembangan Video Media Pembelajaran Merubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean", dinyatakan :

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

Yogyakarta, Desember 2015

Validator,



Enny Zuhni Khayati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Enny Zuhni Khayati, M.Kes
NIP : 19600427 198503 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran Merubah Pola
Blus di SMK Negeri 2 Godean"

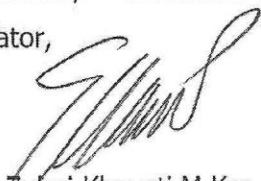
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2015

Validator,


Enny Zuhni Khayati, M.Kes
NIP. 19600427 198503 2 001

Catatan:

Beri tanda "√" pada kotak

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR
PENGEMBANGAN VIDEO MEDIA PEMBELAJARAN MENGUBAH POLA BLUS
DI SMK NEGERI 2 GODEAN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi : Membuat Pola
Subyek penelitian : Siswa kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean
Validator : Enny Zuhni Khayati,M.Kes
Penyusun : Nareswara An Nashr
Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ibu tentang instrumen tes unjuk kerja
2. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda "√".
contoh penilaian :

no	Indikator	Penilaian	
		ya	Tidak
1	Evaluasi sesuai dengan indikator aspek kognitif, afektif dan psikomotor	√	
2	Evaluasi diurutkan secara runtut sesuai dengan urutan yang akan diamati		√

3. keterangan penilaian sebagai berikut :
0 : tidak 1 : ya
4. saran dan kritik dapat dicatatkan pada kolom "Saran dan Kritik"

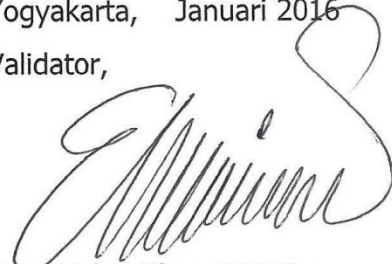
E. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan :

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

Yogyakarta, Januari 2016

Validator,



Enny Zuhni Khayati, M.Kes
NIP. 19600427 198503 2 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Enny Zuhni Khayati,M.Kes
NIP : 19600427 198503 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

menyatakan bahwa uji validitas instrumen penilaian hasil belajar pada penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : "Pengembangan Video Media Pembelajaran Merubah
Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean"

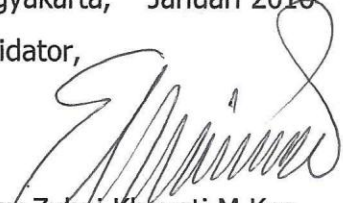
Setelah dilakukan kajian atas uji validitas instrumen penilaian hasil belajar tersebut dapat dinyatakan:

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2016


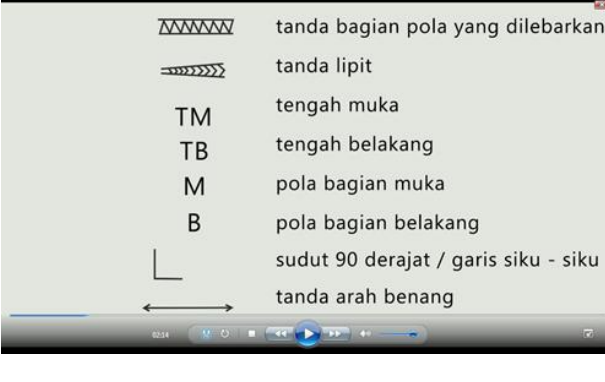
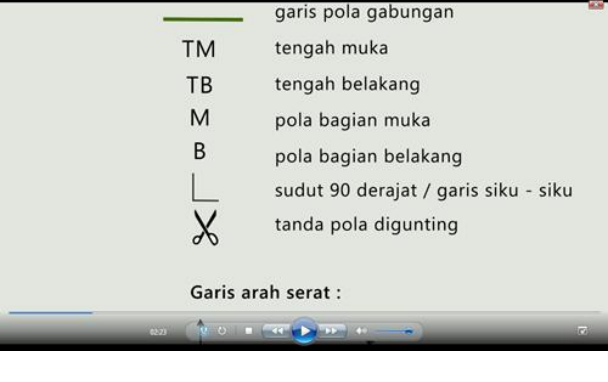
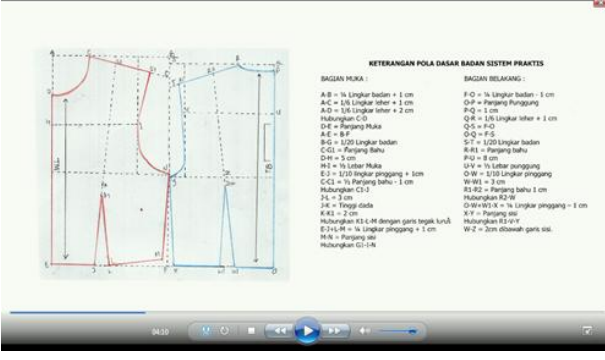

Validator,

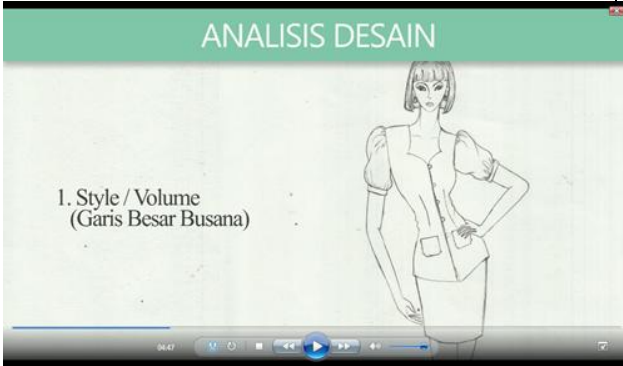


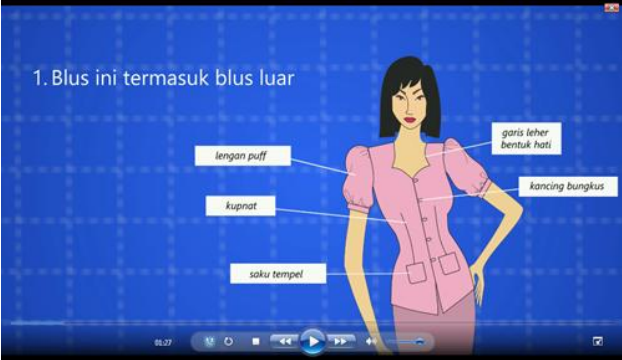

Enny Zuhni Khayati,M.Kes
NIP. 19600427 198503 2 001

Catatan:

Beri tanda "√" pada kotak

REVISI AHLI MATERI

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	<p>Tambahkan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada bagian awal video mengubah pola blus.</p>	
3	<p>Tambahkan materi tanda-tanda pola seperti tanda pola digunting dan kode serta penomoran pola. Hapuslah yang tidak diperlukan dalam video mengubah pola blus ini seperti tanda yang dilebarkan dan tanda lipit.</p> 	<p>Menambahkan materi tanda-tanda pola seperti tanda pola digunting dan kode serta penomoran pola. Menghapus yang tidak diperlukan dalam video mengubah pola blus ini seperti tanda yang dilebarkan dan tanda lipit.</p> 
4	<p>Tidak perlu keterangan membuat pola dasar badan sistem praktis karena dalam video ini membahas mengubah pola blus, jadi langsung saja.</p> 	<p>Menghapus keterangan membuat pola dasar badan sistem praktis dan pola dasar langsung menjadi kutipan dengan berwarna merah dan biru.</p> 
5	<p>Perbaiki gambar desain blus, sebaiknya desain blus berwarna dan terlihat proporsi</p>	<p>Memperbaiki gambar desain blus, desain blus menjadi berwarna dan terlihat proporsi</p>

	<p>tubuhnya secara utuh.</p> 	<p>tubuhnya secara utuh.</p> 
6	<p>Sebaiknya bagian-bagian busana ditunjuk bagiannya agar terlihat dengan jelas.</p> 	<p>Sebaiknya bagian-bagian busana ditunjuk bagiannya agar terlihat dengan jelas.</p> 

REVISI AHLI MEDIA

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Desain blus pada cover video sebaiknya	Desain blus pada cover video dibuat berwarna

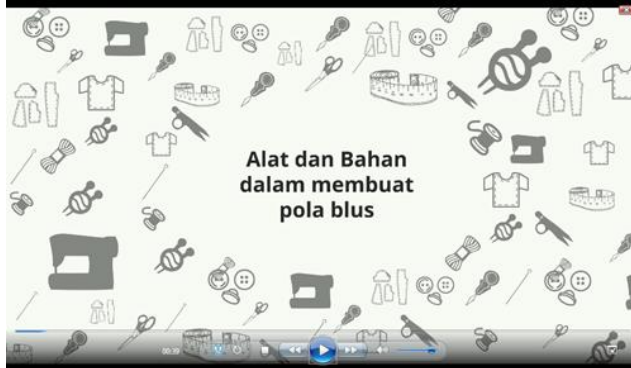
berwarna dan terlihat sampai pada bagian rok. Judul video diganti mengubah pola blus.



dan terlihat sampai pada bagian bawahan (rok). Judul video diganti mengubah pola blus.



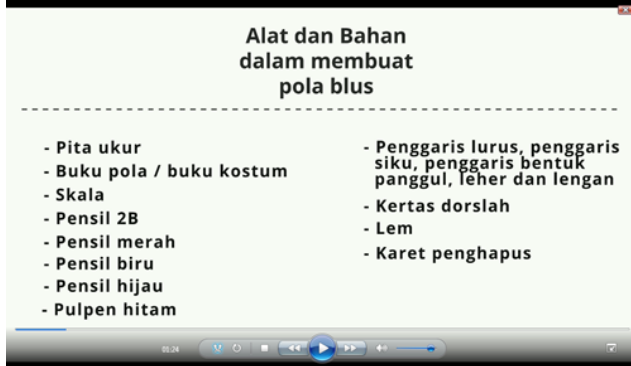
2 Background dibuat berwarna agar terlihat menarik.



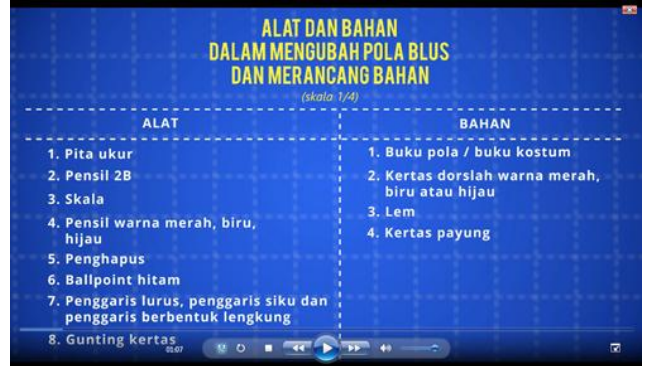
Background diubah menjadi warna biru agar terlihat lebih menarik.



3 Background kurang menarik. Di bagian sound ada suara kertas payung, tapi di teks tidak ada. Alat dan bahan sebaiknya dipisahkan.

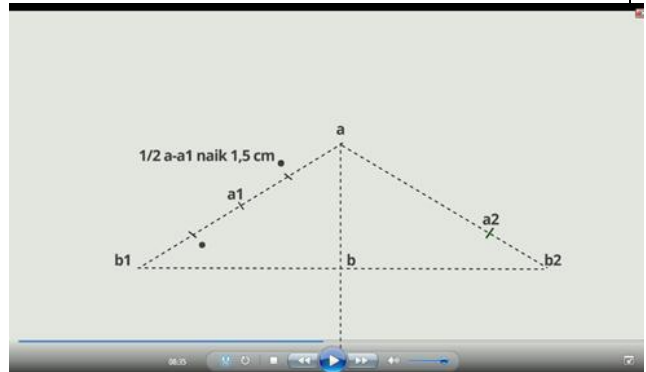
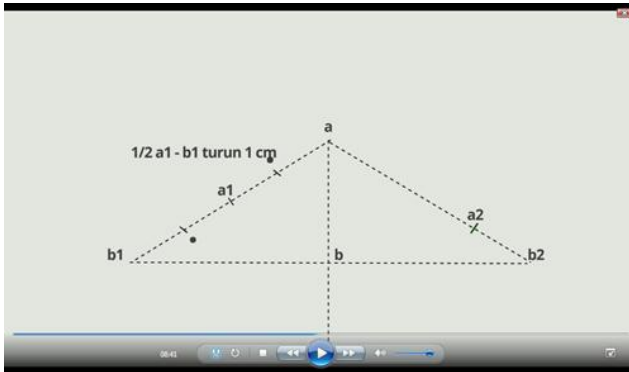
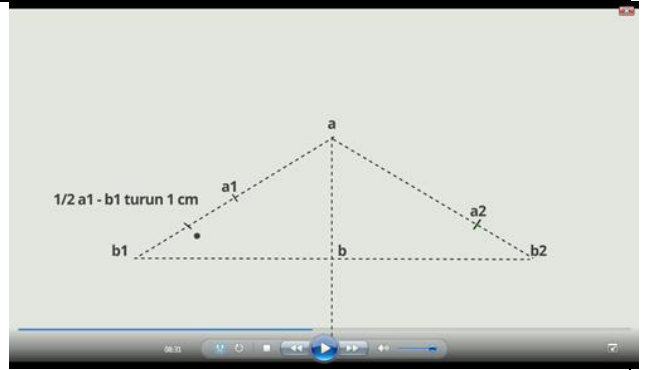
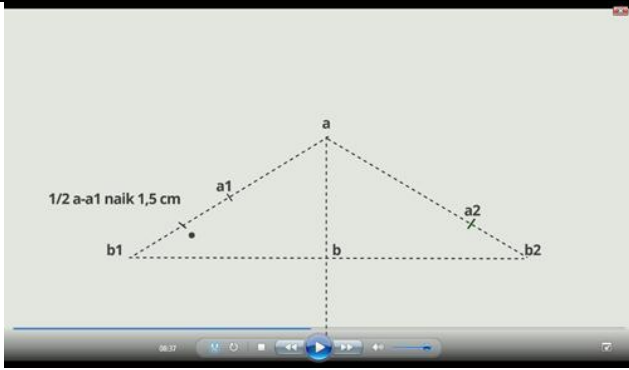


Background dibuat berwarna agar terlihat menarik. Menambahkan teks kertas payung. Alat dan bahan dipisahkan.



Teks keterangan pola lengan terbalik.

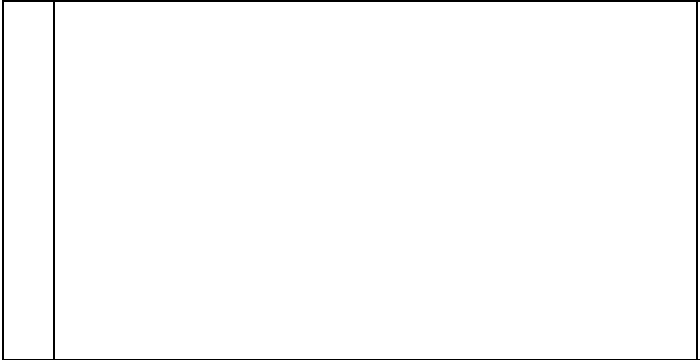
Memperbaiki Teks keterangan pola lengan.



4 Desain penutup dibuat sama seperti desain pembuka, dan tambahkan profil penulis serta ucapan terimakasih kepada pihak yang terkait dalam pembuatan video mengubah pola blus.

Desain penutup dibuat sama seperti desain pembuka, dan menambahkan profil penulis serta ucapan terimakasih kepada pihak yang terkait dalam pembuatan video mengubah pola blus.





PROFIL PENULIS

Nama : Nareswara An Nashr
NIM : 11513241022
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Email: waranares@gmail.com

Ucapan Terimakasih Kepada :
Dr. Widjningsih Sebagai Dosen Pembimbing Proyek Akhir Skripsi
Segenap Keluarga Besar SMK Negeri 2 Godean

Ahli Materi :
Enny Zuhni Khayati,M.Kes
Dra. Tinik Samsiyati



Validitas Angket Correlations

	Angket1	Angket2	Angket3	Angket4	Angket5	Angket6	Angket7	Angket8	Angket9	Angket10	Angket11	Angket12	Angket13	Angket14	Angket15	Angket16	Angket17	Angket18	Angket19	Jumlah	
Angket1 Pearson Correlation	1	.123	.049	.160	.210	.268	.292	-.020	.005	.193	.076	.389 [*]	.240	.088	.521 ^{**}	.136	.265	-.255	.142	.433 [*]	
Sig. (2-tailed)		.509	.792	.389	.256	.145	.111	.915	.977	.299	.684	.031	.193	.637	.003	.464	.150	.166	.447	.015	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket2 Pearson Correlation	.123	1	.195	.105	.135	.080	.204	.271	.115	.180	.457 ^{**}	.134	.302	.349	.216	.492 ^{**}	.063	.134	-.060	.495 ^{**}	
Sig. (2-tailed)	.509		.293	.575	.470	.670	.270	.140	.538	.333	.010	.473	.099	.055	.243	.005	.735	.473	.749	.005	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket3 Pearson Correlation	.049	.195	1	.049	.221	-.067	.135	.165	.298	.044	.208	.237	-.050	.322	.453 [*]	.216	.597 ^{**}	.237	.125	.501 ^{**}	
Sig. (2-tailed)	.792	.293		.795	.231	.720	.471	.376	.104	.813	.261	.200	.788	.077	.010	.244	.000	.200	.503	.004	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket4 Pearson Correlation	.160	.105	.049	1	.096	.092	.056	.467 ^{**}	.510 ^{**}	.085	-.136	.127	.274	.164	.116	.053	-.084	.620 ^{**}	.167	.430 [*]	
Sig. (2-tailed)	.389	.575	.795		.606	.622	.766	.008	.003	.649	.466	.496	.135	.378	.536	.779	.652	.000	.368	.016	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket5 Pearson Correlation	.210	.135	.221	.096	1	.093	-.034	.279	.097	.286	.083	.525 ^{**}	.419 [*]	.175	.112	-.213	.153	.123	.584 ^{**}	.472 ^{**}	
Sig. (2-tailed)	.256	.470	.231	.606		.618	.855	.128	.605	.119	.657	.002	.019	.346	.549	.249	.410	.509	.001	.007	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket6 Pearson Correlation	.268	.080	-.067	.092	.093	1	.408 [*]	.043	-.158	.391 [*]	.352	.117	.306	.255	.012	.021	.232	.117	.269	.435 [*]	
Sig. (2-tailed)	.145	.670	.720	.622	.618		.023	.819	.397	.030	.052	.529	.094	.166	.948	.910	.210	.529	.143	.015	
N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket7 Pearson Correlation	.292	.204	.135	.056	-.034	.408 [*]	1	-.021	-.105	.151	.285	-.002	.218	.229	.065	.278	.283	.218	.047	.436 [*]	
Sig. (2-tailed)	.111	.270	.471	.766	.855	.023		.909	.574	.418	.121	.990	.239	.216	.729	.130	.123	.238	.803	.014	

	Sig. (2-tailed)	.003	.243	.010	.536	.549	.948	.729	.873	.387	.361	.277	.063	.609	.827		.431	.115	.780	.867	.014
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket16	Pearson Correlation	.136	.492**	.216	.053	-.213	.021	.278	.178	.408*	.260	.439*	.067	.019	.201	.147	1	.390*	.161	.055	.489**
	Sig. (2-tailed)	.464	.005	.244	.779	.249	.910	.130	.337	.023	.159	.013	.720	.919	.279	.431		.030	.386	.770	.005
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket17	Pearson Correlation	.265	.063	.597**	-.084	.153	.232	.283	-.063	.174	.205	.324	.105	-.281	.471**	.289	.390*	1	.176	.355*	.540**
	Sig. (2-tailed)	.150	.735	.000	.652	.410	.210	.123	.734	.350	.268	.075	.573	.125	.007	.115	.030		.343	.050	.002
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket18	Pearson Correlation	-.255	.134	.237	.620**	.123	.117	.218	.360*	.556**	.265	.143	.057	.187	.127	.052	.161	.176	1	.124	.490**
	Sig. (2-tailed)	.166	.473	.200	.000	.509	.529	.238	.047	.001	.150	.444	.759	.314	.496	.780	.386	.343		.506	.005
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Angket19	Pearson Correlation	.142	-.060	.125	.167	.584**	.269	.047	.312	.159	.274	-.104	.392*	.231	.378*	.031	.055	.355*	.124	1	.499**
	Sig. (2-tailed)	.447	.749	.503	.368	.001	.143	.803	.088	.393	.136	.576	.029	.210	.036	.867	.770	.050	.506		.004
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Jumlah	Pearson Correlation	.433*	.495**	.501**	.430*	.472**	.435*	.436*	.433*	.467**	.533**	.458**	.480**	.443*	.469**	.436*	.489**	.540**	.490**	.499**	1
	Sig. (2-tailed)	.015	.005	.004	.016	.007	.015	.014	.015	.008	.002	.010	.006	.013	.008	.014	.005	.002	.005	.004	
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reabilitas Angket Pendapat Siswa Terhadap Media Pembelajaran

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	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.801	.805	19

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Inter-Item Correlations	.179	-.281	.620	.901	-2.201	.028	19

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Angket1	61.03	33.166	.340	.794
Angket2	60.81	33.028	.418	.790
Angket3	60.84	32.473	.410	.790
Angket4	60.90	32.890	.325	.795
Angket5	61.03	33.099	.391	.792
Angket6	60.87	33.449	.353	.794
Angket7	60.94	32.529	.319	.797
Angket8	61.29	32.746	.323	.796

Afektif5	Pearson Correlation	.153	-.038	.164	.161	1	-.040	.528**	.251	.438*	.165	.343	.540**
	Sig. (2-tailed)	.410	.841	.377	.386		.832	.002	.174	.014	.376	.059	.002
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Afektif6	Pearson Correlation	.446*	.568**	.177	.124	-.040	1	.141	.345	.048	.246	.270	.525**
	Sig. (2-tailed)	.012	.001	.340	.506	.832		.450	.057	.796	.182	.141	.002
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Afektif7	Pearson Correlation	.153	.306	.429*	.192	.528**	.141	1	.139	.275	.092	.371*	.588**
	Sig. (2-tailed)	.413	.094	.016	.300	.002	.450		.454	.134	.624	.040	.000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Afektif8	Pearson Correlation	.482**	.215	.146	.314	.251	.345	.139	1	.077	.437*	.308	.596**
	Sig. (2-tailed)	.006	.246	.433	.085	.174	.057	.454		.680	.014	.092	.000
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Afektif9	Pearson Correlation	.108	.089	.392*	.233	.438*	.048	.275	.077	1	.097	.241	.527**
	Sig. (2-tailed)	.562	.635	.029	.208	.014	.796	.134	.680		.604	.192	.002
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Afektif10	Pearson Correlation	.447*	.454*	.096	.190	.165	.246	.092	.437*	.097	1	.228	.558**
	Sig. (2-tailed)	.012	.010	.607	.306	.376	.182	.624	.014	.604		.218	.001
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Afektif11	Pearson Correlation	.246	.187	.237	.207	.343	.270	.371*	.308	.241	.228	1	.572**
	Sig. (2-tailed)	.181	.314	.200	.264	.059	.141	.040	.092	.192	.218		.001
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Jumlah	Pearson Correlation	.574**	.561**	.536**	.549**	.540**	.525**	.588**	.596**	.527**	.558**	.572**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.002	.001	.002	.002	.000	.000	.002	.001	.001	
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reabilitas Penilaian Sikap

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	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.765	.780	11

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.302	2.871	3.548	.677	1.236	.042	11

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Afektif1	32.77	18.047	.481	.441	.743
Afektif2	33.19	17.228	.421	.577	.747
Afektif3	32.84	18.473	.449	.366	.748
Afektif4	33.45	17.056	.391	.244	.752
Afektif5	32.87	17.116	.379	.510	.754
Afektif6	33.19	17.628	.387	.517	.751
Afektif7	32.90	17.357	.470	.516	.741
Afektif8	33.03	17.232	.475	.388	.740
Afektif9	32.84	17.006	.348	.324	.760
Afektif10	33.13	17.449	.428	.463	.746
Afektif11	33.00	17.933	.473	.268	.743

Validitas Soal Uraian
Correlations

		Kognitif1	Kognitif2	Kognitif3	Kognitif4	Jumlah
Kognitif1	Pearson Correlation	1	.545**	.350	.482**	.764**
	Sig. (2-tailed)		.002	.054	.006	.000
	N	31	31	31	31	31
Kognitif2	Pearson Correlation	.545**	1	.316	.266	.732**
	Sig. (2-tailed)	.002		.083	.147	.000
	N	31	31	31	31	31
Kognitif3	Pearson Correlation	.350	.316	1	.452*	.736**
	Sig. (2-tailed)	.054	.083		.011	.000
	N	31	31	31	31	31
Kognitif4	Pearson Correlation	.482**	.266	.452*	1	.732**
	Sig. (2-tailed)	.006	.147	.011		.000
	N	31	31	31	31	31
Jumlah	Pearson Correlation	.764**	.732**	.736**	.732**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	31	31	31	31	31

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliabilitas Soal Uraian

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	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.713	.729	4

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.242	2.935	3.548	.613	1.209	.064	4

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Kognitif1	9.42	3.652	.611	.422	.609
Kognitif2	10.03	3.232	.459	.317	.682
Kognitif3	9.77	3.247	.474	.249	.670
Kognitif4	9.68	3.426	.504	.326	.648

Psikomotor9	Pearson Correlation	.393	.428	.199	.088	.496*	.133	.412	.163	1	.112	.133	.012	.554*
	Sig. (2-tailed)	.029	.016	.284	.639	.005	.474	.021	.381		.548	.474	.950	.001
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Psikomotor10	Pearson Correlation	.043	.368	.164	.381	.115	.059	.189	.339	.112	1	.233	.228	.506*
	Sig. (2-tailed)	.818	.042	.379	.034	.538	.753	.308	.062	.548		.208	.217	.004
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Psikomotor11	Pearson Correlation	.315	.333	.611**	.193	.240	.380	.225	.227	.133	.233	1	.061	.587**
	Sig. (2-tailed)	.084	.067	.000	.298	.193	.035	.224	.219	.474	.208		.744	.001
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Psikomotor12	Pearson Correlation	.300	.154	.215	.370	.149	.376	.314	.211	.012	.228	.061	1	.512*
	Sig. (2-tailed)	.101	.408	.245	.041	.423	.037	.086	.255	.950	.217	.744		.003
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
Jumlah	Pearson Correlation	.564**	.549**	.600**	.528**	.569**	.515**	.526**	.539**	.554**	.506**	.587**	.512**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.000	.002	.001	.003	.002	.002	.001	.004	.001	.003	
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliabilitas Unjuk Kerja

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	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.782	.786	12

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	3.425	3.129	3.581	.452	1.144	.014	12

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Psikomotor1	37.71	13.880	.436	.573	.765
Psikomotor2	37.97	14.299	.441	.550	.765
Psikomotor3	37.52	14.058	.500	.547	.760
Psikomotor4	37.61	14.045	.392	.485	.770
Psikomotor5	37.55	14.189	.462	.418	.763
Psikomotor6	37.65	14.437	.401	.326	.769
Psikomotor7	37.58	13.918	.379	.468	.772
Psikomotor8	37.71	14.013	.407	.552	.768
Psikomotor9	37.77	13.981	.427	.555	.766
Psikomotor10	37.65	14.170	.367	.335	.773
Psikomotor11	37.65	14.103	.484	.534	.761
Psikomotor12	37.71	14.480	.400	.466	.769

**UJI VALIDITAS DAN REABILITAS MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI DENGAN TINGKAT PROCETAGE OF AGREEMENT**

No Item	Skor dari Ahli Materi		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	2
8	1	1	2
9	1	1	2
Jumlah	9	9	18

Hasil penilaian antar arter:

Jumlah soal	= jumlah soal x jumlah responden	= 9 x 2 = 18
Skor min (Smin)	= skor terendah x jumlah soal	= 0 x 18 = 0
Skor ma (Smax)	= skor tertinggi x jumlah soal	= 1 x 18 = 18
Rentang	= skor max – skor min	= 18 - 0 = 18
Jumlah kategori	= 2	
Panjang kelas interval (p)	= Rentang : jumlah kategori	
	= 18 : 2	
	= 9	
Jumlah skor total	= (1 x 18) + (0 x 0)	
	= 18 + 0	
	= 18	

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$ $9 \leq S \leq 18$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$ $0 \leq S \leq 8$

Presentase hasil :

- Presentase kelas 1 $= \frac{18}{18} \times 100\%$
 $= 100\%$
- Presentase kelas 2 $= \frac{0}{18} \times 100\%$
 $= 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentase
1	Layak	18	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		18	100%

**UJI VALIDITAS DAN REABILITAS MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA DENGAN TINGKAT PROCETAGE OF AGREEMENT**

No Item	Skor dari Ahli Materi		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	1	2
6	1	1	2
7	1	1	2
8	1	1	2
9	1	1	2
10	1	1	2
Jumlah	10	10	20

Hasil penilaian antar arter:

Jumlah soal	= jumlah soal x jumlah responden	= 10 x 2 = 20
Skor min (Smin)	= skor terendah x jumlah soal	= 0 x 20 = 0
Skor ma (Smax)	= skor tertinggi x jumlah soal	= 1 x 20 = 20
Rentang	= skor max – skor min	= 20 - 0 = 20
Jumlah kategori	= 2	
Panjang kelas interval (p)	= Rentang : jumlah kategori	= 20 : 2
	= 10	
Jumlah skor total	= (1 x 20) + (0 x 0)	
	= 20 + 0	
	= 20	

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$ $10 \leq S \leq 20$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$ $0 \leq S \leq 9$

Presentase hasil :

- Presentase kelas 1 $= \frac{20}{20} \times 100\%$
 $= 100\%$
- Presentase kelas 2 $= \frac{0}{20} \times 100\%$
 $= 0\%$

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

**UJI VALIDITAS DAN REABILITAS ANGKET
DENGAN TINGKAT PROCETAGE OF AGREEMENT**

No Item	Skor dari Ahli Materi		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
Jumlah	4	4	8

Hasil penilaian antar arter:

Jumlah soal	= jumlah soal x jumlah responden	= 4 x 2 = 8
Skor min (Smin)	= skor terendah x jumlah soal	= 0 x 8 = 0
Skor ma (Smax)	= skor tertinggi x jumlah soal	= 1 x 8 = 8
Rentang	= skor max – skor min	= 8 - 0 = 8
Jumlah kategori	= 2	
Panjang kelas interval (p)	= Rentang : jumlah kategori	= 8 : 2
	= 4	
Jumlah skor total	= (1 x 8) + (0 x 0)	= 8 + 0
	= 8	

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$ $4 \leq S \leq 8$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$ $0 \leq S \leq 3$

Presentase hasil :

- Presentase kelas 1 $= \frac{8}{8} \times 100\%$
 $= 100\%$
- Presentase kelas 2 $= \frac{0}{8} \times 100\%$
 $= 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentase
1	Layak	8	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		8	100%

**UJI VALIDITAS DAN REABILITAS LEMBAR PANDUAN OBSERVASI
DENGAN TINGKAT PROCETAGE OF AGREEMENT**

No Item	Skor dari Ahli Materi		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
Jumlah	4	4	8

Hasil penilaian antar arter:

Jumlah soal	= jumlah soal x jumlah responden	= 4 x 2 = 8
Skor min (Smin)	= skor terendah x jumlah soal	= 0 x 8 = 0
Skor ma (Smax)	= skor tertinggi x jumlah soal	= 1 x 8 = 8
Rentang	= skor max – skor min	= 8 - 0 = 8
Jumlah kategori	= 2	
Panjang kelas interval (p)	= Rentang : jumlah kategori	= 8 : 2
	= 4	
Jumlah skor total	= (1 x 8) + (0 x 0)	= 8 + 0
	= 8	

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$ $4 \leq S \leq 8$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$ $0 \leq S \leq 3$

Presentase hasil :

- Presentase kelas 1 $= \frac{8}{8} \times 100\%$
 $= 100\%$
- Presentase kelas 2 $= \frac{0}{8} \times 100\%$
 $= 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentase
1	Layak	8	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		8	100%

**UJI VALIDITAS DAN REABILITAS TES UNJUK KERJA
DENGAN TINGKAT PROCETAGE OF AGREEMENT**

No Item	Skor dari Ahli Materi		Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	
1	1	1	2
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	1	2
5	1	1	2
Jumlah	5	5	10

Hasil penilaian antar arter:

Jumlah soal	= jumlah soal x jumlah responden	= 5 x 2 = 10
Skor min (Smin)	= skor terendah x jumlah soal	= 0 x 10 = 0
Skor ma (Smax)	= skor tertinggi x jumlah soal	= 1 x 10 = 10
Rentang	= skor max – skor min	= 10 - 0 = 10
Jumlah kategori	= 2	
Panjang kelas interval (p)	= Rentang : jumlah kategori	
	= 10 : 2	
	= 5	
Jumlah skor total	= (1 x 10) + (0 x 0)	
	= 10 + 0	
	= 10	

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$ $5 \leq S \leq 10$
0	Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$ $0 \leq S \leq 4$

Presentase hasil :

- Presentase kelas 1 $= \frac{10}{10} \times 100\%$
 $= 100\%$
- Presentase kelas 2 $= \frac{0}{10} \times 100\%$
 $= 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi	Persentase
1	Layak	10	100%
0	Tidak Layak	0	0%
Jumlah		10	100%

LAMPIRAN

6

Hasil Penelitian

Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran

Nilai Siswa

Hasil Penghitungan Angket

Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Mengubah Pola Blus Menggunakan Metode Think Pair and Share

No	Kategori	Interval Nilai
1	Terlaksana dengan sangat baik	$\geq 0,80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Terlaksana dengan baik	$(0,80 \times \text{skor tertinggi}) > x \geq (0,60 \times \text{skor tertinggi})$
3	Terlaksana dengan cukup baik	$(0,60 \times \text{skor tertinggi}) > x \geq (0,40 \times \text{skor tertinggi})$
4	Kurang terlaksana dengan baik	$< 0,4 \times \text{skor tertinggi}$

- 1) Skor batas bawah kategori sangat baik= $0,8 \times 100 = 80$; dan batas atasnya 100.
- 2) Skor batas bawah kategori baik= $0,6 \times 100 = 60$; dan skor batas atasnya 79.
- 3) Skor batas bawah kategori kurang baik= $0,4 \times 100 = 40$; dan skor batas atasnya 59.
- 4) Skor batas bawah kategori tidak baik adalah kurang dari 40.

Pengamat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah
Observer 1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28
Observer 2	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	
																															26

Persentase Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Mengubah Pola Blus Menggunakan Metode Think Pair and Share

Pengamat	Skor	Persentase
Observer 1	28	93,33 %
Observer 2	27	90,00 %
Rata-rata	26	91,66 %

Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
Terlaksana dengan sangat baik	≥ 80	2	100 %
Terlaksana dengan baik	60 - 79	0	0 %
Terlaksana dengan cukup baik	40 - 59	0	0 %
Kurang terlaksana dengan baik	< 40	0	0 %
Jumlah		2	100 %

DAFTAR NILAI SIKAP SISWA KELAS XI TATA BUSANA 3
TAHUN AJARAN 2015/2016

Kelas/ Semester : XI Tata Busana 3/ 2
Mata Pelajaran : Membuat Pola

KD : Membuat Pola Busana Wanita
KKM : ≥ 75

No	Nama siswa	Keaktifan Siswa Dalam Diskusi				Mandiri		Disiplin			Bertanggung Jawab		Jumlah	Nilai
		Siswa menyampaikan pendapatnya dengan baik	Siswa mengajukan pertanyaan	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik	Siswa dapat menyanggah pendapat	Siswa mengerjakan tugas-tugas dari guru	Siswa mencari informasi pada sumber belajar secara mandiri	Siswa datang tepat waktu	Siswa mengikuti langkah-langkah mengubah pola bus secara runtut	Siswa mengerjakan tugas tepat waktu	Siswa menyelesaikan tugas dengan baik	Siswa bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja		
1	Aas Ismah Shabariyah	4	4	3	2	4	4	4	3	3	4	4	39	88.6
2	Amalia Fatimah Nuraini	3	2	3	2	4	2	4	2	4	2	3	31	70.5
3	Ami Istanti	4	3	3	2	1	4	1	4	2	4	3	31	70.5
4	Ana Nur Syafitri	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	40	90.9
5	Annisa Nurzazmi	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	40	90.9
6	Ari Wulan Ningrum	2	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	36	81.8
7	Dina Kurniawati	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	41	93.2
8	Eka Imam Noviasuti	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	34	77.3
9	Eny Kristanti	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	41	93.2
10	Hera Krisniawati	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	41	93.2
11	Hesthi Setyawati	3	2	3	2	4	2	3	3	4	3	3	32	72.7
12	Hesti Priani	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	39	88.6
13	Hesti Wahyuningsih	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	41	93.2
14	Ika Puji Lestari	3	2	3	3	4	2	3	3	1	3	2	29	65.9
15	Khoirunnisa Nur	4	4	3	1	3	4	4	4	3	4	4	38	86.4
16	Lela Nur Afrisa	3	2	3	2	4	3	3	2	4	2	3	31	70.5
17	Marisa Fajar	3	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	39	88.6
18	Nur Ratna Wulandari	3	2	3	1	3	3	3	3	1	2	3	27	61.4
19	Nur Rofiah	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	41	93.2
20	Prastiwi	4	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	37	84.1
21	Priska Astuti	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	38	86.4
22	Rika Oktavi Aisiyah	4	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	37	84.1
23	Septiana Susanti	3	2	3	2	3	2	3	4	4	2	3	31	70.5
24	Siti Fatimah	3	4	4	2	4	2	3	3	4	4	3	36	81.8
25	Siti Rohibah	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	41	93.2
26	Suharni	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	39	88.6
27	Tri Nur Utami	3	2	3	3	2	2	2	2	4	3	3	29	65.9
28	Veny Sagita	3	4	3	3	1	3	3	2	1	2	3	28	63.6
29	Vindi Levissa Putri	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	40	90.9
30	Yana Wulan Suci	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	39	88.6
31	Yuniarti	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	39	88.6
Jumlah													2556.8	
Rata - Rata													82.5	

DAFTAR NILAI PENGETAHUAN SISWA KELAS XI TATA BUSANA 3
TAHUN AJARAN 2015/2016

Kelas/ Semester : XI Tata Busana 3/ 2 KD : Membuat Pola Busana Wanita
Mata Pelajaran : Membuat Pola KKM : ≥ 75

NAMA	No. kelompok	Jumlah skor	Nilai
Aas Ismah Shabariyah	1	14	87.5
Amalia Fatihah Nuraini	2	15	93.75
Ami Istanti	3	15	93.75
Ana Nur Syafitri	4	15	93.75
Annisa Nurzazmi	2	15	93.75
Ari Wulan Ningrum	5	12	75
Dina Kurniawati	6	15	93.75
Eka Imam Noviastruti	7	12	75
Eny Kristanti	7	10	62.5
Hera Krisniawati	4	14	87.5
Hesthi Setyawati	3	15	93.75
Hesti Priani	8	14	87.5
Hesti Wahyuningsih	1	14	87.5
Ika Puji Lestari	8	14	87.5
Khoirunnisa Nur Fitriana	5	12	75
Lela Nur Afrisa	10	14	87.5
Marisa Fajar Fatmawati	9	12	75
Nur Ratna Wulandari	6	15	93.75
Nur Rofiah	11	13	81.25
Prastiwi	12	15	93.75
Priska Astuti	10	15	93.75
Rika Oktavi Aisiyah	13	8	50
Septiana Susanti	14	13	81.25
Siti Fatimah	15	15	93.75
Siti Rohibah	12	15	93.75
Suharni	9	8	50
Tri Nur Utami Muntoha	15	15	93.75
Veny Sagita	11	14	87.5
Vindi Levissa Putri	13	8	50
Yana Wulan Suci	14	12	75
Yuniarti	13	9	56.25
jumlah			2543.75
Rata - rata			82

DAFTAR NILAI PSIKOMOTOR SISWA KELAS XI TATA BUSANA 3

TAHUN AJARAN 2015/2016

Kelas/ Semester : XI Tata Busana 3/ 2

KD : Membuat Pola Busana Wanita

Mata Pelajaran : Membuat Pola

KKM : ≥ 75

Nama Siswa	Persiapan		Proses					Hasil					Jumlah	Skor
	Alat	Bahan	Faham gambar	Ketepatan mengutip pola dasar wanita sistem praktis	Ketepatan mengubah pola blus skala $\frac{1}{4}$	Ketepatan mengupah pola blus sesuai desain	Menyelesaikan gambar pola blus sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar	Ketepatan ukuran hasil jadi pola blus	Ketepatan dan kelengkapan tanda pola pada pola blus	Tampilan keseluruhan hasil jadi pola blus	Ketepatan rancangan bahan	Ketepatan rancangan harga		
Aas Ismah	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	36	75.0
Amalia Fatihah	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	43	89.6
Ami Istanti	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	44	91.7
Ana Nur Syafitri	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	43	89.6
Annisa Nurzazmi	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	43	89.6
Ari Wulan Ningrum	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	45	93.8
Dina Kurniawati	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	39	81.3
Eka Imam Noviastruti	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	44	91.7
Eny Kristanti	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	37	77.1
Hera Krisniawati	3	2	3	1	2	3	4	1	2	2	3	3	29	60.4
Hesthi Setyawati	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	36	75.0
Hesti Priani	2	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	38	79.2
Hesti Wahyuningsih	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	38	79.2
Ika Puji Lestari	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	43	89.6
Khoirunnisa Nur	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	35	72.9
Lela Nur Afrisa	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	42	87.5
Marisa Fajar	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	44	91.7
Nur Ratna Wulandari	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	42	87.5
Nur Rofiah	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	34	70.8
Prastiwi	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	43	89.6
Priska Astuti	3	3	3	4	3	3	2	4	2	4	3	3	37	77.1
Rika Oktavi Aisiyah	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	42	87.5
Septiana Susanti	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	45	93.8
Siti Fatimah	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	45	93.8
Siti Rohibah	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	44	91.7
Suharni	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	44	91.7
Tri Nur Utami	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	45	93.8
Veny Sagita	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	42	87.5
Vindi Levissa Putri	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	44	91.7
Yana Wulan Suci	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	43	89.6
Yuniarti	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	45	93.8
Jumlah													2654	
Rata-Rata													85.6	

DAFTAR NILAI AKHIR SISWA KELAS XI TATA BUSANA 3
TAHUN AJARAN 2015/2016

Kelas/ Semester : XI Tata Busana 3/ 2 KD : Membuat Pola Busana Wanita
Mata Pelajaran : Membuat Pola KKM : ≥ 75

No	Nama Siswa	Kognitif		Afektif		Psikomotor		Nilai akhir	Ket.
			30%		20%		50%		
1	Aas Ismah	87.50	26.25	88.60	17.72	75.00	37.50	81.47	Tuntas
2	Amalia Fatihah	93.75	28.13	70.50	14.10	89.60	44.80	87.03	Tuntas
3	Ami Istanti	93.75	28.13	70.50	14.10	91.70	45.85	88.08	Tuntas
4	Ana Nur Syafitri	93.75	28.13	90.90	18.18	89.60	44.80	91.11	Tuntas
5	Annisa Nurzazmi	93.75	28.13	90.90	18.18	89.60	44.80	91.11	Tuntas
6	Ari Wulan Ningrum	75.00	22.50	81.80	16.36	93.80	46.90	85.76	Tuntas
7	Dina Kurniawati	93.75	28.13	93.20	18.64	81.30	40.65	87.42	Tuntas
8	Eka Imam Novi	75.00	22.50	77.30	15.46	91.70	45.85	83.81	Tuntas
9	Eny Kristanti	62.50	18.75	93.20	18.64	77.10	38.55	75.94	Tuntas
10	Hera Krisniawati	87.50	26.25	93.20	18.64	60.40	30.20	75.09	Tuntas
11	Hesthi Setyawati	93.75	28.13	72.70	14.54	75.00	37.50	80.17	Tuntas
12	Hesti Priani	87.50	26.25	88.60	17.72	79.20	39.60	83.57	Tuntas
13	Hesti Wahyuningsih	87.50	26.25	93.20	18.64	79.20	39.60	84.49	Tuntas
14	Ika Puji Lestari	87.50	26.25	65.90	13.18	89.60	44.80	84.23	Tuntas
15	Khoirunnisa Nur	75.00	22.50	86.40	17.28	72.90	36.45	76.23	Tuntas
16	Lela Nur Afrisa	87.50	26.25	70.50	14.10	87.50	43.75	84.10	Tuntas
17	Marisa Fajar	75.00	22.50	88.60	17.72	91.70	45.85	86.07	Tuntas
18	Nur Ratna	93.75	28.13	61.40	12.28	87.50	43.75	84.16	Tuntas
19	Nur Rofiah	81.25	24.38	93.20	18.64	70.80	35.40	78.42	Tuntas
20	Prastiwi	93.75	28.13	84.10	16.82	89.60	44.80	89.75	Tuntas
21	Priska Astuti	93.75	28.13	86.40	17.28	77.10	38.55	83.96	Tuntas
22	Rika Oktavi Aisiyah	50.00	15.00	84.10	16.82	87.50	43.75	75.57	Tuntas
23	Septiana Susanti	81.25	24.38	70.50	14.10	93.80	46.90	85.38	Tuntas
24	Siti Fatimah	93.75	28.13	81.80	16.36	93.80	46.90	91.39	Tuntas
25	Siti Rohibah	93.75	28.13	93.20	18.64	91.70	45.85	92.62	Tuntas
26	Suharni	50.00	15.00	88.60	17.72	91.70	45.85	78.57	Tuntas
27	Tri Nur Utami	93.75	28.13	65.90	13.18	93.80	46.90	88.21	Tuntas
28	Veny Sagita	87.50	26.25	63.60	12.72	87.50	43.75	82.72	Tuntas
29	Vindi Levissa Putri	50.00	15.00	90.90	18.18	91.70	45.85	79.03	Tuntas
30	Yana Wulan Suci	75.00	22.50	88.60	17.72	89.60	44.80	85.02	Tuntas
31	Yuniarti	50.00	15.00	88.60	17.72	93.80	46.90	79.62	Tuntas
Jumlah								2600	
Rata-Rata								83.87	

Hasil Perhitungan Pendapat Siswa Tentang

Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus Pada Uji Coba Skala Kecil

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Baik	$\geq 0,80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Baik	$(0,80 \times \text{skor tertinggi}) > x \geq (0,60 \times \text{skor tertinggi})$
3	Kurang Baik	$(0,60 \times \text{skor tertinggi}) > x \geq (0,40 \times \text{skor tertinggi})$
4	Tidak Baik	$< 0,4 \times \text{skor tertinggi}$

- 1) Skor tertinggi apabila siswa memilih sangat baik yaitu = $4 \times 19 = 76$
- 2) Skor terendah apabila siswa memilih tidak baik yaitu = $1 \times 19 = 19$
- 3) Skor batas bawah kategori sangat baik = $0,8 \times 76 = 60,8$; dan batas atasnya 76.
- 4) Skor batas bawah kategori baik = $0,6 \times 76 = 45,6$; dan skor batas atasnya 60,7.
- 5) Skor batas bawah kategori kurang baik = $0,4 \times 76 = 30,4$; dan skor batas atasnya 45,5.
- 6) Skor batas bawah kategori tidak baik adalah kurang dari 30,3.

Siswa	Pernyataan																			Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	55	
2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	70	
3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	67	
4	3	3	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	60	
5	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	70	
6	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	2	3	3	4	59	
7	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	72	
8	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	58	
9	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	54	
10	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	55	
Jumlah Total																			6200	
Rata-rata																			62	

Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	$\geq 60,8$	4	40%
Baik	45,6– 60,7	6	60%
Kurang Baik	30,4 – 45,5	0	0 %
Tidak Baik	$< 30,3$	0	0 %
Jumlah		10	100%

Hasil Perhitungan Pendapat Siswa Tentang

Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus Pada Uji Coba Skala Besar

No	Kategori	Interval Nilai
1	Sangat Baik	$\geq 0,80 \times \text{skor tertinggi}$
2	Baik	$(0,80 \times \text{skor tertinggi}) > x \geq (0,60 \times \text{skor tertinggi})$
3	Kurang Baik	$(0,60 \times \text{skor tertinggi}) > x \geq (0,40 \times \text{skor tertinggi})$
4	Tidak Baik	$< 0,4 \times \text{skor tertinggi}$

- 1) Skor tertinggi apabila siswa memilih sangat baik yaitu $= 4 \times 19 = 76$
- 2) Skor terendah apabila siswa memilih tidak baik yaitu $= 1 \times 19 = 19$
- 3) Skor batas bawah kategori sangat baik $= 0,8 \times 76 = 60,8$; dan batas atasnya 76.
- 4) Skor batas bawah kategori baik $= 0,6 \times 76 = 45,6$; dan skor batas atasnya 60,7.
- 5) Skor batas bawah kategori kurang baik $= 0,4 \times 76 = 30,4$; dan skor batas atasnya 45,5.
- 6) Skor batas bawah kategori tidak baik adalah kurang dari 30,3.

Siswa	Pernyataan																			Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	4	4	2	4	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	1	3	2	59
2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	70
3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	69
4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	70
5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	71
6	3	3	3	3	4	3	1	3	4	4	2	4	4	2	3	3	2	3	4	58
7	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	64
8	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	2	3	3	4	3	59
9	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	54
10	2	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	3	2	2	4	4	61
11	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	55
12	3	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	67
13	3	3	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	60
14	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	70
15	3	4	4	2	3	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3	4	3	3	2	59
16	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	67
17	3	3	3	1	3	4	4	1	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	58
18	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	71
19	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	60
20	4	3	3	4	3	4	4	4	2	2	2	3	4	3	3	2	2	3	3	58
21	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	2	4	2	60
22	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	69
23	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	72
24	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	71
25	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3	60
26	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	73
27	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	72
28	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	68
29	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	71
30	3	3	4	3	2	3	3	3	4	2	2	4	1	4	3	4	4	3	3	58
31	3	4	2	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	60
Jumlah Total																			1994	
Rata-rata																			64.32	

Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	$\geq 60,8$	17	54,8 %
Baik	45,6– 60,7	14	45,2 %
Kurang Baik	30,4 – 45,5	0	0 %
Tidak Baik	$< 30,3$	0	0 %
Jumlah		31	100%

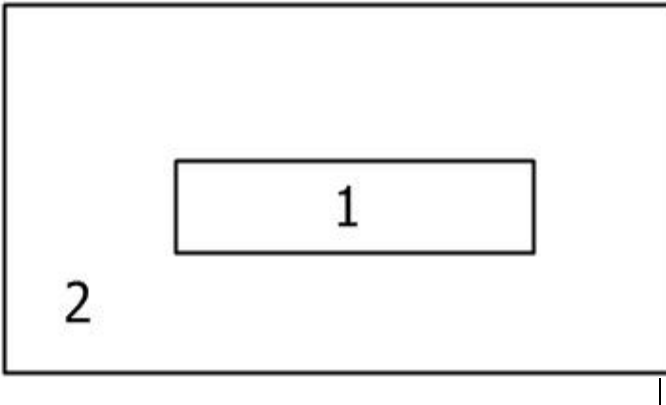

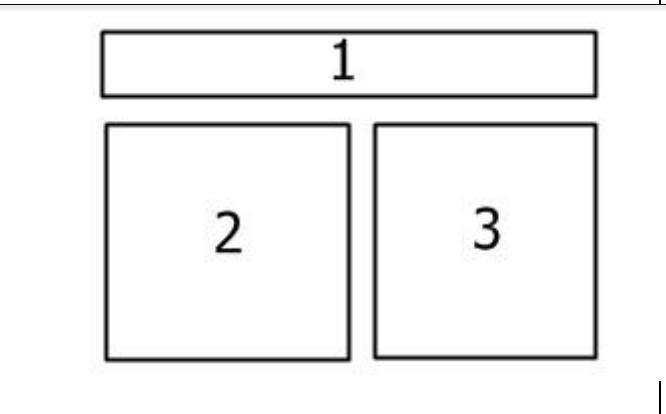

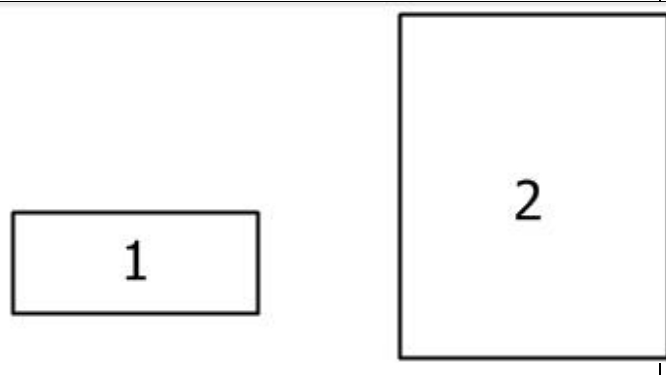

LAMPIRAN

7

Storyboard dan Naskah

Storyboard Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus

No	Visual	Keterangan	Hasil jadi media
1		<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNY dan teks Fakultas teknik UNY 2. Judul media pembelajaran dan nama penulis 3. Desain blus yang akan dibuat 	
2		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul media pembelajaran 2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar 	

3		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul alat dan bahan dalam mengubah pola blus dan merancang bahan 2. Background gambar-gambar tentang busana 																			
4		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul alat dan bahan dalam mengubah pola blus dan merancang bahan skala 1/4 2. Macam-macam alat yang digunakan untuk mengubah pola blus dan merancang bahan skala 1/4 3. Macam-macam bahan yang digunakan untuk mengubah pola blus dan merancang bahan skala 1/4 	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>ALAT</th> <th>BAHAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Pita ukur</td> <td>1. Buku pola / buku kostum</td> </tr> <tr> <td>2. Pensil 2B</td> <td>2. Kertas dorslah warna merah, biru atau hijau</td> </tr> <tr> <td>3. Skala</td> <td>3. Lem</td> </tr> <tr> <td>4. Pensil warna merah, biru, hijau</td> <td>4. Kertas payung</td> </tr> <tr> <td>5. Penghapus</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. Ballpoint hitam</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Penggaris lurus, penggaris siku dan penggaris berbentuk lengkung</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8. Gunting kertas</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	ALAT	BAHAN	1. Pita ukur	1. Buku pola / buku kostum	2. Pensil 2B	2. Kertas dorslah warna merah, biru atau hijau	3. Skala	3. Lem	4. Pensil warna merah, biru, hijau	4. Kertas payung	5. Penghapus		6. Ballpoint hitam		7. Penggaris lurus, penggaris siku dan penggaris berbentuk lengkung		8. Gunting kertas	
ALAT	BAHAN																				
1. Pita ukur	1. Buku pola / buku kostum																				
2. Pensil 2B	2. Kertas dorslah warna merah, biru atau hijau																				
3. Skala	3. Lem																				
4. Pensil warna merah, biru, hijau	4. Kertas payung																				
5. Penghapus																					
6. Ballpoint hitam																					
7. Penggaris lurus, penggaris siku dan penggaris berbentuk lengkung																					
8. Gunting kertas																					
5		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul analisis desain 2. Desain blus yang akan diubah polanya 																			

6

2

1

1. Gambar desain blus dan analisis bagian-bagiannya
2. Analisis desain

7

1

2

1. Judul tanda-tanda pola
2. Macam-macam tanda-tanda pola

TANDA-TANDA POLA

1. : Titik-titik (garis pertolongan).
2. - - - - - : Garis titik garis titik (tanda lapisan).
3. [] : Tanda lipatan kain.
4. — (red) : Garis pola bagian depan/muka.
5. — (blue) : Garis pola bagian belakang.
6. — (green) : Garis pola gabungan antara pola belakang dan muka.
7. **TM** : Tengah muka (bagian pola yang tepat pada bagian depan/muka).
8. **TB** : Tengah belakang (bagian pola yang tepat pada bagian belakang).
9. **M** : Pola bagian muka.
10. **B** : Pola bagian belakang.
11. L : Sudut 90 derajat/ garis siku-siku.

8

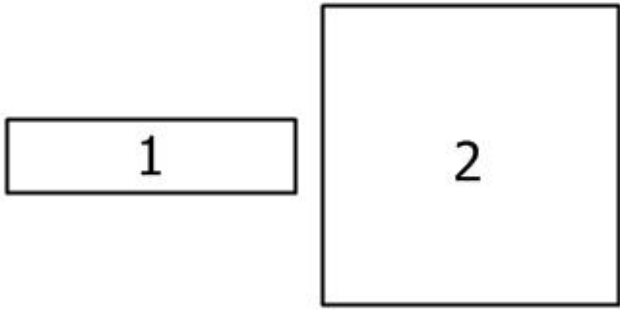


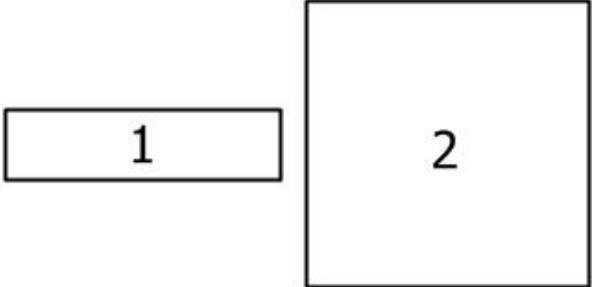

1

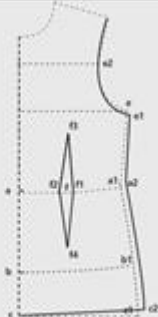

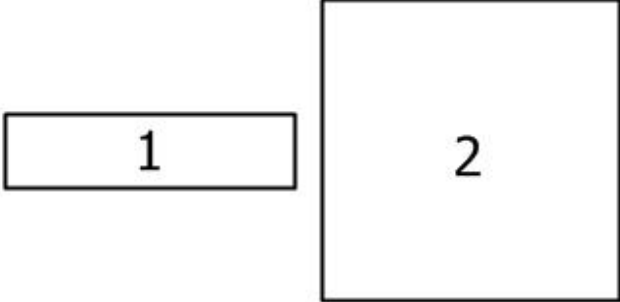

2

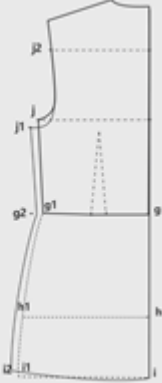
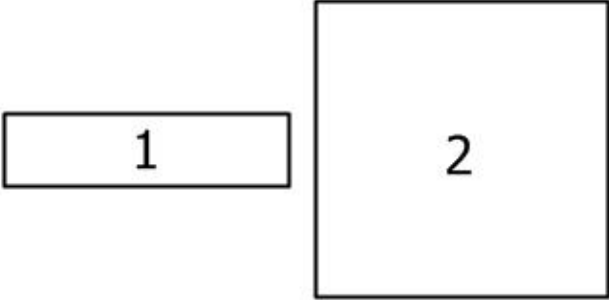
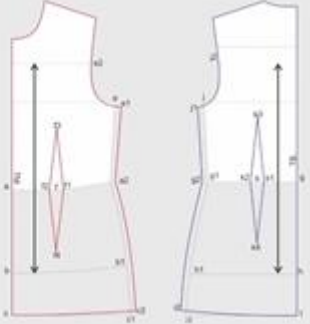

1. Judul ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus
2. Ukuran standar S

Ukuran yang Diperlukan untuk Mengubah Pola Blus

No	UKURAN	S
1	Tinggi Puncak Lengan	12 cm
2	Parjang Lengan	20 cm
3	Lingkar Lengan	26 cm
5	Garis leher	Tunai 7,5 cm
6	Parjang Blus dari bahu	65 cm
7	Parjang Blus dari pinggang	29 cm
8	Lebar saku	Dari pinggang turun 8 cm dari tengah muka masuk 6 cm
9	panjang saku	13 cm
10	Lebar saku	12 cm
11	Lingkar Panggul	94 cm
12	Tinggi Panggul	18 cm

<p>9</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul kutipan pola dasar badan sistem praktis 2. Gambar kutipan pola dasar badan sistem praktis 	 <p>Kutipan Pola Dasar Badan Sistem Praktis</p>
<p>10</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul mengubah pola blus bagian depan 	<p style="text-align: center;">MENGUBAH POLA BLUS BAGIAN DEPAN</p>
<p>11</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan langkah-langkah pola bagian depan 2. Gambar pola bergerak perlangkah dari gambar a sampai gambar b 	<p style="text-align: center;">Gambar a</p>  <p style="text-align: center;">Kutiplah pola dasar badan atas sistem praktis bagian depan</p> <p style="text-align: center;">Gambar b</p>

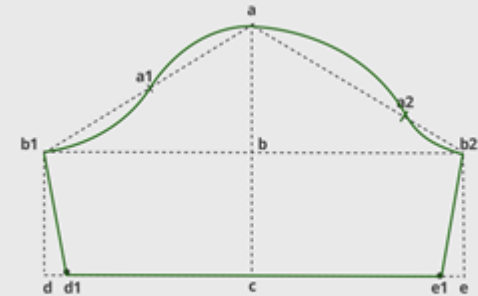
			
12		<p>1. Judul mengubah pola blus bagian belakang</p>	<p style="text-align: center;">MENGUBAH POLA BLUS BAGIAN BELAKANG</p>
13		<p>1. Keterangan langkah-langkah pola bagian belakang</p> <p>2. Gambar pola bergerak perlangkah dari gambar a sampai gambar b</p>	<p>kutiplah pola bagian belakang</p> 

			 <p>buatlah garis dengan menghubungkan titik j2 - j1 - g2 - i2 - i</p>
14		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul mengubah pola blus 2. Gambar hasil jadi mengubah pola blus 	 <p>MENGUBAH POLA BLUS</p>
15		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul pola dasar lengan 	<p>POLA DASAR LENGAN</p>

16



1. Gambar pola lengan yang bergerak perlangkah
2. Keterangan langkah menggambar pola lengan



Buatlah garis dengan menghubungkan titik b1 - d1 - e1 - b2

17



1. Judul mengubah pola blus sesuai desain

**MENGUBAH POLA BLUS
SESUAI DESAIN**

18



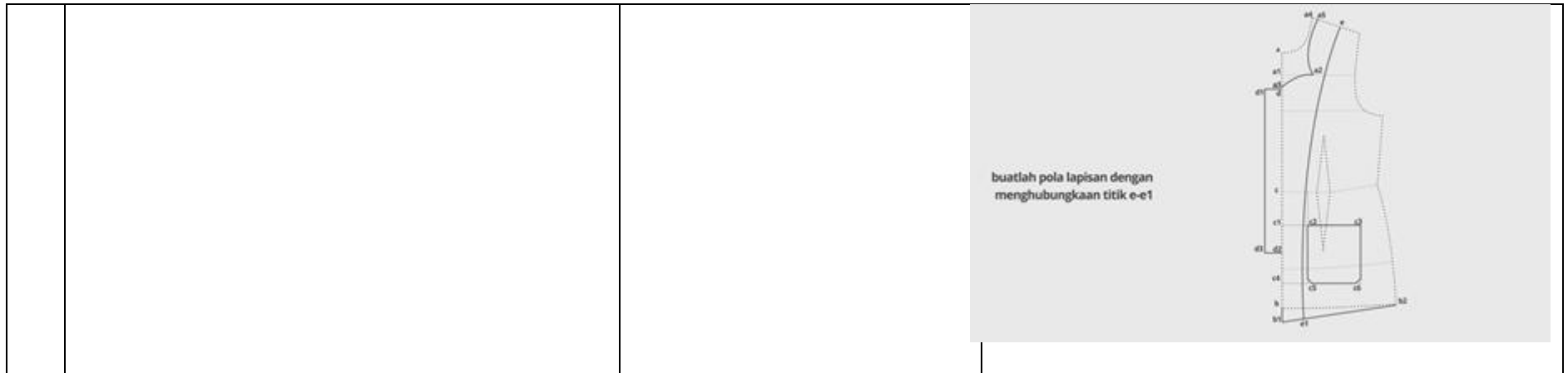
1. Keterangan langkah-langkah mengubah pola blus sesuai desain bagian depan
2. Gambar pola bergerak perlangkah dari gambar a sampai gambar b

Gambar a

Kutiplah pola dasar blus bagian depan



Gambar b

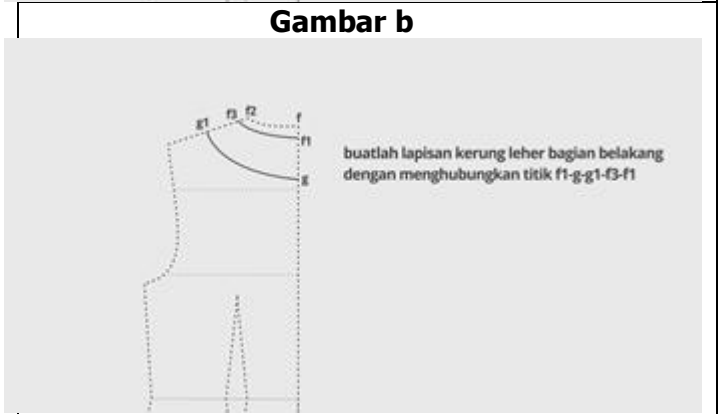
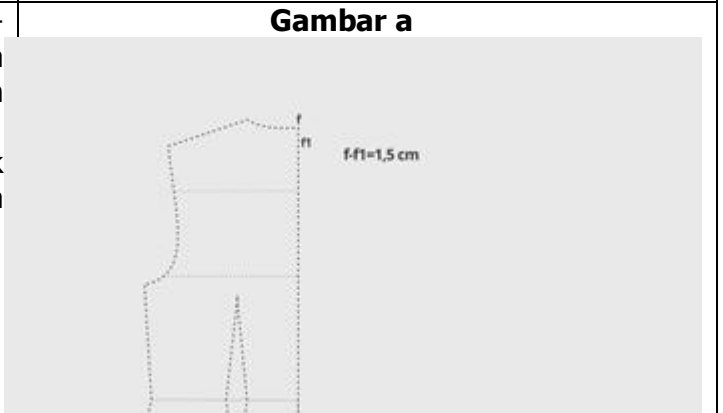


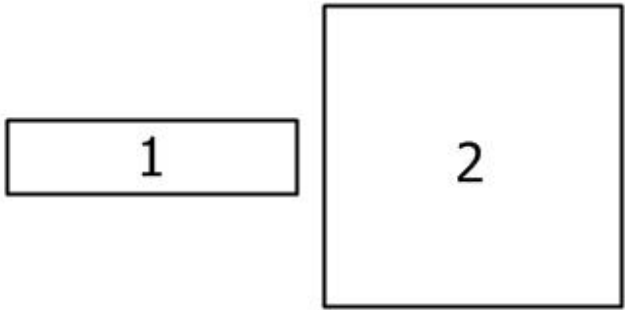
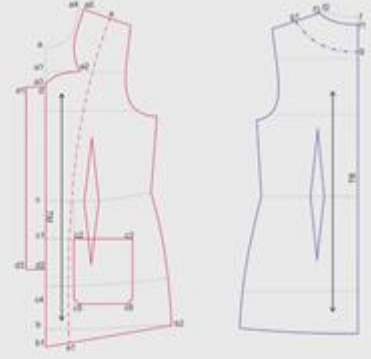
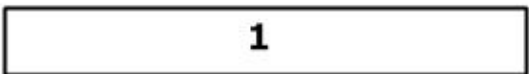

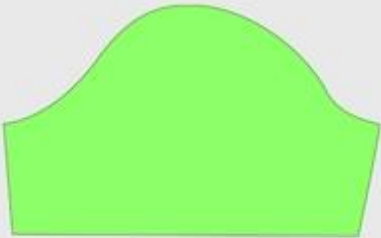
19

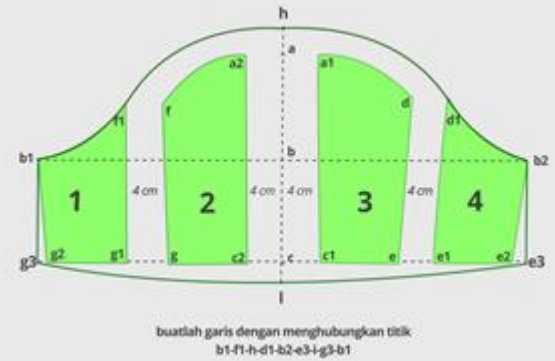
2

1

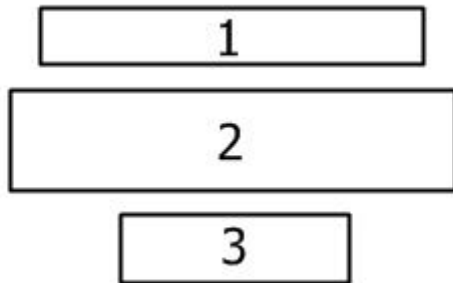
1. Keterangan langkah-langkah mengubah pola blus sesuai desain bagian belakang
2. Gambar pola bergerak perlangkah dari gambar a sampai gambar b



<p>20</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul megubah pola blus sesuai desain 2. Hasil jadi mengubah pola blus sesuai desain 	 <p>MENGUBAH POLA BLUS SESUAI DESAIN</p>
<p>21</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul mengubah pola lengan sesuai desain 	<p>MENGUBAH POLA LENGAN SESUAI DESAIN</p>
<p>22</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterangan langkah-langkah mengubah pola lengan sesuai desain 2. Gambar pola bergerak perlangkah dari gambar a sampai gambar b 	<p>Gambar a</p>  <p>Kutiplah pola dasar lengan</p> <p>Gambar b</p>

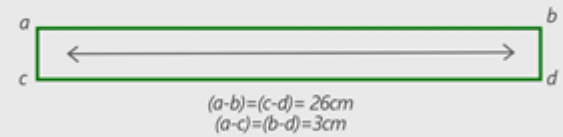


23



1. Judul pola ban lengan puff
2. Gambar pola ban lengan puff
3. Keterangan pola ban lengan puff

POLA BAN LENGAN PUFF

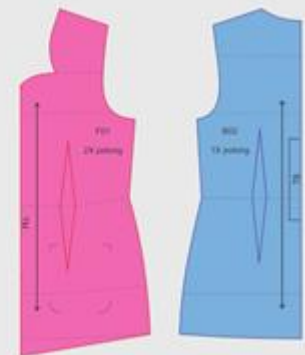


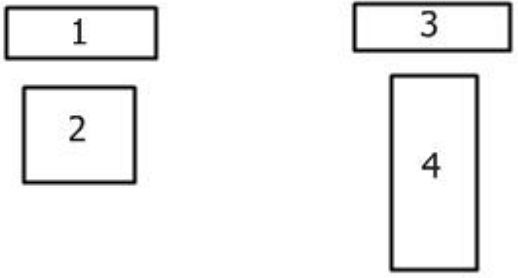
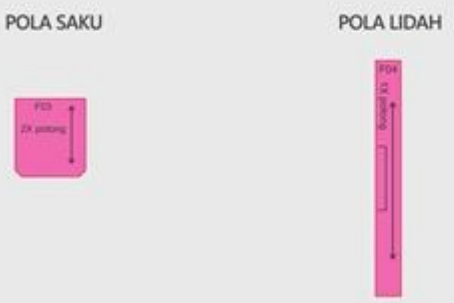
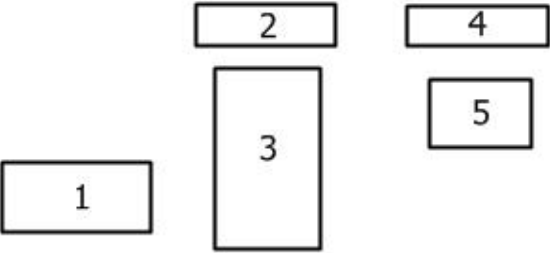

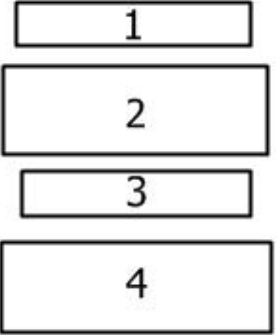

24



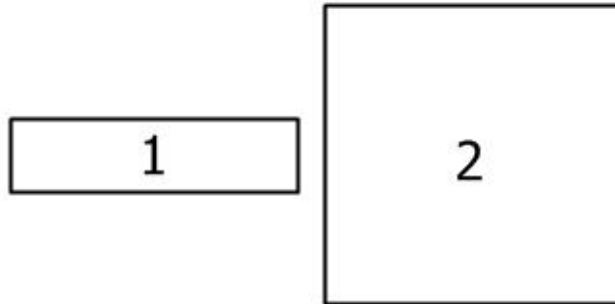
1. Judul pola blus
2. Gambar kutipan pola blus bagian depan dan belakang

POLA BLUS



<p>25</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul pola saku 2. Gambar kutipan pola saku 3. Gambar kutipan pola lidah 	
<p>26</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul pola lapisan 2. Judul pola lapisan bagian muka 3. Gambar kutipan pola lapisan bagian muka 4. Judul pola lapisan bagian belakang 5. Gambar kutipan pola lapisan bagian belakang 	
<p>27</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul pola lengan puff 2. Gambar kutipan pola lengan puff 3. Judul pola ban lengan puff 4. Gambar kutipan pola ban lengan puff 	

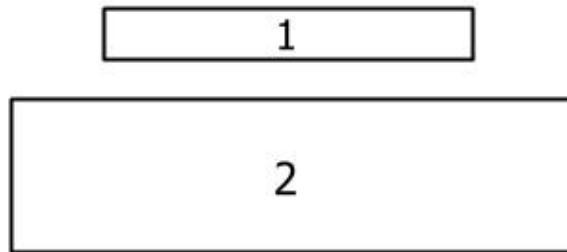
28



1. Judul rancangan bahan
2. Gambar rancangan bahan yang bergerak perlahan



29



1. Judul rancangan harga
2. Table rancangan harga

Rancangan Harga

No	Nama Barang	Spesifikasi	Keperluan	Harga Satuan	Jumlah Harga
1	Kain Katun Jeans	L : 1,5 m	1,15 m	Rp 50.000,-	Rp 57.500,-
3	Viselin	Berperekat	0,25 m	Rp 4.000,-	Rp 1.000,-
4	Benang	Extra	1 buah	Rp 1.500,-	Rp 1.500,-
5	Kancing Bunduk		5 biji	Rp 200,-	Rp 1.000,-
TOTAL					Rp 61.000,-

30

1
2
3
4
5
6
7
8


1. Profil penulis
2. Ucapan terimakasih kepada pembimbing
3. Ahli materi
4. Ahli media
5. Ahli evaluasi
6. Penulis script dan storyboard
7. Pengisi suara
8. Motion graphic designer

PROFIL PENULIS

Nama : Nareswara An Nashir
 NIM : 11513241022
 Prodi : Pendidikan Teknik Busana
 Email: waranares@gmail.com

Ucapan Terimakasih Kepada :
 Dr. Widjningsih Sebagai Dosen Pembimbing Proyek Akhir Skripsi
 Segenap Keluarga Besar SMK Negeri 2 Godean

Ahli Materi :
 Enny Zuhni Khayati, M.Kes
 Dra. Tinik Samsiyati

			<p>Ahli Media : Prapti Karomah, M.Pd Dra. Tinik Samsiyati</p> <p>Ahli Evaluasi : Enny Zuhni Khayati, M.Kes Prapti Karomah, M.Pd Dra. Tinik Samsiyati</p> <p>Penulis Script dan Storyboard : Nareswara An Nashr</p> <p>Pengisi Suara : Rahmawati Nur Chasanah</p> 
--	--	--	--

KERANGKA NASKAH PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGUBAH POLA BLUS

Mata Pelajaran	Kompetensi Kejuruan
Standar Kompetensi	Membuat Pola
Kompetensi Dasar	Membuat Pola Busana Wanita
Materi	Mengubah Pola Blus
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dapat menganalisis desain blus yang dipilih2. Siswa dapat memilih teknik pola blus sesuai desain3. Siswa dapat menyebutkan ukuran yang diperlukan untuk mengubah blus4. Siswa dapat mengutip pola dasar badan wanita sistem praktis yang telah digambar pada pelajaran sebelumnya dengan benar.5. Siswa dapat mengubah pola blus6. Siswa dapat mengubah pola blus sesuai desain7. Siswa dapat menyelesaikan gambar pola blus menggunakan teknik konstruksi sesuai dengan tanda-tanda pola yang benar8. Siswa dapat mengutip bagian-bagian pola blus9. Siswa dapat membuat rancangan bahan dan harga dengan efektif dan efisien
Penulis Naskah	Nareswara An Nashr
Durasi	17 : 44 Menit
Pengisi Suara	Rahmawati Nur Chasanah
Motion Graphic Designer	Fuad

NASKAH VIDEO PEMBELAJARAN MENGUBAH POLA BLUS

SKENARIO	NARASI	DURASI
Frame 1		
Pada pembukaan video terdapat gambar animasi desain blus dan teks judul mengubah pola blus, nama penulis, serta Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan logonya.	Musik instrumen "Selamat datang di tutorial mengubah pola blus, mari kita belajar mengubah pola blus"	23 detik
Frame 2		
Setelah itu frame berganti dengan judul video mengubah pola blus untuk siswa SMK Negeri 2 Godean serta standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam membuat pola	Musik instrumen	5 detik
Frame 3		
Judul alat dan Bahan dalam mengubah pola blus dan merancang bahan skala $\frac{1}{4}$, kemudian muncul gambar-gambar tentang busana. Setelah itu frame berganti materi macam-macam alat dan bahan dalam mengubah pola blus dan merancang bahan skala $\frac{1}{4}$ yang muncul satu per satu.	Alat dan Bahan dalam mengubah pola blus dan merancang bahan skala $\frac{1}{4}$ Alat : Pita ukur, pensil 2b, skala, pensil warna merah, biru, hijau, penghapus, ballpoint hitam, penggaris lurus, penggaris siku, dan penggaris bentuk lengkung Bahan : Buku pola atau buku kostum, kertas dorslah warna merah, biru, hijau, lem, kertas payung	38 detik

Frame 4		
Diawali dari gambar desain blus dengan animasi yang bergerak dissolve kemudian diikuti keterangan bagian-bagian busana dan analisis desain blus.	<p>Analisis desain : Garis leher bentuk hati, Lengan puff, Saku tempel, Kupnat, Kancing bungkus</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Blus ini termasuk blus luar 2. Garis leher blus ini diselesaikan dengan teknik dilapis menurut bentuk 3. Blus ini menggunakan lubang kancing sngkelit 4. Blus ini cocok digunakan pada saat kesempatan kerja 5. Bahan yang sebaiknya digunakan untuk blus ini yaitu bahan katun 	01:56 menit
Frame 5		
Judul tanda-tanda pola, kemudian diikuti animasi materi macam-macam tanda pola yang bergerak dari atas kebawah.	Tanda tanda pola	46 detik
Frame 6		
Judul ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus dan tabel macam-macam ukuran yang diperlukan untuk megubah pola blus sesuai desain yang telah di analisis.	<p>Ukuran yang diperlukan untuk mengubah pola blus :</p> <p>Tinggi puncak lengan 12 cm</p> <p>Panjang lengan 20 cm</p> <p>Lingkar lengan 26 cm</p> <p>Garis leher turun 7,5 cm</p> <p>Panjang blus dari bahu 65 cm</p> <p>Panjang blus dari pinggang 29 cm</p> <p>Letak saku dari pinggang turun 8 cm dari tengah muka masuk 6 cm</p>	59 detik

	Panjang saku 13 cm Lebar saku 12 cm Lingkar panggul 94 cm Tinggi panggul 18 cm	
Frame 7		
Judul kutipan pola dasar badan atas sistem praktis kemudian muncul gambar kutipan pola dasar badan atas sistem praktis disamping judul tersebut.	Kutipan pola dasar badan atas sistem praktis	15 detik
Frame 8		
Judul mengubah pola blus bagian depan. Kemudian frame berganti gambar mengubah pola blus bagian depan dengan animasi yang bergerak perlangkah sesuai dengan cara mengubah pola blus yang telah ditentukan sebelumnya.	Mengubah pola blus bagian depan <ul style="list-style-type: none"> • Kutiplah pola dasar badan atas sistem praktis bagian depan • Buatlah garis pertolongan tegak lurus dari titik garis leher ke bawah • a-b = tinggi panggul • Buatlah garis lengkung b-b1 dengan ukuran $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul+1cm • a-c = panjang blus dari pinggang • Buatlah garis mendatar c-c1 • Buatlah garis pertolongan dengan menghubungkan titik a1-b1-c1 • e-e1 turun 1cm keluar 1 cm • a1-a2 keluar 1 cm • c1-c2 naik 1 cm keluar 1 cm • Buatlah garis dengan menghubungkan titik e2-e1-a2-c2-c • f1-f2 = 3 cm • f-f4 = f-f3 = 12 cm 	1:33 menit

Frame 9		
<p>Judul mengubah pola blus bagian belakang. Kemudian frame berganti gambar mengubah pola blus bagian belakang dengan animasi yang bergerak perlangkah sesuai dengan cara mengubah pola blus yang telah ditentukan sebelumnya.</p>	<p>Mengubah pola blus bagian belakang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kutiplah pola bagian belakang • Buatlah garis pertolongan tegak lurus dari titik garis leher ke bawah • $g-h$ = tinggi panggul • Buatlah garis mendatar dari $g-g_1$ dengan ukuran $1/4$ lingkaran panggul - 1cm • $g-i$ = panjang blus dari pinggang • Buatlah garis mendatar $i-i_1$ • Buatlah garis pertolongan dengan menghubungkan titik $g_1-h_1-i_1$ • $j-j_1$ turun 1cm keluar 1 cm • g_1-g_2 keluar 1 cm • i_1-i_2 naik 1 cm keluar 1 cm • Buatlah garis dengan menghubungkan titik $j_2-j_1-g_2-i_2-i$ • $k_1-k_2 = 3$ cm • $k-k_3 = 14$ cm • $k-k_4 = 12$ cm 	<p>1 :52 menit</p>
Frame 10		
<p>Judul mengubah pola blus, kemudian muncul gambar hasil jadi mengubah pola blus.</p>	<p>Mengubah pola blus</p>	<p>12 detik</p>
Frame 11		
<p>Judul pola dasar lengan. Kemudian frame berganti gambar pola dasar lengan dengan animasi yang bergerak perlangkah sesuai dengan cara membuat pola dasar lengan yang telah ditentukan.</p>	<p>Pola dasar lengan</p> <ul style="list-style-type: none"> • $a-b$=tinggi puncak • $a-c$= panjang lengan, tariklah garis bantu mendatar dari titik b kesamping kanan dan kiri 	<p>1 : 43 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • $(a-b_1)=(a-b_2)$= setengah lingkaran kerung lengan • $a-a_1 = \frac{1}{2} a-b_1$ • $a-b_2 = \frac{1}{3} a-b_2$ • $\frac{1}{2} a-a_1$ naik 1,5 cm • $\frac{1}{2} a_1-b_1$ turun 1 cm • $\frac{1}{2} a-a_2$ naik 2 cm • $\frac{1}{2} a_2-b_2$ turun 0,5 cm • Buatlah kerung lengan • $(d-e)=(b_1-b_2)$ • $(b_1-d)=(b-c)=(b_2-e)$ • $(d-d_1)=(e-e_1) = 2$ cm • Buatlah garis dengan menghubungkan titik $b_1-d_1-e_1-b_2$ 	
Frame 12		
<p>Judul mengubah pola blus sesuai desain. Kemudian frame berganti gambar mengubah pola blus bagian depan sesuai desain dengan animasi yang bergerak perlangkah sesuai dengan cara mengubah pola blus yang telah ditentukan sebelumnya.</p>	<p>Mengubah pola blus sesuai desain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kutiplah pola dasar blus bagian depan • $a-a_1 = 5$ cm • $a_1-a_2 = 7$ cm • $a-a_3 = 7,5$ cm • $a_4-a_5 = 1$ cm • Buatlah pola garis leher bentuk hati dengan menghubungkan titik $a_5-a_2-a_3$ • $b-b_1 = 3$ cm • Buatlah garis dengan menghubungkan titik $b-b_1-b_2$ • $c-c_1 = 8$ cm • $(c_1-c_2)=(c_4-c_5) = 6$ cm • $(c_2-c_3)=(c_5-c_6) = 12$ cm • $(c_2-c_5)=(c_3-c_6) = 13$ cm • dari titik c_5 naik 1 cm dan masuk 1 cm • dari titik c_6 naik 1 cm dan masuk 1 cm 	<p>02:23 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • $a_3-d= 0,5 \text{ cm}$ • $d-d_1= 4 \text{ cm}$ • $(d-d_2)=(d_1-d_3)= 37 \text{ cm}$ • Buatlah pola lidah dengan menghubungkan titik $d-d_1-d_3-d_2$ • $a_5-e= 5,5 \text{ cm}$ • $b_1-e_1= 5 \text{ cm}$ • Buatlah pola lapisan dengan menghubungkan titik $e-e_1$ 	
Frame 13		
Setelah itu frame berganti gambar mengubah pola blus bagian belakang sesuai desain dengan animasi yang bergerak perlangkah sesuai dengan cara mengubah pola blus yang telah ditentukan sebelumnya.	<ul style="list-style-type: none"> • $f-f_1=1,5 \text{ cm}$ • $f_2-f_3= 1 \text{ cm}$ • Buatlah pola kerung leher bagian belakang dengan menghubungkan titik f_1-f_3 • $f_1-g = 5 \text{ cm}$ • $f_3-g_1 = 5,5 \text{ cm}$ • Buatlah lapisan kerung leher bagian belakang dengan menghubungkan titik $f_1-g-g_1-f_3-f_1$ 	49 detik
Frame 14		
Judul mengubah pola blus sesuai desain, kemudian muncul gambar hasil jadi mengubah pola blus sesuai desain.	Mengubah pola blus sesuai desain	5 detik
Frame 15		
Judul mengubah pola lengan sesuai desain. Kemudian frame berganti gambar mengubah pola lengan sesuai desain dengan animasi yang bergerak perlangkah sesuai dengan cara mengubah pola lengan yang telah ditentukan sebelumnya.	<p>Mengubah pola lengan sesuai desain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kutiplah pola dasar lengan • Bagilah menjadi 4 bagian dengan ukuran yang sama kemudian garis tersebut dipotong • Buatlah garis pertolongan tegak lurus dan mendatar • $(a-a_1)=(a-a_2)=(c-c_1)=(c-c_2)= 4\text{cm}$ 	01:56 detik

	<ul style="list-style-type: none"> • Tempellah bagian no 2 di titik a2 dan c2, kemudian tempellah bagian no 3 di titik a1 dan c1 • $(d-d1)=(e-e1)=(f-f1)=(g-g1)= 4 \text{ cm}$ • Tempellah bagian no 1 di titik f1 dan g1, kemudian tempellah bagian no 4 dititik d1 dan e • $a-h= 3 \text{ cm}$ • $c-I=2 \text{ cm}$ • $(g2-g3)= (e2-e3)= 2 \text{ cm}$ • Buatlah garis dengan menghubungkan titik b1-f1-h-d1-b2-e3-i-g3-b1 	
Frame 16		
Judul pola ban lengan puff. Kemudian frame berganti gambar pola ban lengan puff dengan animasi yang bergerak perlangkah sesuai dengan cara membuat pola ban lengan puff yang telah ditentukan sebelumnya.	Pola ban lengan puff: <ul style="list-style-type: none"> • $(a-b)=(c-d)= 26 \text{ cm}$ • $(a-c)=(b-d)=3\text{cm}$ 	25 detik
Frame 17		
Judul pola blus, kemudian muncul gambar pola blus yang telah dikutip dengan kertas dorslah dan lengkap dengan tanda polanya.	Pola blus	7 detik
Frame 18		
Judul pola saku, kemudian muncul gambar pola saku yang telah dikutip dengan kertas dorslah dan lengkap dengan tanda polanya. Setelah itu muncul judul pola lidah, dan gambar pola lidah yang telah dikutip dan lengkap dengan tanda polanya.	Pola saku Pola lidah	8 detik

Frame 19		
Judul pola lapisan, kemudian muncul judul pola lapisan bagian muka dan gambar pola lapisan bagian muka yang telah dikutip dengan kertas dorslah dan lengkap dengan tanda polanya. Setelah itu muncul judul pola lapisan bagian belakang, dan gambar pola lapisan bagian belakang yang telah dikutip dan lengkap dengan tanda polanya.	Pola lapisan Pola lapisan bagian muka Pola lapisan bagian belakang	10detik
Frame 20		
Judul pola lengan puff, kemudian muncul gambar pola lengan puff yang telah dikutip dengan kertas dorslah dan lengkap dengan tanda polanya. Setelah itu muncul judul pola ban lengan puff, dan gambar pola ban lengan puff yang telah dikutip dan lengkap dengan tanda polanya.	Pola lengan puff Pola ban lengan puff	18 detik
Frame 21		
Judul rancangan bahan, kemudian rancangan bahan tersusun satu persatu dari bagian pola yang terbesar sampai terkecil.	Rancangan bahan : <ul style="list-style-type: none"> • Lebar bahan 1,5 m • Lipatlah • Letakkan pola yang sudah diberi kampuh dirancangan bahan, susunlah dengan efektif dan efisien • Total habis bahan 1,15 m 	40 detik
Frame 22		
Judul rancangan harga, dan tabel rancangan harga	Rancangan harga	10 detik

Frame 23		
Frame penutup dari video seperti frame pada awal pembukaan video mengubah pola blus.	Sekian tutorial mengubah pola blus, semoga bermanfaat dan terimakasih	45 detik
Frame 24		
Profil penulis dan ucapan terimakasih untuk pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan video mengubah pola blus, tulisan tersebut bergerak dari atas kebawah. Background dari tulisan ini adalah desain blus yang telah diubah.	Instrumen musik	31 detik

LAMPIRAN

8

Dokumentasi

Dokumentasi Pembelajaran Mengubah Pola Blus



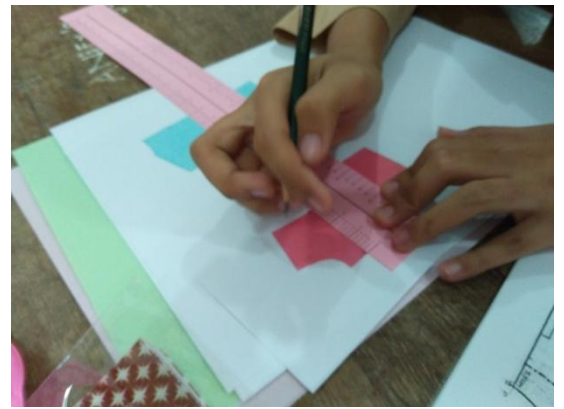
Siswa sedang mengisi angket tentang pendapatnya mengenai video media pembelajaran mengubah pola blus



Pembelajaran mengubah pola blus



Siswa mengerjakan soal kognitif



Siswa mengerjakan tugas praktik mengubah pola blus



Siswa berdiskusi mengerjakan tugas praktik



Siswa mengerjakan tugas dari guru