

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT LEBAR GANTUNG  
PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE* PADA MATA PELAJARAN  
BUSANA PRIA DI SMK NEGERI 1 PRINGKUKU**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



**Disusun oleh :**

**AWWALI IBNU WARDAYA**

**10513241040**

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

**2017**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT LEBAR GANTUNG PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE* PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA DI SMK N PRINGKUKU

Disusun Oleh :

Awwali Ibnu Wardaya  
NIM. 10513241040

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

Yogyakarta, Januari 2017

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,  
Pendidikan Teknik Busana

Dr. Widiastuti  
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Awwali Ibnu Wardaya

NIM : 10513241040

Program studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran ALG Pembuatan Saku  
*Passepoille* pada Mata Pelajaran Busana Pria di SMK N Pringkuku

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, Februari 2017

Yang menyatakan,



Awwali Ibnu Wardaya

NIM. 10513241040

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT LEBAR GANTUNG  
PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE* PADA MATA PELAJARAN  
BUSANA PRIA DI SMK N PRINGKUKU**



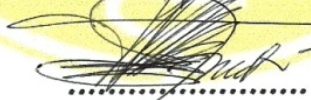
Disusun Oleh :

Awwali Ibnu Wardaya

NIM 10513241040

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 15 Maret 2017

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si Ketua Penguji/Pembimbing		6 April 2017
Dr. Widiastuti Sekretaris		6 April 2017
Afif Ghurub Bestari, M. Pd Penguji		6 April 2017

Yogyakarta, April 2017

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dehan,  
  
Dr. Widarto, M. Pd

NIP. 19631230 198812 1 0011

## **HALAMAN MOTTO**

- **Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan**

**(Qs. Al-Baqarah : 153)**

- **Man Jadda Wa Jada**

**(barangsiapa bersungguh-sungguh pasti akan mendapatkan hasil)**

- **Kuatkan niat demi tercapainya sebuah cita-cita**

**(penulis)**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah rabbi'l alamin segala puji dan syukur atas karunia yang telah Allah berikan kepadaku, sehingga laporan Tugas Akhir Skripsi ini bisa diselesaikan.

Kupersembahkan karya SKRIPSI ini untuk :

❖ Bapak dan Mamak tercinta

Terimakasih atas curahan do'a, perhatian dan kasih sayang, semangat dan semua yang terbaik yang telah diberikan kepadaku. Semoga selalu diberikan limpahan kesehatan dan risky dan selalu dalam lindungan ALLAH SWT.

❖ Adik-adikku

Adik-adikku yang tersayang, terimakasih atas seluruh perhatian, kasih sayang, semangat, do'a serta dukungan kepadaku yang telah diberikan selama ini.

❖ Dosen Pendidikan Teknik Busana

Semua dosen pendidikan teknik busana yang telah membimbing saya, sehingga saya bisa mendapatkan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat

❖ Teman-teman kontrakan Bu Sutinah, terimakasih akan kekeluargaan ini.

❖ Teman-teman tim karnaval UNY.

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

❖ Almamaterku UNY

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALG PEMBUATAN SAKU  
PASSEPOILLE PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA  
DI SMK N PRINGKUKU**

Oleh :  
Awwali Ibnu Wardaya  
Nim : 10513241040

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* dari hasil pengujian.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan. Penelitian pengembangan ini melalui empat tahapan yaitu: *define, design, develop* dan *disseminate*. Validasi media ALG dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Pada uji coba skala kecil dipilih 10 siswa dan 27 siswa untuk uji coba skala besar. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Validitas instrumen menggunakan validitas konstruk. Pengujian reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*.

Hasil penelitian ini adalah: 1) media ALG dilakukan dengan a) analisis kebutuhan produk, b) pengembangan media ALG dilakukan sesuai rancangan, c) validasi ahli dan revisi meminta bantuan para ahli untuk menilai, d) uji lapangan skala kecil, dan e) uji coba lapangan skala besar (2) kelayakan media ALG berdasarkan penilaian dari 2 ahli materi dan 1 ahli media adalah layak dengan presentase 100%. Kelayakan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil kategori baik sebesar 90% dan hasil kategori cukup dengan prosentase 10% dan hasil rerata keseluruhan responden diperoleh skor sebesar 3,54 dengan kriteria layak. Hasil kelayakan uji coba kelompok besar diperoleh hasil kategori sangat baik sebesar 87,10% dan hasil kategori baik dengan prosentase 12,90% dan hasil rerata keseluruhan responden diperoleh skor sebesar 4,50 dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media ALG sudah memenuhi aspek relevansi materi dan tampilan media sehingga dapat digunakan sebagai media ALG pembuatan saku *passepaille* di SMK N Pringkuku.

*Kata kunci* : pengembangan, media pembelajaran ALG, saku *passepaille*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunianya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran ALG Pembuatan Saku *Passepoille* Pada Mata Pelajaran Busana Pria di SMK N Pringkuku” 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 mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Emy Yuli S, M. Si, selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberi semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Afif Ghurub Bestari, M. Pd, Bapak Kusminarkowarno, M. Pd, dan Ibu Ema Fitriana, S. Pd selaku validator instrumen TAS yang memberikan saran dan masukan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Ibu Dr. Widiastuti, 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.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, selaku ketua jurusan PTBB Fakultas Teknik beserta staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

5. Bapak Dr. Widarto, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberi persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Ibu Dra. Nurul Lindawati, M. Pd selaku Kepala Sekolah di SMK N Pringkuku yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf SMK N Pringkuku yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah 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 pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Februari 2017

Peneliti,

Awwali Ibnu Wardaya

NIM. 10513241040

## DAFTAR ISI

### Halaman

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	12
1. Pembelajaran .....	12
2. Media Pembelajaran.....	19
3. Alat Lebar Gantung (ALG).....	24
4. Kompetensi Pembuatan Saku <i>Passepoille</i> .....	30
B. Kajian Hasil Peneliti Yang Rel.egan .....	38
C. Kerangka Pikir .....	42
D. Pertanyaan Penelitian .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian.....	46
B. Prosedur Pengembangan.....	46
1. Analisis .....	49
2. Desain.....	51

3. Implementasi .....	53
4. Evaluasi .....	53
C. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	54
D. Subjek Dan Objek.....	54
E. Metode Pengambilan Data.....	54
1. Dokumentasi.....	55
2. Observasi .....	55
3. Wawancara.....	56
4. Angket.....	57
F. Instrumen Penelitian.....	58
1. Instrument Kelayakan Media ALG Ditinjau dari Materi.....	59
2. Instrument Kelayakan Media ALG Ditinjau dari Pembelajaran...	60
3. Instrument Kelayakan Media ALG Ditinjau dari Penilaian Siswa	61
G. Uji Coba Instrumen.....	62
1. Validitas Instrumen.....	62
2. Reliabilitas Instrumen.....	64
H. Teknik Analisis Data.....	65
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Uji Coba.....	68
1. Analisis. ....	68
2. Desain.....	72
3. Implementasi .....	74
4. Evaluasi .....	76
B. Analisis Data.....	77
1. Validasi oleh para ahli.....	77
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
1. Pengembangan Media Pembelajaran ALG pembuatan saku <i>passepaille</i> .....	81
2. Kelayakan ALG pembuatan saku <i>passepaille</i> .....	85
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	89
B. Implikasi .....	90
C. Keterbatasan Penelitian.....	90
D. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Susunan Warna Gambar dan Warna Dasar .....	26
Tabel 2. Penelitian yang relevan .....	41
Tabel 3. Pedoman Dokumentasi .....	55
Tabel 4. Pedoman Observasi .....	56
Tabel 5. Pedoman Wawancara .....	57
Tabel 6. Metode Pengumpulan Data .....	58
Tabel 7. Kisi-kisi instrumen kelayakan ALG ditinjau dari ahli materi .....	59
Tabel 8. Kisi-kisi instrumen kelayakan media ALG di tinjau dari ahli media	60
Tabel 9. Kisi-kisi instrumen kelayakan ALG ditinjau dari penilaian siswa ...	61
Tabel 10. . Pedoman memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi ...	65
Tabel 11. Kriteria Pemberian Skor .....	66
Tabel 12. Klasifikasi Penilaian Total .....	66
Tabel 13. Revisi dari ahli materi 1 .....	75
Tabel 14. Revisi dari ahli media .....	75
Tabel 15. Kriteria Kelayakan ALG oleh Ahli Materi .....	78
Tabel 16. Hasil Validasi ALG oleh Ahli Materi .....	78
Tabel 17. Kriteria Kelayakan tampilan media ALG oleh Ahli Media .....	79
Tabel 18. Hasil Validasi tampilan media ALG oleh Ahli Media .....	79
Tabel 19. Presentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	80

Tabel 20. Presentase Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	81
--	----

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Kerangka Pikir .....	44
Gambar 2. Prosedur pengembangan media pembelajaran .....	48
Gambar 3. Grafik Hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar .....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Silabus, RPP, Story Board, Materi Saku <i>Passepoille</i> , Dan Observasi .....	97
Lampiran 2.	Uji Validitas Instrumen .....	146
Lampiran 3.	Validasi Ahli Materi 1, Validasi Ahli Materi 2, Validasi Ahli Media dan Angket untuk Siswa .....	149
Lampiran 4.	Hasil Perhitungan Kelayakan Dari Ahli Materi, Hasil Perhitungan Kelayakan Dari Ahli Media, Hasi Uji Coba Kelompok Kecil, dan Hasi Uji Coba Kelompok Besar .....	174
Lampiran 5.	Surat Ijin Penelitian .....	180
Lampiran 6.	Foto Uji Kelompok Besar .....	187

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Bidang keahlian Tata Busana adalah salah satu program keahlian yang ada di Sekolah menengah Kejuruan kelompok Seni Kerajinan dan Pariwisata yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten sesuai bidang keahlian masing – masing. Kompetensi membuat saku *passepouille* merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus di capai oleh siswa pada mata pelajaran Busana Pria. Guru dan siswa harus selalu berusaha bersama agar siswa mencapai hasil yang baik dan benar sesuai kompetensi. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh komponen- komponen didalamnya yang saling berhubungan dan berkaitan satu sama lain, yaitu antara lain sebagai berikut :

1. Peserta didik, yakni seorang yang bertindak sebagai pencari, penyimpan isi pelajaran, yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Guru, yakni seorang yang bertindak sebagai pengelola proses belajar mengajar, fasilitator proses belajar mengajar.
3. Tujuan, yakni pernyataan perubahan tingkah laku yang diinginkan.
4. Isi pelajaran, yaitu segala informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode, yakni cara yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran.
6. Media dan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran.
7. Evaluasi, yakni untuk mengukur tingkat tercapainya tujuan.

Mata pelajaran membuat busana pria adalah salah satu pelajaran teori dan praktek yang memiliki Kompetensi Dasar membuat saku *passepoille*. Pembelajaran membuat saku *passepoille* terdapat beberapa manfaat bagi siswa, diantaranya adalah pengembangan keterampilan (skill) maupun soft skill, dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari dapat menjalin hubungan yang lebih baik terhadap teman kerja atau kelompok, pelanggan dan masyarakat luas.

Berdasarkan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran busana pria bahwa guru mempunyai beberapa kesulitan saat menjelaskan prosedur kerja karena siswa sulit dalam memahami tahapan pembuatan saku *passepoille* terutama pada pembentukan bibir saku dan pemasangan kantong saku. Menurut siswa butik kelas XI pembuatan saku *passepoille* dinilai sulit karena dalam pembuatannya dibutuhkan ketelitian secara urut melakukan pertahapan dalam membuat saku *passepoille*.

Selama ini, pembelajaran Busana Pria yaitu membuat celana pria khususnya di SMK masih menggunakan sistem klasikal yaitu demonstrasi secara langsung dengan media papan tulis dan benda jadi saku *passepoille*. Peserta didik akan mengamati saat guru menjelaskan dipapan tulis dari beberapa gambar tahapan yang akan dilalui dan menggunakan contoh yang sudah jadi. Ketika praktik guru memandu secara personal melihat satu persatu proses siswa dalam mengerjakannya dan menunggu murid bertanya, sehingga hal tersebut membuat pembuatan saku *passepoille* membutuhkan waktu lebih lama, padahal proses membuat celana pria masih panjang hingga proses finishing. Media papan tulis juga kurang dipergunakan dengan sempurna dan jelas dalam menjelaskan

bagaimana cara membuat saku *passepoille*. Pada saat ini hal tersebut kurang efektif karena selain akan membutuhkan waktu lama, konsentrasi siswa juga mudah terpecah, membuat siswa menjadi ramai tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

Di dalam kelas besar hanya ada satu guru yang memandu saat pembelajaran. Hal tersebut membuat para peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan karena tidak dapat dijangkau dengan jelas.

Pada saat ini penggunaan media papan tulis dan contoh jadi dirasa kurang relevan karena pembelajaran monoton dan tidak memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Media papan tulis dan contoh jadi ini tidak efektif karena belum dapat memotivasi peserta didik. Kurangnya motivasi peserta didik ditunjukkan dari sikap peserta didik yang tidak tertarik dan kurang aktif mengikuti pembelajaran. Saat proses pembelajaran guru menjelaskan apa yang telah digambar dipapan tulis dan benda jadi cara membuat saku *passepoille* dan setelah selesai beberapa contoh benda jadi diberikan ke peserta didik akan melihat satu persatu contoh tersebut dan setelah selesai mengamati diberikan ke peserta didik lain, hal tersebut membuat ilmu yang disampaikan tidak dapat diserap secara sempurna dan belum memahami dengan benar. Ketidak nyamanan saat dipercepat untuk diberikan ke peserta didik lain juga dapat menurunkan motivasi dalam diri peserta didik.

Membuat saku *passepoille* merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik sebelum melanjutkan tahapan dalam menjahit celana pria. Hasil menjahit saku *passepoille* pada kelas XI menunjukkan bahwa hasil

menjahit peserta didik masih rendah karena mereka kurang dapat memahami tahapan menjahit saku *passepoille* dengan baik dan membutuhkan waktu yang lebih lama. Pada saat dilaksanakan penilaian hasil ahir setelah menjahit celana pria selesai dari 30 peserta didik yang mencapai nilai KKM sebanyak 10 peserta didik dari jumlah peserta didik. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM masih rendah oleh karena itu mereka membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk menjahit. Perlunya media sebagai sarana dalam pembelajaran untuk memperjelas dan membantu siswa dalam memahami langkah demi langkah membuat saku *passepoille*.

Menurut salah satu guru di SMK Negeri Pringkuku Pacitan menuturkan sebenarnya di SMK Negeri sudah pernah memiliki media pembelajaran untuk saku *passepoille*. Akan tetapi keadaan media tersebut sudah tidak terawat sehingga saat ini murid belum memiliki media yang layak untuk dijadikan alat bantu untuk mengetahui cara membuat saku *passepoille*. Selain hal tersebut terdapat beberapa bagian dari media *chart* ada yang hilang. Disamping itu guru menyampaikan sebenarnya penggunaan media *chart* sangat efektif akan tetapi rawan terhadap kerusakan, hal ini disebabkan dari beberapa faktor yaitu kondisi sekolah, guru, bahan yang digunakan dalam membuat media dan siswa yang kurang bisa merawat media yang ada sehingga mudah rusak, tidak disimpan ditempat yang lebih aman, kondisi dan kesibukan guru sehingga tidak merawat media dengan baik hal ini karena di sekolah tersebut hanya memiliki 2 guru Tata Busana. Dari keterangan guru juga diperoleh informasi yaitu kurangnya peralatan dan kondisi siswa yang tidak mendukung jika menggunakan media elektronik, hal

tersebut terbukti dengan hanya tersedia 2 proyektor dan pemakaiannya harus berbagi dengan kelas lain, padahal di SMK N Pringkuku memiliki 5 jurusan. Guru ingin sekali memperbaiki atau membuat ulang media tersebut, akan tetapi karena beberapa hal seperti kesibukan guru sehingga keinginan tersebut belum dapat terwujud.

Penyampaian materi dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dianggap sesuai dan pengembangan yang benar, sehingga pembelajaran praktek membuat saku *passepaille* memerlukan media pembelajaran yang efektif dan efisien, yaitu media pembelajaran yang dapat memvisualisasi bagaimana langkah-langkah membuat saku *passepaille*. Media pembelajaran harus dapat digunakan dalam kelas besar maupun kelas kecil, dapat diulang jika peserta didik belum memahami agar semua peserta didik memiliki pemahaman yang sama, dapat digunakan dengan waktu yang terbatas, dan memotivasi peserta didik agar tertarik dengan mata pelajaran praktek. Media adalah alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya.

Media ALG atau Alat Lebar Gantung merupakan media yang berisi susunan gambar-gambar, diagram, huruf-huruf dan angka-angka yang berisikan bahan pelajaran yang digantung didepan kelas. Jadi media ALG dalam membuat saku *passepaille* merupakan media gantung yang berisi tahapan-tahapan membuat saku *passepaille*, mulai dari bahan dan ukuran yang perlu dipersiapkan, hingga langkah demi langkah membuat saku *passepaille*. Kelebihan ALG yaitu bersifat menunda penyampaian pesan dan penyajian pesan dilakukan secara bertahap

dengan adanya contoh jadi tahapan demi tahapan sehingga memungkinkan siswa untuk mempelajari selangkah demi selangkah, artinya siswa dibimbing untuk dapat memahami atau mempraktekkan sesuai langkah demi langkah yang ada di ALG dengan atau tanpa bantuan guru, karena siswa dapat melihat dan memegang langsung pertahapan. Sehingga membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam praktek pembuatan saku *passepaille*.

Penggunaan media ALG akan dapat menyingkat waktu, yaitu guru tidak perlu menggambar dipapan tulis satu per satu langkah membuat saku *passepaille*, guru hanya meletakkan media ALG didepan dengan digantungkan ditengah papan tulis atau kaki penyangga ALG, guru menerangkan langkah-langkah membuat saku *passepaille* sesuai langkah yang sudah ada, setelah selesai menjelaskan siswa dapat melihat, mengamati dan memegang langsung tahapan demi tahapan membuat saku *passepaille* sehingga membuat siswa dapat mengerti langkah tersebut bentuk dan prosesnya seperti apa dan membuat siswa dapat mempraktekkan dengan baik dan benar.

Proses belajar mengajar selanjutnya, guru diharapkan dapat menggunakan media ALG untuk mempermudah penyampaian materi terhadap siswa. Media ALG ini, guru gunakan dengan maksud untuk mencapai kompetensi membuat saku *passepaille* yang baik dan benar.

Kelayakan media pembelajaran membuat saku *passepaille* media ALG ini diuji dengan divalidasi oleh *judgment expert* yaitu pihak yang memiliki kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran ini terdiri dari dua pihak yaitu ahli media dan ahli materi yang

berhak memberikan pernyataan apakah media pembelajaran tersebut layak atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan, bahwa guru memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai penentu keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media ALG (Alat Lebar Gantung) pada siswa kelas XI di SMK N Pringkuku sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut lebih mudah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang muncul pada kompetensi siswa kelas XI di SMK N Pringkuku adalah:

1. Siswa sulit memahami tahapan membuat saku *passepoille* terutama pada pembuatan bibir saku dan pemasangan kantong saku.
2. Kondisi media yang ada telah rusak sehingga guru hanya menggunakan media papan tulis dan benda jadi yang membuat siswa tidak memiliki gambaran langkah-langkah dalam pembuatannya.
3. Melihat contoh jadi tanpa mengetahui bentuk tahapan-tahapan dan diburu-buru untuk diberikan ke peserta didik lain membuat siswa menurun motivasi dalam mengerjakan saku *passepoille*.
4. Siswa membutuhkan waktu yang lama untuk memahami dan juga dalam praktek membuat saku *passepoille* dan bimbingan dari guru dari langkah demi langkah sampai proses jadi.

5. Konsentrasi siswa mudah terpecah karena banyak yang bertanya kepada teman sendiri yang sama-sama belum memahami membuat saku *passepoille* dengan baik dan benar.
6. Dari 30 siswa yang telah membuat saku *passepoille*, hanya 10 siswa (33,33%) yang hasilnya sesuai nilai KKM.
7. Keterbatasan sekolah, guru dan siswa dalam merawat media yang telah ada.
8. Belum terdapat pengembangan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille* di SMK N Pringkuku.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini akan dibatasi pada Pengembangan Media ALG Pembuatan Saku *Passepoille*. Peneliti akan memfokuskan pada pengembangan media ALG pembuatan saku *passepoille* untuk siswa kelas XI semester 2 busana butik di SMK N Pringkuku.

Media ALG dibatasi pada Standar Kompetensi Pembuatan Celana Pria dengan Kompetensi Dasar pembuatan saku *passepoille* untuk mata pelajaran Busana Pria dengan 5 kali pertemuan. Obyek dalam penelitian ini adalah membuat saku *passepoille*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Busana Butik SMK N Pringkuku

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* pada mata pelajaran busana pria di SMK N 1 Pringkuku?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* pada mata pelajaran busana pria di SMK N 1 Pringkuku?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* pada mata pelajaran busana pria di SMK N 1 Pringkuku.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* mata pelajaran busana pria di SMK N Pringkuku.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Memberikan pengalaman bagaimana mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam suatu karya media pembelajaran dan untuk mengetahui kelayakan media ALG pembuatan saku *passepaille* di SMK N Pringkuku.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik, untuk meningkatkan kompetensi membuat saku *passepaille* dengan benar.

- b. Bagi guru dan calon guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kompetensi membuat saku *passepaille*.
- c. Bagi pihak sekolah, penelitian ini di harapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas.

### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk dari penelitian ini diharapkan menghasilkan spesifikasi berikut:

1. Media pembelajaran pembuatan saku *passepaille* menggunakan ALG berupa media pembelajran interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran klasikal dan individual.
2. Media ALG menggunakan bahan utama banner berwarna putih, hitam dan merah dengan ukuran 90X90 cm dengan 16 lembar bagian. Setiap lembar menggunakan bahan berupa *banner* agar tidak mudah pudar dan rusak. Selain itu dengan menggunakan *banner* maka produk menjadi tahan lama, fleksibilitas, biaya yang efisien, dan lebih berwarna.
3. Setiap lembar ALG berisikan fragmen langkah-langkah pembuatan saku *passepaille* disertai keterangan.
4. Fragmen pembuatan saku *passepaille* menggunakan bahan *drill*. Selain itu menggunakan bahan *drill* maka produk menjadi tahan lama, sesuai dengan tugas praktek yang sedang berlangsung dan mudah dijahit.

5. Media ALG akan dipasang di lab produksi busana agar siswa dapat melihat dan memahami secara lebih jelas sehingga siswa lebih terampil dan mandiri.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran**

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

Pembelajaran menurut para ahli memiliki beberapa pendapat yang tersebut dibawah ini :

Pembelajaran adalah suatu proses memperoleh pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman peserta didik tersebut. Pengalaman tersebut berlangsung melalui lima alat indra yaitu penglihatan, pendengaran, pembauan, rasa, dan sentuhan (Asrori, 2007:6). Menurut Sugihartono (2013: 73) pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar dengan baik sehingga proses memperoleh pengetahuan peserta didik berjalan dengan lancar. Pembelajaran didefinisikan sebagai proses perubahan melalui situasi yang dihadapi. Jadi pembelajaran terjadi ketika ada perubahan dari tidak tahu menjadi tahu (Jogiyanto, 2006:12). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana, 2009: 1). Menurut Sulaiman (2004: 10-11) pembelajaran ialah proses yang dialami oleh peserta didik melalui pengalaman, pengetahuan, dan ketrampilan yang diberikan dan membawa perubahan kognitif dan tingkah laku peserta didik.

Beberapa teori pembelajaran yang sudah dijelaskan dapat dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan kognitif peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu melalui pengalaman, pengetahuan, dan ketrampilan yang diberikan pada peserta didik. Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik jika ada berbagai sumber belajar yaitu media pembelajaran dan suasana pembelajaran yang mendukung. Peserta didik dapat menggunakan panca inderanya dalam proses memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai positif.

#### b. Komponen pembelajaran

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, menurut Moedjiono dan Dimiyati (1993:23) komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi.

##### 1) Peserta Didik

Menurut Nazaruddin (2007:49) peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan pikiran serta keinginan atau inspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, kebutuhan dan rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensi.

Menurut undang-undang No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis

pendidikan tertentu. Peserta didik adalah subyek yang bersifat unik yang mencapai kedewasaan secara bertahap.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa peserta didik adalah seseorang dengan segala potensi yang ada pada dirinya untuk senantiasa dikembangkan baik melalui proses pembelajaran maupun ketika ia berinteraksi dengan segala sesuatu.

## 2) Guru

Pengertian guru menurut Muhammad Ali sebagaimana dikemukakan oleh Nazarudin (2007:161) merupakan pemegang peranan sentral oleh proses belajar mengajar. Guru yang setiap hari berhadapan langsung dengan siswa termasuk karakteristik dan problem mengajar yang mereka hadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (2008:9) guru atau tenaga kependidikan merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan, yang bertugas menyelenggarakan kegiatan mengajar, melatih, meneliti, mengembangkan, mengelola, dan memberikan pelayanan teknis dalam bidang pendidikan.

Pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa guru adalah pengajar suatu ilmu dengan fitrahnya sebagai manusia berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan pendidikan.

### 3) Tujuan Pembelajaran

Permendiknas RI No. 52 tahun 2008 sebagaimana dikemukakan Sudrajat (2009) tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat diberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun bagi siswa. Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 manfaat dan tujuan pembelajaran, yaitu :

- a) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri.
- b) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar.
- c) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- d) Memudahkan guru mengadakan penilaian

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu rancangan yang menitik beratkan terhadap pencapaian yang akan diadapat oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran itu sendiri.

### 4) Materi/Isi

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi Standar Kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus

dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan belajar mengajar hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, serta tercapainya Indikator. Dalam penelitian ini materi pembelajaran yang diajarkan adalah celana pria yakni membuat *Passepoilles*.

#### 5) Metode

Metode pembelajaran menurut Hamalik (2003) merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Sudjana (1996:76) metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Menurut Soetopo (1993:148) metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

- a) Metode ceramah
- b) Metode Tanya jawab
- c) Metode diskusi
- d) Metode pemberian tugas
- e) Metode demonstrasi dan eksperimen
- f) Metode simulasi

Menurut Danim (2008:36) metode pembelajaran yang umum dipakai dalam proses belajar mengajar dikelas sebagai berikut :

- a) Metode ceramah
- b) Metode diskusi
- c) Metode tugas
- d) Metode latihan inkuiri
- e) Metode karyawisata
- f) Metode seminar
- g) Metode-metode mengajar yang lain

Sedangkan menurut Mulyani (2003:53) metode yang digunakan dalam pembelajaran dikelas meliputi :

- a) Metode ceramah
- b) Metode Tanya jawab
- c) Metode diskusi
- d) Metode demonstrasi
- e) Metode kerja kelompok
- f) Metode pemberian tugas
- g) Metode eksperimen
- h) Metode penemuan
- i) Metode simulasi
- j) Metode pengajaran unit

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan hubungan atau interaksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## 6) Media

Mengapa harus dibutuhkan media dalam proses pembelajaran ? sebelumnya, kita harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran. Pada hakekatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik secara *verbal*

(kata-kata dan tulisan) meupun *nonverbal*. Proses tersebut dinamakan *econding*. Penafsiran symbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan *econding*

Penafsiran tersebut, ada kalanya peserta didik berhasil dan adakalanya tidak berhasil atau gagal. Kegagalan terjadi jika peserta didik tidak mampu memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat maupun diamati. Karakteristik dan kemampuan media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Menurut Daryanto (2011:6) karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan terjadi bias berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran guru dapat memberikan contoh konkrit yg tidak ditampilkan oleh sebuah buku. Media dapat menampilkan bentuk nyata dari sebuah teori agar peserta didik dapat memahami langsung dan mudah diingat.

## 7) Evaluasi

Menurut Sudjana (2009:3) evaluasi merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas

harian, atau pengamatan oleh guru. Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian akhir. Pembobotan masing-masing penilaian ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum sekolah

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa evaluasi adalah sebagai satu upaya untuk melihat, memberikan nilai pada objek tertentu dengan menggunakan alat dan kriteria tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat alat atau cara dari berbagai proses yang kemudian menjadi satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2015: 3), kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan Heinich dan kawan-kawan dalam Arsyad (2015: 3-4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media komunikasi membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan KBBI (2005:17) pembelajaran adalah proses atau cara untuk mendalami sesuatu dengan sungguh-sungguh. Diartikan proses karena pembelajaran merupakan suatu perbuatan yang berkesinambungan antara sebelum

dan sesudah tindakan. Kemudian diperjelas dengan pendapat dari Hamalik (2010:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut sangat berhubungan antara satu dengan yang lain saling berkaitan. Hal tersebut mempengaruhi tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Rusmawan (2009), adalah sejumlah alat bantu, bahan, simulasi atau program yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperlancar keberhasilan belajar. Dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah pengantar informasi dari sumber kepada penerima dengan proses dan cara yang sungguh-sungguh yang meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran menurut Suwarna, dkk (2006 : 128) adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Suwarna, dkk (2006 : 128-129), yaitu :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat disegeramkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar siswa dsapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Kemudian diperjelas oleh pendapat dari Sudjana (2010:2) media dapat membantu dalam proses belajar siswa antara lain: 1). Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2). Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. 3). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. 4). Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Lebih rinci lagi dijelaskan oleh Wawan Rusmawan, yaitu manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain; 1) Mempermudah mengajar bagi guru; 2) Dapat menjelaskan konsep/ materi pelajaran yang abstrak dalam bentuk yang kongkrit melalui contoh atau model; 3) Pembelajaran tidak bosan atau tidak monoton; 4) Segala indra dapat diaktifkan dan turut berdialog/ berproses; 5) Lebih menarik minat dan kesenangan siswa serta memberikan variasi cara belajar siswa; 6) Membantu mendekatkan dunia teori dengan realita yang sesungguhnya; serta 7) Materi pelajaran dapat dikuasai lebih banyak serta bisa diingat lebih lama. (<http://www.lpmpjabar.go.id>. 2009).

Berdasarkan teori diatas sesungguhnya memiliki makna yang sama walau berbeda kalimat yang dituangkan. Misal dalam teori Sudjana no 4 dan teori

Wawan Rusmawan no 4 dan 7 yaitu media memiliki manfaat siswa lebih aktif dan dapat lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan karena dapat dipraktikkan langsung sesuai yang ditampilkan dalam media.

### c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut Arsyad (2015:74-76) :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis.

Menurut Sadiman (2010: 85), kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut. Ely (dalam Sadiman 2010: 85), pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Berdasarkan pendapat diatas yaitu Arsyad, Sadiman, dan Ely memiliki kesamaan makna walau berbeda dalam penyampaian kalimat. Hal ini ditujukan bahwa mereka berpendapat dalam kriteria media yang harus diperhatikan adalah

tujuan dengan diciptakan media untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran.

#### d. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (2010: 202), dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti *slide*, fotografi, diagram, dan bagan, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah.

Menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad 2010: 35-36), jenis media dari segi perkembangan teknologi dibagi dalam dua kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

##### 1) Media tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan; *slide*, *filmstrips*,
- b) Visual yang tidak diproyeksikan; gambar, poster, foto, *chart*, grafik, ALG
- c) Audio; rekaman piringan, pita kaset,
- d) Penyajian multimedia; *slide* dengan suara, *multi image*,
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan; film, televisi, video,
- f) Cetak; buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah,
- g) Permainan; teka-teki, simulasi, permainan papan,
- h) *Realia*; model, *specimen* (contoh), *manipulatif* (peta, boneka)

##### 2) Media teknologi mutakhir

- a) Media berbasis *telekomunikasi*; *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis *mikroprosesor*; sistem tutor *intelejen*, *hypermedia*.

Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Heinich, Molenda dan Russel (1996:34) membuat klasifikasi media lebih sederhana sebagai berikut : (1) media yang tidak diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan (3) media audio (4) media video (5) media berbasis computer dan (6) multimedia kit.

Berdasarkan berbagai pengelompokan atau jenis media di atas, pengembangan media dalam penelitian ini merujuk pada pengelompokan media tradisional visual yang tak diproyeksikan karena menggunakan slide, gambar dan chart yaitu ALG. ALG merupakan salah 1 media yang pantas digunakan dalam materi praktek, karena dalam ALG dapat menampilkan langkah-langkah pembuatan suatu materi dan benda yang dapat mewakili suatu proses.

### **3. Alat Lebar Gantung (ALG)**

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

ALG yang biasa juga disebut sebagai *wallchart*, adalah media dua dimensi non proyeksi yang dikomunikasikan didepan kelas dan dalam penggunaannya tidak membutuhkan alat bantu atau sarana lain. Media ALG ini juga merupakan media visual yaitu berupa bagan/chart. Media visual dapat memperlancar pemahaman (melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Jenis-jenis hal yang biasa divisualisasikan menggunakan ALG diantaranya adalah peta, diagram, grafik, tabel, poster, kartun dan lain sebagainya. Pada dasarnya ALG harus dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa. ALG tersebut dapat dibuat menggunakan warna tulisan dan warna gambar yang menarik, tetapi dalam penggunaan komposisi warna harus disesuaikan dengan ukuran ALG dan jumlah siswa. ALG dengan bentuk yang menarik diharapkan dapat tercapainya pesan/informasi materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media ALG adalah alat bantu ajar dua dimensi non proyeksi yang dikomunikasikan didepan kelas guna membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga salah satu media yang tepat untuk mata pelajaran praktek. Penggunaan media ini harus sesuai dengan materi yang diberikan agar tujuan yang ditetapkan tercapai.

#### b. Syarat Media ALG

Alat Lebar Gantung biasa disebut juga *wallchart* merupakan media dua dimensi non proyeksi yang dikomunikasikan dikelas. Maka ukuran kertas, gambar, dan tulisannya harus disesuaikan dengan kebutuhan informasi oleh seluruh kelas, menurut Suwarna (2006:143), maka dipersyaratkan agar :

- 1) Cukup besar dan gambar serta huruf-hurufnya terbaca oleh kelas.
- 2) Visualisasi ide dan pesan mudah ditangkap dan dipahami.
- 3) Penampilan cukup menarik atau atraktif.
- 4) Komposisi warna serasi dan seimbang dengan luar kertas.
- 5) Penggunaan dan penyimpanan serta pemeliharaan mudah.
- 6) Tahan dipergunakan berkali-kali
- 7) Pembuatannya Mudah dan sederhana.

Hal ini bertujuan agar guru dapat membuat media dengan cepat dan mudah dipahami siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Suwarna (2006:144) mengemukakan bahwa penggunaan warna pada media dibatasi dua atau tiga warna saja. Salah satu warna dijadikan warna dominan. Makin luas permukaan atau bidang gambar ALG, maka makin banyak variasi warna yang dapat digunakan. Sebaliknya makin kecil bidang gambar, maka kecil pula variasi warna yang digunakan. Berikut ini adalah susunan warna yang tidak majemukan dan mudah ditangkap, yaitu :

Tabel 1. Susunan Warna Gambar dan Warna Dasar

Warna Dasar	Warna Gambar	Warna Dasar	Warna Gambar
Kuning	Hitam	Hijau	Putih
Putih	Putih	Putih	Hijau
Merah	Biru	Hitam	Kuning
Putih	Coklat	Kuning	Merah
Putih	Hitam	Hitam	Putih

Sedangkan gabungan dapat dipergunakan pedoman sebagai berikut :

- 1) Warna gelap dan warna muda sangat mudah dibedakan
- 2) Warna gelap dan warna gelap tidak mudah dibedakan
- 3) Warna putih atau kuning dengan latar belakang gelap sangat mudah dibedakan

Urutan langkah pembuatan ALG adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat rancangan yang sesuai dengan materi dan tujuan yang intruksional
- 2) Membuat skeet dengan ukuran folio atau kuarto, lengkap dengan rencana warna yang akan digunakan
- 3) Menentukan ukuran ALG yang akan digunakan
- 4) Menentukan langkah realisasi pengadaan ALG, termasuk bagian mana yang didahulukan, dan mana yang berikutnya, dan seterusnya
- 5) Melaksanakan pembuatan atau pengadaan ALG

Berdasarkan penjelasan tentang susunan warna pada media ALG di atas, peneliti menggunakan warna dasar putih (warna terang) dengan tulisan warna

hitam ( warna gelap). Dengan demikian akan sangat mudah dibedakan, materi yang disampaikan lebih jelas sehingga mudah dimengerti.

c. Fungsi Media ALG dalam Pembelajaran

Levie & Lenz (1982) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu :

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada pelajaran ini yang berkaitan dengan visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran.

2) Fungsi afektif

Media visual terlihat dan menikmati siswa belajar (membaca) teks yang tergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi kognitif

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

4) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### d. Penggunaan Media ALG

ALG biasanya divisualisaikan untuk peta, diagram, grafik, table, poster, dan kartun. Huruf yang digunakan disarankan huruf berstandar ISO tegak atau miring. Mengenai tinggi dan besar huruf serta jarak antar huruf dapat disesuaikan dengan keadaan kelas. Penggunaan warna dibatasi dua atau tiga warna dengan salah satu warna yang dominan atau berpatokan pada asas makin luas permukaan atau bidang ALG, makin banyak visualisasi warna yang digunakan atau sebaliknya makin kecil bidang gambar, makin kecil variasi warna yang digunakan.

#### e. Kelebihan dan Kekurangan Media ALG

Berdasarkan Levie & Lentz (1982) mengemukakan fungsi media pembelajaran, khususnya media visual dibagi menjadi 4 yaitu fungsi atensi (perhatian), fungsi afektif (sikap), fungsi kognitif (pemahaman), dan fungsi kompensatoris (akomodasi). Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media visual yaitu media ALG mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu :

- 1) Menurut Nurul. H (2013:2) Kelebihan Media ALG adalah :
  - a) Ukuran kertas, gambar dan tulisan cukup besar sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan informasi seluruh kelas sehingga lebih mudah dipahami siswa
  - b) Visualisasi ide dan pesan mudah ditangkap dan dipahami.
  - c) Penyimpanan dan penggunaan mudah.
  - d) Dapat digunakan berkali-kali dan tahan lama.

- e) Mudah dan sederhana pembuatannya.
  - f) Tidak menggunakan tenaga listrik.
- 2) Kelemahan Media ALG adalah :
- a) Penggunaan warna dibatasi 2 atau 3 saja
  - b) Media ALG hanya boleh dilihat secara kelompok maksimal 5 siswa
  - c) Huruf yang digunakan sederhana
  - d) Memerlukan persiapan dalam pembuatan media ALG
- f. Fungsi dan Nilai Media ALG

ALG merupakan salah satu contoh dari media visual kelompok grafis.

Menurut Sadiman (1986) media grafis memiliki fungsi dan nilai sebagai berikut :

- 1) Sifatnya konkrit, gambar dan angka realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan media visual semata.
- 2) Media grafis dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 3) Media grafis dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja.
- 5) Biaya murah, mudah didapat, dan tidak memerlukan peralatan khusus.

Hamalik (1986:87) menyatakan bahwa media grafis sebagai media akan berhasil efektif apabila gambar yang dipilih memenuhi kriteria tertentu, disesuaikan dengan kematangan siswa, tujuan yang akan dicapai dengan teknik yang digunakan dalam situasi belajar.

#### **4. Kompetensi Pembuatan Saku *Pasepoille***

Kata kompetensi biasa diartikan sebagai kecakapan yang memadai untuk melakukan tugas/memiliki keterampilan dan kecakapan yang disyaratkan (Suparno, 2001:27). Johnson dalam Suparno (2001:27) berpendapat bahwa kompetensi adalah perbuatan rasional yang memuaskan untuk memenuhi tujuan dalam kondisi yang diinginkan. Sedangkan menurut Hamzah (2007:78) kompetensi sebagai karakteristik yang menonjol bagi seseorang dan mengindikasikan cara-cara berperilaku atau berfikir dalam segala sesuatu dan berlangsung terus dalam periode waktu yang lama. Berdasarkan pendapat para ahli diatas tentang pengertian kompetensi, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk melaksanakan suatu tugas menginterpretasikan pengetahuan, keterampilan, sikap dan kemampuan untuk membangun pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman serta pembelajaran yang dilakukan.

Pelaksanaan program pendidikan di lembaga Sekolah Menengah Kejuruan, maupun pada lembaga pendidikan kejuruan lainnya, pembelajaran praktik, memegang peranan yang sangat penting. Melalui kegiatan pembelajaran praktik, siswa akan dapat menguasai keterampilan kerja secara optimal. Pembelajaran praktek adalah proses belajar mengajar yang menekankan pada kegiatan mengaplikasikan suatu teori dalam kondisi dan situasi yang terbatas seperti di laboratorium. Berdasarkan kurikulum KTSP mata pelajaran produktif merupakan salah satu mata pelajaran praktek yang ada di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan program studi tata busana. Mata pelajaran menjahit celana

pada semester 2 merupakan mata pelajaran praktek yang memiliki kompetensi membuat saku *passepoille*.

Saku *Passepoille* merupakan Kompetensi Dasar dari Standar Kompetensi membuat celana pria pada Mata Pelajaran Produktif di Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Busana Butik. Standar Kompetensi membuat celana pria terdapat kompetensi dasar menjahit bagian-bagian busana. Salah satunya yaitu pembuatan saku *passepoille*.

a. Saku *passepoille*

Menurut Poespo (2005:92), istilah *passepoille* berasal dari bahasa Prancis, sedangkan nama lain dari *passepoille* adalah *bound opening pocket* (saku dengan lajur bukaan). *Passepoille* biasa digunakan untuk lubang kancing (*bound buttonhole*) dan saku dalam (*bound opening pocket*). Bahan untuk membuat *passepoille* disarankan dengan menggunakan *cotton*/katun. Saku *Passepoille* biasa digunakan untuk membuat *jas*, *blazer*, ataupun celana dan identik dengan *tailoring*.

Menurut Yuliati (1993:39) saku adalah bagian dari busana (pakaian) yang dapat berfungsi sebagai hiasan pakaian dan juga dapat dipakai untuk menempelkan sesuatu benda. Saku memiliki berbagai macam variasi atau model. Ada dua macam saku menurut letaknya yaitu : saku luar (saku temple) dan saku dalam (saku bobok).

Ada tiga macam saku dalam (bobok) yaitu:

1. Saku *passepoille*, yaitu saku yang pada bagian lubangnya diselesaikan dengan kumai serong/bahan melebar. Biasanya saku *passepoille* diterapkan pada blus,

kemeja dan celana.

2. Saku vest, yaitu saku yang memiliki belahan satu lajur pada bagian mulut, dan dapat ditambahkan tutup. Biasanya diterapkan pada jas, kemeja jaket, dan celana.
3. Saku klep, yaitu saku dalam (bobok) yang pada bagian lubangnya terdapat klep (tutup) yang diarahkan ke bawah

Menurut Yuliati (1993:39) hal yang harus diperhatikan pada pembuatan saku dalam adalah :

- 1) Menggantungnya harus berhati-hati, jika tidak akan mengakibatkan kesalahan total
- 2) Harus diperhatikan betul-betul bagian mana dari pakaian itu yang akan diberi saku agar letaknya pas (sesuai yang diinginkan)
- 3) Akan lebih baik jika yang akan diberi saku digaris atau digambar dan setelah itu dikontrol dahulu
- 4) Jika sudah tepat baru dikerjakan

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan saku *passepoille* adalah:

- 1) Mesin jahit

Mesin jahit adalah peralatan utama untuk menjahit.

- 2) Gunting kain

Gunting kain adalah peralatan yang digunakan untuk memotong bahan-bahan dalam pembuatan pakaian atau *passepoille*

- 3) Kapur jahit

Kapur jahit adalah peralatan yang digunakan untuk memberi tanda pada kain.

4) Gunting benang

Gunting benang adalah peralatan yang digunakan saat menjahit untuk menggunting benang.

5) Pita ukur

Pita ukur adalah peralatan yang digunakan untuk mengukur saku *passepaille* agar terbentuk sesuai ukuran standar.

6) Jarum mesin

Jarum mesin adalah peralatan tambahan bila terjadi jarum mesin patah.

7) Jarum tangan

Jarum tangan adalah peralatan yang digunakan untuk menjelujur bahan agar lurus dan sesuai ukuran.

Prosedur kerja membuat saku *passepaille* pada media pembelajaran ALG, yaitu:

1) Pembuatan saku *passepaille*

a) Bahan yang digunakan

Menyiapkan bahan yang sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan, yaitu :

(1) Bahan utama dengan bentuk pola celana belakang yang sudah diberi tanda saku *passepaille*

Catatan:

Sebelum memberi tanda saku *passepaille*, perhatikan jarak tanda dengan kain celana bagian belakang. Untuk jarak batas kain atas ke tanda dengan ukuran 8cm, sedangkan jarak batas kain kanan ke tanda dengan ukuran 4cm.

Ukuran saku *passepoille* yaitu panjang 13 cm lebar 1 cm.

- (2) Potong *passepoille* atas dengan ukuran 18x3 cm beserta viselin
  - (3) Potong *passepoille* bawah dengan ukuran 18x5 cm beserta viselin
  - (4) Lapisan bahan utama dengan ukuran 18x7.5cm, bahan disesuaikan dengan bahan utama
  - (5) Vuring saku dengan ukuran 18x33cm
- b) Menempel viselin pada *passepoille* atas dan *passepoille* bawah

Viselin yang diletakkan pada bibir *passepoille* kemudian dipress dengan cara ditekan dua kali.

Catatan :

- (1) Bagian lem viselin diletakkan pada bagian buruk kain
  - (2) Pada saat mengepress, posisi viselin berada di bagian bawah kain
- c) Meletakkan bibir *passepoille*

Bibir *passepoille* yang sudah siap diletakkan diatas bahan utama.

Catatan :

- (1) Pada bagian atas dan bawah bibir diletakkan berdempetan, tidak menumpuk dengan jarak 0.5 cm untuk bibir bagian atas maupun bawah
  - (2) Sebaiknya dilakukan dengan bantuan jarum pentul kemudian dijelujuj, agar letak tanda tepat dan tidak bergeser.
- d) Menjahit tanda *passepoille*

Menjahit tepat pada batas tanda *passepoille* atas dan *passepoille* bawah yang berukuran panjang 13 dan lebar 1cm.

Catatan:

(1) Letak bibir *passepoille* diatas bahan utama sedangkan bagian yang berviselin diletakkan paling atas

(2) Gunakan jarum pentul untuk membantu proses menjahit

e) Menggunting tengah *passepoille*

Menggunting bagian tengah tanda *passepoille* sepanjang 11 cm dibantu dengan pendedel untuk melubangi dengan ketentuan 1 cm sisa potongan ke ujung dipotong membentuk segitiga menyudut kebgiian batas jahitan bibir *passepoille* atas dan bawah

Catatan:

Gunting yang digunakan sebaiknya yang panjang, kecil, runcing dan tajam

f) Memasukkan bibir melalui lubang *passepoille*

Bibir dimasukkan melalui lubang *passepoille*, bentuk bibir sampai berukuran 0.5cm

Catatan:

(1) Semat dengan jarum pentul kemudian dijelujur agar hasilnya lebih baik

(2) Tutup bibir saku dengan tusuk serong agar tidak terbuka ketika dipakai

(3) Pastikan ukuran tetap 0.5cm, ukur dengan menggunakan pita ukur (metlin)

g) Menjahit guntingan segitiga

Guntingan segitiga pada bagian kanan dan kiri *passepoille* dijahit

Catatan:

Menjahit segitiga diawali dari tengah ke atas kemudian ke bawah dan kembali ke tengah segitiga.

h) Menjahit *passepaille*

Menjahit *passepaille* bagian atas dan bawah tepat pada batas jahitan.

Catatan:

Ukur *passepaille* 0.5cm, kemudian jahit batas jahitan atas dan bawah *passepaille*. Jika mendapati kesulitan gunakan jarum pentul/dijelujur terlebih dahulu untuk mempermudah proses menjahit.

i) Menjahit bahan utama pada kantong saku

Lapisan bahan utama diletakkan di atas vuring saku, kemudian jahit lapisan bahan utama dengan vuring saku.

Catatan:

Posisi lapisan bahan utama terletak di atas vuring. Bagian buruk lapisan berhadapan dengan bagian baik vuring saku.

j) Menyambung vuring dengan bagian dalam bibir bawah *passepaille*

Bibir bagian bawah dijahit dengan vuring menggunakan kampuh balik

Catatan:

(1) Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik dua kali jahitan.

Pertama, jahit bagian buruk menghadap bagian buruk dengan ukuran 3mm (jika memungkinkan ukuran kurang dari 3mm), kemudian balik dan jahit bagian baik menghadap bagian baik dengan pinggir tirusnya masuk ke dalam, hasil kampuh ini kurang lebih 0.5cm

(2) Sebaiknya, kampuh ini digunakan untuk bahan yang tipis dan tidak tebal

k) Menjahit kantong saku

Vuring dilipat ke atas menempel dengan bibir *passepoille*. Tarik keluar bahan utama kemudian jahit vuring, dengan bagian bawah vuring dibuat lengkung

Catatan:

Bagian bawah vuring dibuat lengkung supaya kotoran yang masuk kedalam saku lebih mudah dibersihkan.

#### l) Finishing

Merapikan saku *passepoille* dari tiras benang, dan selesaikan kampuhnya dengan diobras. Perlu diperhatikan, karena tidak semua mesin obras itu ada pisau potongnya jadi sebaiknya digunting terlebih dahulu/ disamakan kampuhnya sebelum diobras.

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

Kajian hasil peneliti yang relevan dengan ALG dan saku *passepoille* antara lain :

1. Vina Giri Liani (2009) yang meneliti tentang “Pengembangan media pembelajaran *chart* mata diklat menggambar busana di SMK Piri 2 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (a) produk media pembelajaran *chart* yang telah dikembangkan berdasarkan kriteria media *chart*, (b) kelayakan pengembangan media *chart* diperoleh dari hasil validasi oleh beberapa ahli dengan kualifikasi kategori “baik”, (c) efektifitas penggunaan media pembelajaran *chart* pada kompetensi menggambar busana pesta dengan teknik 3 dimensi dapat ditunjukkan hasil nilai yang berarti ada peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar = 0,6

2. Herwi Susilowati (2011) yang meneliti tentang “Pengembangan media pembelajaran *chart* dan *job sheet* proporsi tubuh wanita pada mata diklat menggambar busana di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta”. Hasil penelitian berupa: (a) pengembangan media *chart* melalui 10 tahapan, hingga menghasilkan produk Media *Chart* Tiga Dimensi yang layak digunakan pada proses pembelajaran menggambar busana khususnya pada materi pembuatan proporsi tubuh wanita, (b) pengembangan media *job sheet* menggunakan kertas kwarto, media *job sheet* ini terdiri dari dua bagian yaitu pembuatan proporsi tubuh dan pembuatan proporsi tubuh dengan gaya, (c) tingkat kelayakan media pembelajaran *chart* menurut uji lapangan sejumlah 20 siswa menunjukkan bahwa 70% dalam kategori sangat layak, 30% kategori layak, tingkat kelayakan *job sheet* menurut uji lapangan sejumlah 20 siswa menunjukkan bahwa 60% dalam kategori sangat layak, 40 % kategori layak.
3. Rina Safitri (2013) yang meneliti tentang “Pengembangan media pembelajaran pembuatan saku *passepoille* menggunakan media *macromedia flash* pada mata pelajaran membuat busana wanita di SMK NEGERI 1 WONOSARI”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan : (a) kelayakan pengembangan media *macromedia flash* diperoleh dari hasil validasi beberapa ahli dengan kualifikasi kategori “layak”, (b) keberhasilan peneliti membuktikan bahwa pembuatan *passepoilles* diperlukan sebuah media dalam pembelajarannya yang diuji coba di lapangan dengan hasil rerata 52,73 dengan kategori layak.

4. Bambang Setiyo Hari Purwoko (2008) yang meneliti “ Pengembangan media mesin CNC Virtual TU-3A sebagai media pembelajaran mata kuliah pemesinan. Berdasarkan hasil peneltiian dapat diperoleh : (a) *Prototype Simulai* Visual lintasan pahat mesin CNC TU\_3A yang dikembangkan berhasil diwujudkan, di buat dengan spesifikasi atau perencanaan awal pengembangan yang diinginkan, baik dari segi tampilan program, control dan animasi (b) beberapa perintah pemrograman CNC sudah dapat dijalankan oleh media yang dikembangkan dengan baik, akan tetapi masih terdapat *Bug* pada kode-kode tertentu, sehingga masih memerlukan revisi dan pengembangan lebih lanjut, (c) media mampu menampilkan simulasi gerakan pahat meskipun sebatas pada kode program tertentu.
5. Imam Mustholiq Ms, Sukir, dan Ariadie Chandra N (2007) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah dasar listrik”. Hasil penelitian berupa : (a) telah diperoleh hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah Dasar Listrik, yang bentuk fisiknya berupa CD yang di dalamnya berisi hasil program media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah listrik dengan prosedur pengembangan mencakup analisis kebutuhanm desain, penerjemahan modul hasil desain ke dalam bentuk aplikasi, pengujian terhadap perangkat lunak yang dihasilkan pengaplikasian produk kepada pengguna dan perbaikan, (b) hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mata kuliah Dasar Listrik mempunyai unjuk kerja yang baik, yang ditunjukkan skor rata-rata penilaian yang diberikan oleh

ahli media, ahli materi, dan mahasiswa terhadap unjuk kerja hasil pengembangan media pembelajaran interaktif tersebut adalah 3,81 atau secara presentase sebesar 79,71%,

6. Suyitno (2016), dengan judul “ Pengembangan media multimedia interaktif pengukuran teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK. Hasil penelitian berupa : (a) proses pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui tida tahap yaitu : analisis kebutuhan, pengembangan produk, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan implementasi produk akhir, (b) produk multimedia ini dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan pemahaman meteri pengukur teknik.

Berdasarkan beberapa kajian penelitian yang relevan diatas, memiliki kesamaan dengan penelitian yang saya teliti yaitu model penelitian *reseacrh and development*. Pengembangan media memiliki tahapan validasi dengan ahli media dan juga ahli materi. Setelah media dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi maka media layak untuk uji kelompok kecil dan juga uji kelompok besar. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Penelitian yang relevan

Uraian	Penelitian	Vina Giri Liani (2009)	Herwi Susilowati (2011)	Rina Safitri (2013)	Bambang Setiyo Hari Purwoko (2008)	Imam Mustholiq Ms, Sukir, dan Ariadie Chandra N (2007)	Suyitno (2016)	Awwali Ibnu Wardaya  (Peneliti (2017)
Tujuan penelitian	Pembuatan media pembelajaran	√	√	√	√	√	√	√
	Kelayakan media	√	√	√		√	√	√
Jenis penelitian	PTK							
	Eksperimen							
	R & D	√	√	√	√	√	√	√
	Deskriptif							
Tempat penelitian	SMA							
	SMK	√	√	√			√	√
	UNIVERSITAS				√	√		
Pengumpulan Data	Angket	√	√	√	√	√	√	√
	Tes						√	
	Wawancara	√	√	√				√
	Observasi	√	√	√				√

### C. Kerangka Pikir

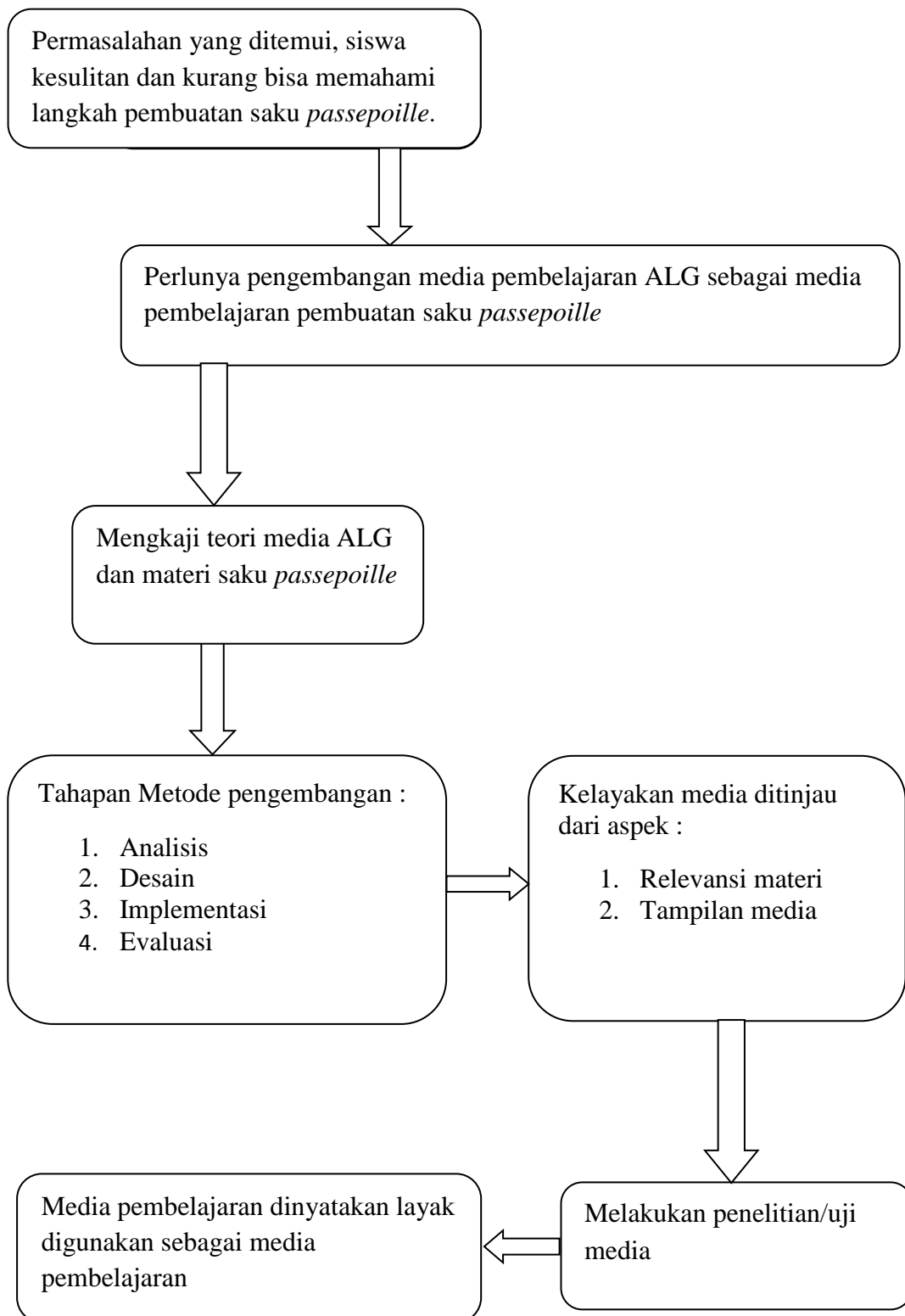
Pembelajaran mata pelajaran celana pria dengan kompetensi dasar membuat saku *passepoille* merupakan mata pelajaran penting dalam Sekolah Menengah kejuruan (SMK) sehingga perlu menerapkan media pembelajaran yang tepat. Untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam pelajaran pembuatan saku *passepoille*, guru harus mampu menciptakan suasana yang optimal dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat. Karena berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru dan siswa. Guru sebagai pengelola proses pembelajaran hendaknya berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang kondusif yang mampu memberikan motivasi pada siswa sehingga akan berdampak pada pencapaian kompetensi siswa yang meningkat.

Apabila dikaji lebih lanjut berdasarkan teori yang telah ada maka salah satu alternatif peningkatan kualitas pembelajaran pembuatan saku *passepoille* di SMK N Pringkuku. Berdasarkan kajian pustaka yang sudah dipaparkan sebelumnya diketahui bahwa media pembelajaran berbasis ALG sangat tepat digunakan dalam pembelajaran karena berkaitan dengan proses pembelajaran yang menerapkan sistem perlangkah dan menampilkan unsur gerak suatu objek misalnya dalam pembuatan saku *passepoille*. Media pembelajaran ALG diasumsikan dapat lebih menarik karena lebih banyak melibatkan panca indra antara lain mata, tangan dan telinga sehingga akan lebih banyak pesan-pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Di SMK N Pringkuku khususnya pelajaran Busana Pria belum memanfaatkan media tersebut karena kondisi yang

ada sekarang kondisinya tidak memungkinkan untuk digunakan kembali. Dengan demikian perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sudah ada. Media pembelajaran materi membuat saku *passepaille* ini berisi materi mengenai pembelajaran yang disesuaikan dengan silabus.

Siswa mampu membuat bagian-bagian busana termasuk saku *passepaille* ketika diimplementasikan pada celana pria. Guru pengampu mata pelajaran membuat busana pria terdiri dari 2 orang (*team teaching*), tetapi pada kenyataannya dibagi menjadi dua kelas dan dalam satu kelas terdapat 1 orang guru pengampu sehingga keberadaan media menjadi penting untuk membantu proses mengajar dalam praktik pembuatan saku *passepaille*.

Upaya yang harus dilakukan untuk memberikan jalan keluar dari permasalahan tersebut dengan cara melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu dengan memilih media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga saling aktif/berhubungan antara siswa dengan media pembelajaran tersebut. Salah satu media yang bersifat interaktif adalah *ALG*. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran membuat celana pria secara maksimal di SMK N Pringkuku. Berikut Gambar 1 :



Gambar 1. Kerangka Pikir

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

1. Bagaimana mengembangkan media ALG pembuatan saku *passepaille* dari tahap analisis.
2. Bagaimana mengembangkan media ALG pembuatan saku *passepaille* dari tahap desain.
3. Bagaimana mengembangkan media ALG pembuatan saku *passepaille* dari tahap implementasi.
4. Bagaimana mengembangkan media ALG pembuatan saku *passepaille* dari tahap evaluasi.
5. Bagaimana kelayakan media ALG pembuatan saku *passepaille* ditinjau dari aspek relevansi materi.
6. Bagaimana kelayakan media ALG pembuatan saku *passepaille* ditinjau dari aspek tampilan media.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran ALG dengan materi pembuatan saku *passepaille*. Sebagai landasan pengembangan media ALG pembelajaran ini menggunakan pengembangan model 4D menurut Thiagarajan. Penggunaan model pengembangan Thiagarajan ini karena langkah-langkah model tersebut mampu memberikan arahan yang detail dan sistematis sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Peneliti menggunakan tahapan-tahapan dalam mengembangkan ALG mulai dari pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan pendesiminasian (*Diseminate*). Peneliti menggunakan pengembangan 4D karena sesuai dengan tujuan pengembangan produk yaitu mempermudah menyampaikan materi

Penelitian ini pada tahap selanjutnya bertujuan untuk mengetahui kelayakan media ALG pada siswa kelas XI. Data yang diperoleh dengan cara memberi angket pada ahli materi dan ahli media beserta siswa kelas XI program keahlian Busana Butik SMK Negeri Pringkuku.

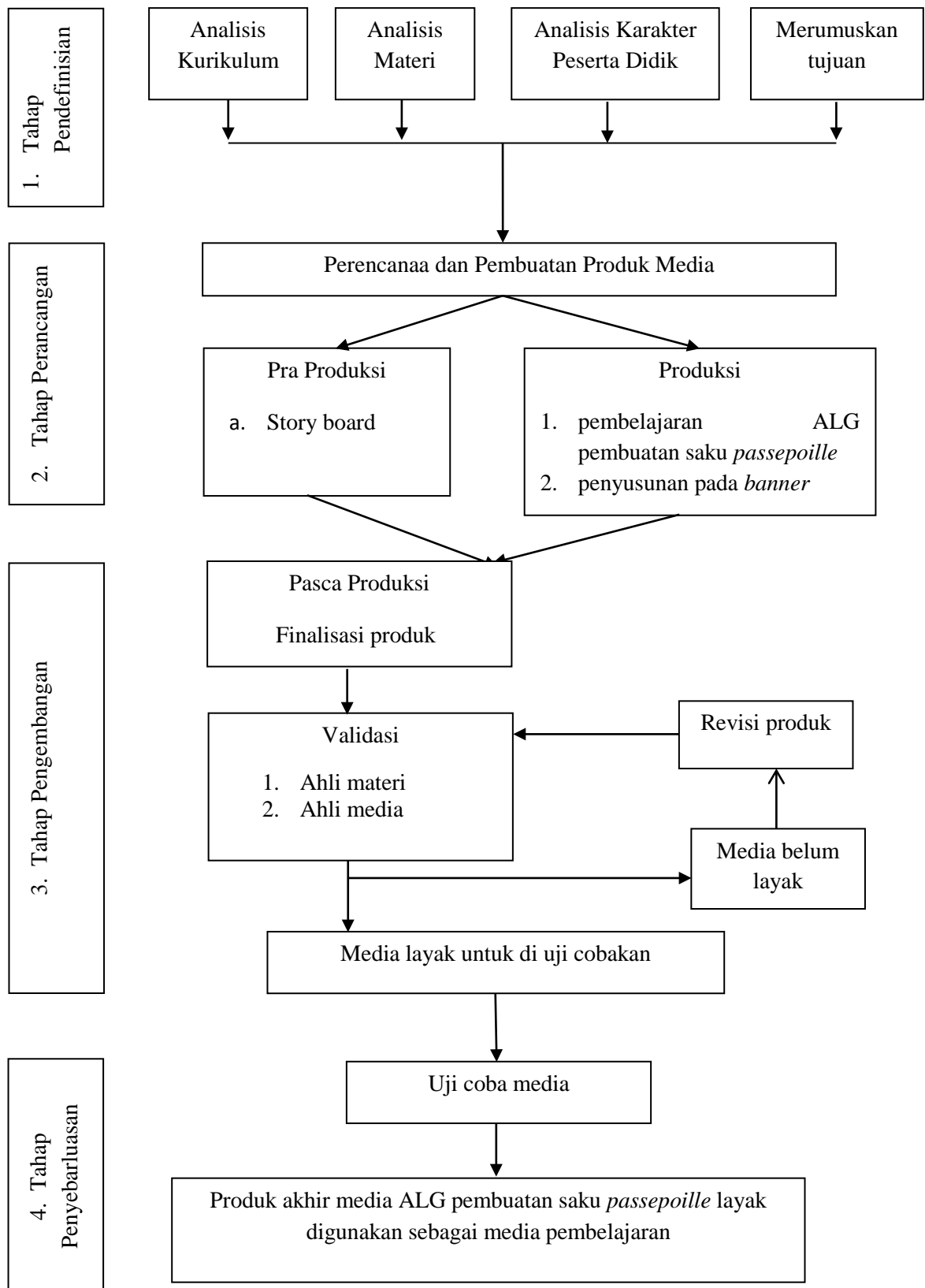
#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan akan memaparkan langkah-langkah yang akan ditempuh peneliti dalam membuat produk. Prosedur pengembangan akan memberi gambaran langkah-langkah yang akan ditempuh mulai dari perencanaan sampai terbentuk produk berupa media pembelajaran ALG.

Prosedur pengembangan pada penelitian pengembangan media ALG pada materi pembuatan saku *passepoille* untuk peserta didik kelas XI SMK N Pringkuku ini menggunakan model Model 4D menurut Thiagarajan dalam Mulyatiningsih (2012: 195-199) menjelaskan proses pengembangan media sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*Define*) yang bertujuan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan: analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.
2. Tahap perencanaan (*Design*) ini untuk menyiapkan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti akan memilih dan merancang media
3. Tahap pengembangan (*Develop*) bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar. Media pembelajaran ALG yang sudah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.
4. Tahap pendesiminasian (*Diseminate*) merupakan tahap penggunaan perangkat media pembelajaran ALG yang telah dikembangkan pada kelas XI Busana Butik SMK N Pringkuku.

Prosedur pengembangan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille* dapat dijabarkan seperti pada Gambar 2 :



Gambar 2. Prosedur pengembangan media

Bagan tersebut merupakan prosedur yang dilakukan peneliti yang dikembangkan menggunakan model 4D. Model pengembangan 4D menurut Thiagarajan yang telah diterjemahkan Endang Mulyatiningsih dijabarkan sebagai berikut:

1. Analisis

Pada tahap pendefinisian (*define*) yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pengembangan produk. Pengembangan media ALG ini tahap pendefinisian dilakukan dengan cara:

- a. Analisis kurikulum

Pada tahap awal peneliti mengkaji kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum digunakan untuk menentukan kompetensi yang harus tercapai. Di SMK N Pringkuku menggunakan kurikulum KTSP. Pada Media pembelajaran ALG dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang ada di SMK N Pringkuku sehingga media ALG tersebut tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Media ALG yang akan dibuat adalah media ALG dengan materi pokok pembuatan saku *passepaille*. Kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik adalah membuat saku *passepaille* dengan baik dan benar.

- b. Analisis peserta didik

Karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara melakukan pengamatan di kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Kegiatan ini berfokus pada

sebelum penggunaan media pembelajaran ALG. Seperti mengetahui jumlah siswa dalam 1 kelas, minat siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, kondisi kelas saat berlangsungnya pembelajaran, dan wawasan atau keterampilan siswa. Karakteristik peserta didik berfungsi untuk menentukan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Apabila motivasi belajar rendah perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik termotivasi untuk memahami materi dalam media ALG tersebut.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi kemudian mengkategorikan materi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Peserta didik memerlukan media sehingga materi mudah dipahami. Analisis materi bertujuan untuk menentukan materi yang akan disajikan dalam media ALG. Membuat saku *passepoille* menurut peserta didik salah satu praktek yang sulit karena proses menjahitnya memerlukan tahapan-tahapan yang jelas. Membuat saku *passepoille* memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi terutama membuat bibir saku dan pemasangan kantong saku. Media ALG dipilih karena dapat memvisualisasi proses pembuatan saku *passepoille*. Sesuai RPP yang mengacu pada kurikulum KTSP yaitu memiliki Standar Kompetensi Membuat Celana Pria dengan Kompetensi Dasar Menjahit saku *passepoille*. Pengembangan media ALG ini disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran di SMK N Pringkuku. Analisis kebutuhan media ALG ini dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi, wawancara, dan kajian pustaka. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung sebelum menggunakan media ALG. Wawancara

dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran busana pria dan peserta didik kelas XI SMK N Pringkuku. Mengkaji pustaka dilakukan dengan cara mempelajari buku yang di gunakan di SMK N Pringkuku. Buku yang digunakan yaitu Tailoring Membuat Blazer dalam 1 Hari dari Poespo dan teknologi busana dari Yuliati.

d. Merumuskan tujuan

Sebelum menulis bahan ajar, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Oleh karena itu peneliti harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menetapkan kompetensi dasar dan silabus mata pelajaran
- 2) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup kompetensi dasar
- 3) Menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar
- 4) Menentukan tujuan pembelajaran

2. Desain

Desain merupakan tahap perancangan media pembelajaran. Langkah langkah pembuatan media ALG dilakukan dengan menggunakan pedoman

- a. Pra produksi yaitu tahapan mengidentifikasi program dengan cara menentukan bentuk ALG, materi pokok, kompetensi dasar dan indikator kemudian dituangkan dalam bentuk naskah yang didalamnya meliputi penulisan sinopsis, *treatment*, dan *story board*
- b. Produksi yaitu tahapan dimana dimulai membuat langkah-demi langkah membuat saku *passepoille* dari awal hingga akhir.

Desain media ALG yang akan diciptakan yaitu terdiri dari beberapa lembar menggunakan bahan banner agar lebih tahan lama. Menggunakan warna dasar putih dengan warna huruf hitam untuk menjelaskan tahapan yang ada agar lebih cepat dipahami oleh siswa, dan bahan untuk membuat langkah-langkah saku *passepoille* yaitu kain celana berwarna hitam. ALG terdiri dari 17 lembar dengan rincian :

- Lembar 1 : judul
- Lembar 2 : materi, standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator pencapaian
- Lembar 3 : pengertian saku *passepoille*
- Lembar 4 : alat dan bahan
- Lembar 5 : langkah 1, bahan dan pola, keterangan secara rinci
- Lembar 6 : langkah 2, mulai proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 7 : langkah 3, proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 8 : langkah 4, proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 9 : langkah 5, proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 10 : langkah 6, proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 11 : langkah 7, proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 12 : langkah 8, proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 13 : langkah 9, proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 14 : langkah 10, proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 15 : langkah 11, proses pengerjaan, keterangan dan catatan
- Lembar 16 : penutup
- Lembar 17 : biodata pengembang

### 3. Implementasi

Pada tahapan implementasi ini adalah tahap pengembangan (*Develop*). Dilakukan tahapan *pasca* produksi yaitu menyusun komponen-komponen membuat saku *passepaille* dan tahapan-tahapan yang telah dijahit untuk divalidasi oleh ahli media kemudian diujicobakan.

Revisi dilakukan apabila dari aspek media dan atau materi masih terdapat kelemahan dan kekurangan sehingga media ALG yang dikembangkan masih kurang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji coba dilakukan dalam skala kecil Uji coba skala kecil merupakan uji coba yang dilakukan setelah validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menyatakan layak. Uji coba skala kecil ini dilakukan oleh 7 siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat saku *passepaille* dari segi materi, kemanfaatan dan media pembelajaran siswa. Dan dilakukan oleh guru sebagai pengguna media. Proses ini penting digunakan untuk mengetahui kekurangan produk dari 7 penilaian siswa serta guru. Setelah melakukan uji skala kecil dilakukan revisi produk yaitu untuk memperbaiki kekurangan media membuat saku *passepaille* dari segi siswa dan guru.

### 4. Evaluasi

Tahapan evaluasi dimaksudkan pada tahap penyebarluasan (*Disseminate*). Evaluasi dilakukan untuk menilai media ALG secara keseluruhan baik dari segi materi dan segi tampilan. Setelah diujicobakan kepada peserta didik akan terlihat apakah media ALG pembelajaran tersebut masih ada kelemahan atau tidak. Media ALG tersebut sudah dapat meningkatkan motivasi peserta didik atau belum.

Revisi produk akan dilakukan apabila masih terdapat kelemahan dan kekurangan produk sebagai media pembelajaran. Setelah produk selesai direvisi dan dinyatakan layak maka media tersebut siap dipakai.

### **C. Waktu Dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N Pringkuku yang beralamat di Kec. Pringkuku Pacitan. Penelitian ini dari penyusunan proposal hingga penyusunan laporan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2016 - sampai bulan Januari 2017.

### **D. Subjek dan Obyek Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri Pringkuku. Pada saat melihat hasil praktek siswa yang dapat menyelesaikan saku *passepoille* hanya 20 siswa dari 30 siswa dan yang memiliki hasil saku *passepoille* yang baik dan benar sejumlah 10 siswa. Obyek berupa media ALG pembelajaran membuat saku *passepoille*.

### **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi dan fakta-fakta yang ada di lapangan. Metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dokumen dan angket.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode non tes untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data ini bisa digunakan untuk mengukur pendapat/opini, sikap, motivasi, dan kinerja. Metode pengumpulan data

melalui dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket. Teknik ini dipilih untuk mengetahui bagaimana saku *passepoille* oleh siswa dan sebagai data untuk melakukan pengembangan media. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

#### 1. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi dilakukan untuk mengetahui data-data dari SMK N Pringkuku. Kegiatan ini berfokus pada data kurikulum sekolah, dan penilaian hasil praktek siswa sebelum menggunakan media ALG, maka dilakukan kegiatan pengamatan kelas awal.

Tabel 3. Pedoman Dokumentasi

No	Bentuk kegiatan	Dokumen yang diperoleh	Responden
1.	Mengamati	Kurikulum yang digunakan di SMK N Pringkuku	Bimbingan Konseling
		Hasil praktek siswa sebelum menggunakan media	Guru pengampu

#### 2. Observasi

Observasi dilakukan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak pada subjek penelitian. Teknik observasi yang digunakan pada penelitian ini merupakan observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan yaitu observasi yang peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Peneliti mencatat, menganalisis, dan selanjutnya dapat membuat kesimpulan tentang perilaku subjek penelitian.

Observasi yang digunakan pada penelitian ini berfungsi untuk mengetahui pelaksanaan dan situasi pembelajaran di kelas metode dan media yang guru gunakan. Aspek yang diamati dalam proses observasi dapat dilihat pada Tabel 4 :

Tabel 4. Pedoman Observasi

No	Bentuk Kegiatan	Aspek yang dinilai	Fungsi	Kegiatan pengamatan
1	Observasi	Bagaimana proses belajar mengajar di kelas	Mengetahui pelaksanaan dan situasi pembelajaran di kelas sebelum menggunakan media ALG	Guru Peserta didik
		Bagaimana penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran		Guru Peserta didik
		Sikap peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar		Peserta didik

### 3. Wawancara (*interview*)

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini, teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan media pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media ALG pembuatan saku *passepaille* di SMK N Pringkuku. Kegiatan identifikasi masalah dengan wawancara ini dilakukan kepada dua sumber, yaitu pengajar dan peserta didik.

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, yaitu dalam melakukan wawancara, pengumpul data tidak menyiapkan instrumen penelitian secara sistematis dan lengkap berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Wawancara yang digunakan pada penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media ALG membuat saku *passepoille*. Pedoman teknik pengumpulan data dapat dilihat pada Tabel 5 :

Tabel 5. Pedoman Wawancara

No	Bentuk kegiatan	Pertanyaan	Fungsi	Responden
1	Wawancara terhadap guru	Metode pembelajaran yang digunakan	mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media ALG membuat saku <i>passepoille</i>	Guru
		Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas		Guru
		Sumber belajar dan media apa yang digunakan dalam proses pembelajaran		Guru
2	Wawancara terhadap peserta didik	Bagaimana proses pembelajaran di kelas	mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media ALG membuat saku <i>passepoille</i>	Peserta didik
		Kendala yang dialami saat proses pembelajaran		Peserta didik

#### 4. Angket

Angket atau kuisioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan memberi pertanyaan tentang topik tertentu kepada responden untuk mendapatkan informasi tertentu. Instrumen angket yang digunakan pada penelitian ini berfungsi untuk memberikan penilaian terhadap media ALG. Angket diberikan pada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media ALG. Angket juga digunakan untuk mengetahui kelayakan media ALG menurut peserta didik. Angket akan diberikan kepada peserta didik sesudah dilakukan pembelajaran dengan media ALG.

Tabel 6. Metode Pengumpulan Data

No	Bentuk kegiatan	Pertanyaan	Fungsi	Responden
1	Pembagian angket	Kelayakan media ALG dari segi materi	menghasilkan kelayakan media ALG dari segi materi dan media	Ahli media Ahli Materi
		Kelayakan media ALG dari segi media		
2	Pembagian angket	Kelayakan media ALG dari segi materi	Mengetahui kelayakan media ALG	Peserta didik
		Kelayakan media ALG dari segi media		

#### F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunta : 2006-160). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket diberikan kepada ahli materi dan media, ahli media dan peserta diklat kelas XI SMK Negeri Pringkuku sebagai responden. Berikut ini akan diberikan kisi-kisi instrumen yaitu:

1. Instrumen kelayakan media ALG ditinjau dari materi.

Instrumen untuk ahli materi berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi. Untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran menggunakan angket non tes dengan *skala* guttman yaitu dengan memberikan alternatif jawaban ya dan tidak. Jawaban ya dengan nilai 1 dapat diartikan bahwa materi pembelajaran tersebut dikatakan layak dan jawaban tidak dengan nilai 0 dapat diartikan bahwa materi pembelajaran tersebut tidak layak. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Kisi-kisi instrumen kelayakan ALG ditinjau dari ahli materi.

No	Indikator	Butir	No. Butir
1	Relevansi Materi	- Ketepatan isi materi	1
		- Ketepatan tujuan	2
		- Relevansi kompetensi	3
		- Kelengkapan materi	4
		- Keruntutan materi	5
		- Kejelasan materi	6
		- Tingkat kesulitan	7
		- Kedalaman materi	8
		- Materi dibagi dalam sub-sub pokok bahasan	9
		- Kemudahan penggunaan	10
		- Keragaman	11
		- Pemahaman materi	12
		- Kesesuaian dengan situasi siswa	13
		- Kesesuaian dengan rencana kegiatan belajar.	14
		- Ketepatan evaluasi materi.	15

2. Instrumen kelayakan media ALG ditinjau dari media pembelajaran.

Instrumen untuk ahli media pembelajaran berisikan kesesuaian media ALG pembelajaran dilihat dari aspek kemanfaatan dan kualitas teknis. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan angket non tes dengan *skala guttman* yaitu dengan memberikan alternatif jawaban ya dan tidak. Jawaban ya dengan nilai 1 dapat diartikan bahwa media tersebut dikatakan layak dan jawaban tidak dengan nilai 0 dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak layak. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 8 :

Tabel 8. Kisi-kisi instrumen kelayakan media ALG di tinjau dari ahli media media

No	Indikator	Butir	No. Butir
1	Kemanfaatan	- Bantuan dalam mengajar	1
		- Motivasi belajar	2
		- Fokus perhatian	3
		- Mempermudah proses belajar	4
		- Mempertinggi hasil belajar	5
2	Kualitas teknik	- Ukuran tulisan	6
		- Performen tampilan	7
		- Kualitas saku <i>passepaille</i>	8
	- Aspek teknis	- Komposisi warna media ALG	9
		- Istilah dan kalimat	10
		- Bahasa	11
		- Kelengkapan bahan	12
		- Tampilan media ALG	13
		- Penggunaan media ALG	14
		- Ilustrasi gambar pada media ALG	15
		- Kejelasan keterangan	16
		- Kemudahan penggunaan	17
		- Sistematika	18
		- Ukuran benner	19
		- Jumlah halaman	20

3. Instrumen kelayakan media ALG ditinjau dari penilaian siswa.

Instrumen untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek materi, manfaat dan aspek media pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk siswa menggunakan angket non tes dengan *skala likert* yaitu dengan memberikan alternatif jawaban sangat baik (SB) dengan nilai 5, baik (B) dengan nilai 4, cukup (C) dengan nilai 3, kurang (K) dengan nilai 2 dan sangat kurang (SK) dengan nilai 1. Kisi-kisi instrumen untuk siswa dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Kisi-kisi instrumen kelayakan ALG ditinjau dari penilaian siswa.

No	Indikator	Butir	No Butir
1	Materi	- Ketepatan materi (relevansi silabus)	1
		- Kejelasan tujuan	2
		- Keruntutan	3
		- Kejelasan materi	4
		- Tingkat kesulitan	5
		- Kedalaman materi	6
		- Ranah	7
2	Manfaat	- Motivasi belajar	8
		- Fokus perhatian	9
		- Menarik minat siswa	10
		- Mempermudah proses belajar	11
		- Mempertinggi hasil belajar	12
3	Media pembelajaran	- Ukuran tulisan	13
		- Bentuk tulisan	14
		- Bahasa yang digunakan	15
		- Kualitas media ALG	16
		- Penggunaan media ALG	17
		- Komposisi warna	18
		- Materi keterangan	19
		- Sistematika	20

## G. Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini menggunakan uji coba terbatas dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012:68). Pertimbangan yang mendasari dalam penentuan sampel uji coba terbatas ini yaitu dilihat dari tingkat *intelligensi* siswa dari yang tertinggi, sedang dan rendah berdasarkan hasil nilai siswa. Uji coba instrumen dilakukan pada 10 orang siswa dari 27 populasi. Baik buruknya instrumen akan berpengaruh terhadap benar tidaknya data yang diperoleh. Hal tersebut sangat menentukan kualitas penelitian. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan yang penting yaitu valid.

### 1. Validitas instrumen

Validitas berkaitan dengan permasalahan apakah instrumen yang dimaksudkan untuk mengukur sesuatu itu memang dapat mengukur secara tepat sesuatu yang akan diukur tersebut. Validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidak suatu item dalam instrumen yang telah dibuat. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen mempunyai kejituan dan ketelitian terhadap aspek yang hendak diukur.

Uji validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstruk (*construct validity*), diperoleh dengan cara uji validitas oleh para ahli (*expert judgment*) yaitu 2 orang Dosen PTBB FT UNY dan 1 orang Guru Mata Diklat menjahit di SMK Negeri 1 Pringkuku. Cara ini untuk menganalisa dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir instrumen telah memenuhi apa yang hendak diukur.

Pengujian dari ahli selesai kemudian dilakukan ujicoba lapangan skala kecil yaitu kelas XI tata Busana SMK N Pringkuku sebanyak 10 orang peserta didik. Setelah uji coba skala kecil dilakukan ujicoba skala besar pada 27 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar kemudian diperoleh data yang berbentuk angka atau data kuantitatif. Penelitian yang instrumennya menggunakan skala *Guttman* dan Likert data yang diperoleh adalah data interval. Data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis faktor yaitu mengkorelasikan antara skor butir instrumen dengan menggunakan rumus *product moment*. Analisis dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara nilai tiap butir pertanyaan dengan skor total. Rumus yang digunakan untuk menghitung korelasi *product moment* adalah sebagai berikut

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

Keterangan:

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- $N$  : jumlah responden
- $\sum XY$  : jumlah perkalian antara skor butir dan skor total
- $\sum X$  : jumlah skor butir
- $\sum Y$  : jumlah skor total
- $(\sum X)^2$  : jumlah kuadrat skor butir
- $(\sum Y)^2$  : jumlah kuadrat skor total

(Arikunta, 2006: 170)

Setelah diperoleh r hitung selanjutnya untuk dapat diputuskan instrumen tersebut reliabel atau tidak, harga r tersebut dikonsultasikan dengan r tabel dengan taraf signifikan 5%

Perhitungan validitas menggunakan program SPSS 16 *for windows* dilakukan untuk menguji kelayakan ALG pembuatan saku *passepoille*. Validitas setiap pertanyaan dapat dilihat pada kolom *corrected item correlation*. Jika nilai dari *corrected item correlation* lebih dari  $r_{\text{tabel}}$ , maka pernyataan dalam instrumen tersebut valid,  $r_{\text{tabel}}$  untuk N 27 adalah 0,381. Nilai *corrected item* dibandingkan dengan  $r_{\text{tabel}}$  jika diperoleh nilai lebih dari 0,381 maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel jika mampu menghasilkan ukuran yang relatif tetap meskipun dilakukan berulang kali. Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan *uji koefisien Alfa Cronbach* (Sugiyono, 2012: 365). Pengujian dilakukan dengan cara terlebih dahulu mencari butir yang valid dan yang tidak valid pada masing-masing instrumen. Dari hasil pengujian pertama, butir yang tidak valid tidak dimasukkan dalam pengujian selanjutnya. Dari hasil pengujian dengan menggunakan bantuan software SPSS 16 dapat diketahui reliabilitas instrumen untuk masing-masing instrumen.

Pengujian reliabilitas dengan teknik alfa Cronbach menggunakan rumus

sebagai berikut: 
$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{1 - \sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

dimana:  $r_i$  = reliabilitas

$k$  = *mean kuadrat* antara subyek

$$\sum s_i^2 = \text{mean kuadrat kesalahan}$$

$$S_i^2 = \text{total variansi}$$

(Sugiyono, 2012:365)

Pedoman untuk memberikan *interpretasi koefisien* menurut Sugiyono (2012: 231), dijelaskan pada Tabel 10 .

Tabel 10. Pedoman memberikan interprestasi terhadap koefisien korelasi

Interval Koefisien (r)	Tingkat Hubungan
0,80 sampai dengan 1,000	Sangat kuat
0,60 sampai dengan 0,799	Kuat
0,40 sampai dengan 0,599	Sedang
0,20 sampai dengan 0,399	Rendah
0,00 sampai dengan 0,199	Sangat rendah

Pengujian validitas dan realibilitas angket dengan menggunakan program SPSS 16,0 *for window*. Hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan bahwa instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan oleh 10 orang siswa valid atau sah.

### 3. Teknik Analisis Data

Analisis data untuk variabel kelayakan media ALG pembuata saku *passepouille* menggunakan analisis deskriptif. Teknik analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel sehingga mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Untuk menganalisis data tentang kelayakan multimedia dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif, dengan skala likert yang dijelaskan pada Table 11.

Tabel 11. Kriteria Pemberian Skor

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sumber : Sugiyono (2010: 93)

- b. Menghitung skor rata-rata tiap komponen penilaian pada setiap indikator multimediamenggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata setiap komponen

$N$  = Jumlah indikator

$\sum x$  = Skor total masing-masing penilai

- c. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 12. Klasifikasi Penilaian Total

<b>Rumus</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Data Kualitatif</b>
$X > \bar{X}_i + 1,80 \text{ sbi}$	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik (SB)
$\bar{X}_i + 0,60 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ sbi}$	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik (B)
$\bar{X}_i - 0,60 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ sbi}$	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup (C)
$\bar{X}_i - 1,80 \text{ sbi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \text{ sbi}$	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang (K)
$X \leq \bar{X}_i - 1,80 \text{ sbi}$	$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)

Sumber : Widoyoko (2009: 245)

Keterangan:

$\bar{X}$  : Skor yang diperoleh

$\bar{X}_i$  : Skor ideal yang dicari dengan rumus:

$$\bar{X}_i = (1/2) (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$s_{bi}$  : Simpangan bakuyang ideal dicari dengan rumus:

$$s_{bi} = (1/6) (\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal} )$$

Melalui pedoman langkah-langkah data di atas, media ALG pembuatan saku *passepoille* layak digunakan dengan kategori baik, ditentukan dengan nilai minimum “B” atau kategori “Baik”. Berdasarkan hal tersebut, jika hasil keseluruhan yang diperoleh dari validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru serta uji coba penggunaan media oleh siswa memberikan hasil “B”, maka pengembangan media ALG pada penelitian ini dikategorikan layak dengan kategori baik digunakan sebagai media pembelajaran.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Penelitian pengembangan menghasilkan media pembelajaran berupa Alat Lebar Gantung pada kompetensi membuat saku *passepoille*. Deskripsi data uji coba menjelaskan data-data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran alat lebar gantung pembuatan saku *passepoille*. Media ini berisi macam-macam saku, alat dan bahan, dan langkah-langkah pembuatan saku *passepoille*. Pengembangan media pembelajaran alat lebar gantung ini menggunakan metode 4D sebagai acuan dalam mengembangkan produk. Adapun hasil pengembangan dapat di deskripsikan sebagai berikut:

##### **1. Analisis**

Analisis dilakukan pada tahapan pendefinisian (*define*). Analisis kebutuhan dilakukan dengan kegiatan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran busana pria. Peneliti juga melakukan observasi di SMK N Pringkuku. Analisis kebutuhan untuk mengembangkan media ALG meliputi :

###### **a. Analisis kurikulum**

Kurikulum yang digunakan di SMK N Pringkuku adalah kurikulum KTSP. Pada kurikulum KTSP proses pembelajaran meliputi eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. ALG menyajikan langkah-langkah pembuatan saku *pasepoille* agar peserta didik dapat mengingat kembali langkah-langkah pembuatan saku

*passepaille*. ALG menjelaskan pengertian saku dan langkah-langkah pembuatan saku *passepolle* untuk memotivasi peserta didik agar dapat membuat saku *passepaille* dengan baik dan benar sesuai langkah-langkah. ALG menyajikan proses pembuatan saku *passepaille* mulai dari mempersiapkan alat dan bahan sampai langkah-langkah menjahit. ALG dikembangkan agar membantu peserta didik belajar mandiri.

b. Analisis peserta didik

Peneliti mengembangkan media sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik memiliki karakter kemampuan intelektual dan kemampuan berpikir yang berbeda. Peserta didik juga memiliki kepribadian, sikap dan motivasi yang berbeda saat menerima pelajaran pembuatan saku *passepaille*. Peserta didik yang memiliki motivasi mereka dapat segera menyelesaikan tugas sedangkan peserta didik yang kurang termotivasi tugas tidak selesai dikerjakan di sekolah kemudian melanjutkannya di rumah. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, menurut pendapat guru dibutuhkan media yang dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan pembelajaran mandiri karena jika menggunakan metode ceramah dan benda jadi siswa masih banyak yang belum dapat memahami langkah-langkah pembuatan saku *passepaille*. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa ALG. ALG dikembangkan agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan mampu memahami sendiri langkah dan unjuk kerja dalam pembuatan saku *passepaille*. ALG dibuat menarik untuk memotivasi peserta didik dan disesuaikan kemampuan peserta didik.

### c. Analisis Materi

Silabus kurikulum KTSP terdapat materi pembuatan saku *passepaille* yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Kompetensi dasar pembuatan saku *passepaille* yaitu: membuat saku *passepaille*. Peserta didik harus mampu menjelaskan macam saku, menjelaskan saku *passepaille*, memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan saku *passepaille*, dan membuat saku *passepaille* pada busana pria. Buku yang mendukung pembelajaran adalah teknologi busana karangan Nanie Asri Yuliaty. Buku tersebut menjelaskan saku *passepaille* yaitu saku yang pada bagian lubangnya diselesaikan dengan kumai serong/bahan melebar. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan saku dalam adalah :

1. Mengguntingnya harus berhati-hati, jika tidak akan mengakibatkan kesalahan total
2. Harus diperhatikan betul-betul mana dari pakaian itu yang akan diberi saku agar letaknya pas
3. Akan lebih baik jika yang akan diberi saku digaris atau digambar dan setelah itu dikontrol dahulu
4. Jika sudah tepat baruk dikerjakan

Peserta didik membutuhkan media untuk mempermudah mereka belajar mandiri. ALG dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat karena ALG dapat memvisualisasi proses pembuatan saku *passepaille* dan siswa dapat memegang dan melihat langsung langkah-langkah yang ditampilkan. Proses pengembangn

ALG pembelajaran ini disesuaikan dengan materi pembelajaran di SMK N Pringkuku.

d. Merumuskan tujuan

Pengembangan ALG dikembangkan dengan memperhatikan kompetensi dan tujuan. Oleh karena itu peneliti harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Silabus yang digunakan adalah silabus kurikulum KTSP dengan materi membuat saku *passepaille*. ALG tersebut dibuat sesuai dngan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik yaitu membuat saku *passepaille* pada celana pria.
- 2) Ruang lingkup kompetensi pembelajaran busana pria yang akan dipelajari adalah membuat saku *passepaille*. Saku *passepaille* akan dibuat pada celana pria bagian belakang.
- 3) Indikator yang harus dicapai yaitu: peserta didik dapat menjelaskan macam-macam saku, mendeskripsikan pengertian saku *passepaille*, memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan saku *passepaille*, dan membuat saku *passepaille* pada celana pria.
- 4) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu: peserta didik mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran saat ALG tersebut digunakan, mampu menjelaskan macam-macam saku, mendeskripsikan pengertian saku *passepaille*, memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan saku *passepaille*, dan membuat saku *passepaille* pada celana pria.

## **2. Desain (*Design*)**

Desain merupakan tahap perancangan pengembangan media pembelajaran alat lebar gantung pembuatan saku *passepoille*. Adapun hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

### **a. Tahapan pra produksi**

#### **1) Mengidentifikasi media ALG**

Media yang akan dikembangkan berupa ALG. ALG tersebut diberi judul pengembangan media pembelajaran alat lebar gantung pembuatan saku *passepoille*. Judul tersebut dipilih sesuai dengan isi ALG yang menjelaskan langkah-langkah pembuatan saku *passepoille*. Langkah-langkah pembuatan saku *passepoille* dapat dilihat pada lampiran . ALG tersebut disusun berdasarkan materi yang disesuaikan dengan silabus, RPP, dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran busana pria.

#### **2) Membuat *Storyboard***

*Storyboard* disusun berdasarkan materi yang disesuaikan berdasarkan silabus, RPP dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran busana pria adapun standar kompetensi adalah membuat celana pria dan kompetensi dasarnya yaitu membuat saku *passepoille*. Tujuan diadakan pembelajaran adalah siswa dapat menjelaskan macam-macam saku, mendeskripsikan pengertian saku *passepoille*, memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan saku *passepoille*, dan membuat saku *passepoille* pada celana pria. *Storyboard* berisi setiap tahapan yang ditampilkan pada ALG dan skrip yang berisi keterangan-

keterangan untuk memperjelas benda jadi langkah-langkah pembuatan saku *passepaille*. Pembuatan *storyboard* dilakukan secara detail sampai dengan warna *back graund* dan jenis huruf serta ukuran yang digunakan. *Background* dipilih warna putih agar siswa dapat lebih berkonsentrasi pada langkah-langkah pembuatan saku *passepaille*. Font pada ALG menggunakan Arial dengan ukuran font antara 60-90, hal ini menyesuaikan dengan kondisi kelas besar dengan jumlah siswa 27. Untuk lebih lengkapnya *storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

## **b. Tahapan produksi**

Pada tahapan produksi dilakukan proses disain media menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* sesuai dengan *storyboard* yang telah direvisi, membuat langkah-langkah pembuatan saku *passepaille* dari langkah pertama hingga finishing menggunakan kain drill celana. Pada tahapan produksi ini sudah dihasilkan *storyboard* yang telah disetujui oleh dosen pembimbing. Tahapan produksi pengembangan media ALG pembuatan saku *passepaille* lebih terperinci sebagai berikut:

### **1) Disain**

Proses mendisain menggunakan aplikasi *corel draw x7*. Disain disesuaikan dengan *storyboard* yang telah disetujui oleh pembimbing dan ahli media. *Storyboard* terdiri dari 17 lembar, diawali dengan lembar judul, pengertian saku *passepaille*, alat dan bahan, serta langkah-langkah pembuatan saku *passepille* hingga data pengembang. Dalam mendisain semua yang telah tercantung dalam

*storyboard* dimasukkan dengan urutan yang ada. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

## **2) Pembuatan saku *passepoille* dari langkah pertama hingga finishing**

Pembuatan langkah-langkah membuat saku *passepoille* diawali dengan menghitung keperluan kain dan menggunakan bahan apa saja. Memotong kain drill pola celana belakang bagian kanan sebanyak 10 bagian. Memotong bibir *passepoille* beserta viselin, kain drill sebagai pelapis sesuai bahan *passepoille* dan kain furing sebagai kantong. Memulai menjahit bagian perbagian dalam membuat saku *passepoille* sesuai dengan langkah yang ada pada *storyboard*. Langkah lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran materi pembuatan saku *passepoille*.

## **3. Implementasi**

Tahapan Implementasi atau tahapan *develop*, media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille* akan melalui tahapan pasca produksi kemudian divalidasi oleh para ahli. Tahapan *pasca* produksi ALG yang telah dibuat merupakan komponen yang akan disatukan melalui proses revisi. Proses revisi dilakukan menggunakan *aplikasi* yang sesuai. Tahapan pasca pengembangan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille* lebih terperinci sebagai berikut:

### **a. Revisi**

Proses *revisi* dilakukan setelah melakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media. Hasil revisi dapat dilihat pada Tabel 13 dan Tabel 14.

Tabel 13. Revisi dari ahli materi 1

No	Revisi	Tidak Lanjut
1.	Pada materi pembuatan saku <i>passepaille</i> diberi gambar foto setiap langkah.	Mengambil foto dalam setiap langkah pembuatan saku <i>passepaille</i> kemudian diletakkan sesuai urutan langkah-langkah pembuatan saku <i>passepaille</i>

Tabel 14. Revisi dari ahli media

No	Revisi	Tindak Lanjut
1.	<i>Out line</i> pada catatan menggunakan warna merah, agar siswa juga memperhatikan seberapa penting catatan tersebut dalam proses pembuatan saku <i>passepaille</i> .	Desain banner tersebut langsung direvisi menggunakan <i>software coral draw x7</i> dengan mengganti <i>out line</i> pada catatan yang sebelumnya berwarna hitam menjadi warna merah.

Revisi ahli materi langkah yang dilakukan yaitu memfoto langkah-langkah membuat saku *passepaille* kemudian dilampirkan sesuai langkah-langkah dalam materi. Sedangkan revisi disain menggunakan aplikasi *coral draw x7* ini dipilih

karena mudah dipelajari dan merupakan *software* yang digunakan dalam mendesain sesuai revisi yang harus dilakukan.

#### b. Finalisasi produk

Media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* memiliki kapasitas ukuran yang cukup besar yaitu dengan ukuran panjang 90 cm dan lebar 90 cm, sehingga harus dipertimbangkan dalam penggunaannya yaitu menggunakan pengait dipapan tulis atau menggunakan kaki penyangga. Kaki penyangga dipilih karena menggunakan bahan kayu yang ringan, kuat dan dapat mempermudah penggunaan media ALG, yaitu mudah membalik lembaran-lembaran banner. Langkah-langkah saku *passepaille* yang sudah dijahit ditempelkan pada banner dengan disemat menggunakan jarum tangan dan benang celana levis agar awet dan tidak mudah putus. Kemudian banner disusun sesuai urutan dan dijepit bagian atas dengan dipaku dengan papan kayu yang sudah disiapkan untuk dikaitkan pada penyangga pengait.

#### 4. Evaluasi

Pada tahapan evaluasi dilakukan pendesiminasian (*disseminate*). Produk berupa media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* akan diuji cobakan dengan sasaran yang sesungguhnya yaitu siswa kelas XI Busana Butik SMK N Pringkuku. Uji kelayakan kelompok kecil dan uji coba kelompok besar atau uji lapangan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang produk ALG yang sudah dihasilkan. Uji kelayakan skala besar ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut di dalam satu kelas kecil dengan

memilih acak sebanyak 10 siswa dan uji coba kelompok besar yang berjumlah 27 peserta didik.

## **B. Analisis Data**

### **1. Validasi oleh para ahli**

Data yang diperoleh dari validasi digunakan untuk menilai apakah ALG tersebut sudah valid. ALG dinyatakan valid apabila sesuai dengan materi membuat saku *passepoille* dan tampilan ALG mampu dijadikan sumber belajar sehingga dapat digunakan untuk penelitian. Saran yang diberikan validator dapat digunakan sebagai perbaikan ALG pembuatan saku *passepoille*. Berikut hasil dari validasi, uji coba kelompok kecil dan besar.

#### **a. Ahli materi**

Ahli materi akan menilai media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille* dari aspek materi pembelajaran dan aspek penyajian materi. ALG pembuatan saku *passepoille* akan dinilai oleh 1 dosen pendidikan teknik busana dan 1 guru mata pelajaran busana pria di SMK N Pringkuku.

Data hasil penilaian diperoleh dengan memberikan materi, kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Validator akan memberikan komentar dan saran tentang isi materi dalam ALG, setelah itu dapat diketahui hal-hal yang kurang tepat. Kesalahan tersebut kemudian diperbaiki sesuai saran dari validator

Penilaian diukur dengan skala *Guttman* dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Alternatif jawaban ‘Ya’ dapat diartikan materi pembelajaran ini

layak digunakan, sedangkan alternatif jawaban “Tidak” dapat diartikan materi pembelajaran tidak layak digunakan. Skor untuk ya (layak) adalah 1 sedangkan skor untuk tidak (tidak layak) adalah 0. Angket terdiri dari 15 butir pernyataan dan jumlah responden 2 orang. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli materi diperoleh jumlah soal  $15 \times 1 = 15$ , skor minimum  $0 \times 15 = 0$ , dan skor maksimal  $1 \times 15 = 15$ , jumlah kategori 2, panjang klas interval 7,5, sehingga kriteria kelayakan materi pembelajaran oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Kriteria Kelayakan ALG oleh Ahli Materi

<b>Kategori</b>	<b>Interval nilai</b>	<b>Hasil</b>
Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$	$7,5 \leq S \leq 15$
Tidak layak	$S_{min} \leq S < (S_{min} + p)$	$0 \leq S \leq 7,5$

Tabel 16. Hasil Validasi ALG Oleh ahli Materi

<b>Judgement expert</b>	<b>Skor</b>	<b>Kelayakan</b>
Ahli Materi 1	15	Layak
Ahli Materi 1	15	Layak

b. Ahli media

Ahli media menilai tentang aspek tampilan media ALG sebagai media pembelajaran. ALG ini dinilai oleh dosen pendidikan teknik busana. Data hasil penilaian diperoleh dengan memberikan ALG, kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Validator akan memberikan komentar dan saran tentang tampilan dalam ALG, setelah itu dapat diketahui hal-hal yang kurang tepat pada ALG. Kesalahan tersebut kemudian diperbaiki sesuai saran dari validator.

Penilaian diukur dengan skala *Guttman* dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Alternatif jawaban ‘Ya’ dapat diartikan ALG ini layak digunakan, sedangkan alternatif jawaban “Tidak” dapat diartikan ALG tidak layak digunakan. Skor untuk ya (layak) adalah 1 sedangkan skor untuk tidak (tidak layak) adalah 0. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan dan jumlah responden 1 orang. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli media diperoleh jumlah soal  $20 \times 1 = 20$ , skor minimum  $0 \times 20 = 0$ , dan skor maksimal  $1 \times 20 = 20$ , jumlah kategori 1, panjang klas interval 10, sehingga kriteria kelayakan ALG oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 17. Kriteria Kelayakan tampilan media ALG oleh Ahli Media

Kategori	Interval nilai	Hasil
Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$	$10 \leq S \leq 20$
Tidak layak	$S_{min} \leq S < (S_{min} + p)$	$0 \leq S < 10$

Tabel 18. Hasil Validasi tampilan media ALG oleh Ahli Media

<i>Judgement expert</i>	Skor	Kelayakan
Ahli Media	20	Layak

## 2. Uji coba kelompok kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan setelah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba skala kecil dilakukan oleh 10 orang peserta didik kelas XI di SMK N Pringkuku, pengambilan responden dilakukan

dengan teknik *random sampling*. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan media ALG pembuatan saku *passepoille* sebelum diujikan pada uji coba kelompok besar. Uji coba skala kecil menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban “sangat baik”, “baik” , ”cukup”, ”kurang”, dan “sangat kurang”. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan.

Tabel 19. Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil oleh Siswa

No	Jumlah Siswa	Kategori	Persentase
1	9	Baik	90%
2	1	Cukup	10%
<b>Jumlah siswa pada uji coba terbatas</b>			<b>10</b>

Sumber: Data hasil penghitungan peneliti, 2017

Hasil dari Tabel 19, diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap media ALG. Perhitungan data dari angket yang diberikan ke subjek uji coba kelompok kecil, 90% siswa memberikan tanggapan bahwa ALG masuk kategori baik dan 10% masuk kategori cukup.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 10 siswa kelas XI Busana Butik SMK N Pringkuku, dapat diketahui bahwa media ALG yang dikembangkan mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini terbukti dengan hasil rerata keseluruhan dari uji coba tersebut adalah 3,54 dan termasuk dalam kategori baik.

### 3. Uji coba kelompok besar

Kelayakan ALG pembuatan saku *passepaille* setelah melewati uji coba kecil dilakukan uji coba besar. Uji coba skala besar dilakukan pada 27 peserta didik kelas XI di SMK N Pringkuku. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui kelayakan ALG pembuatan saku *passepaille*.

Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kekurangan ALG, sehingga dapat disempurnakan lagi. Uji coba skala besar menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban “sangat baik”, “baik”, “cukup”, “kurang”, dan “sangat kurang”. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam pembahasan berikut.

Tabel 20. Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Jumlah Siswa	Kategori	Persentase
1	23	Sangat Baik	87,10%
2	4	Baik	12,90%
<b>Jumlah siswa dalam satu kelas</b>			<b>27</b>

Sumber: Data hasil penghitungan peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 20, dapat diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terkait dengan media ALG yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan data dari angket yang diberikan 87,10% siswa memberikan tanggapan bahwa ALG masuk kategori sangat baik dan 12,90% masuk kategori baik.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, dapat diketahui bahwa media ALG yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan oleh siswa. Hal ini terbukti pada rerata keseluruhan uji coba kelompok besar yaitu 4,50 dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **1. Pengembangan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille***

Proses pengembangan ALG ini melalui beberapa tahapan sesuai prosedur pengembangan 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan). Pada tahap pendefinisian (*define*) yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pengembangan produk meliputi menganalisis kurikulum, menganalisis peserta didik, menganalisis materi dan membuat tujuan. Kurikulum yang di gunakan di SMK N Pringkuku adalah KTSP.

Pada tahapan analisis peserta didik dan analisis materi peneliti melakukan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat kemampuan individu, motivasi belajar, dan pengalaman belajar. Peserta didik dituntut pada pembelajaran mandiri sesuai dengan KTSP. Hasil dari observasi yang dilakukan peserta didik belum termotivasi untuk mencari sendiri informasi-informasi materi pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan hasil praktek membuat saku *passepoille* masih rendah.

Analisis materi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran dan melihat buku-buku referensi. Guru pengampu mata pelajaran merasa masih membutuhkan media yang dapat meningkatkan motivasi peserta

didik untuk lebih belajar mandiri. Guru harus mengulang beberapa kali saat menjelaskan dan melakukan demonstrasi walaupun sudah ada *job sheet* dan benda jadi saku *passepoille*. Menurut guru pengampu anak lebih termotivasi dengan adanya contoh benda jadi setiap langkah-langkah dengan materi membuat saku *passepoille*. Materi pelajaran membuat saku *passpoille* dipilih karena pada semester 2 ini terdapat materi membuat saku *passepoille* sehingga peserta didik harus bisa membuat saku *passepoille*.

Sesuai dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memotivasi dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik salah satu dengan media ALG. ALG merupakan salah satu media yang sesuai dengan materi praktek. ALG dipilih karena dapat memvisualisasi langkah-langkah membuat saku *passpoille*. ALG dapat digunakan berulang-ulang di sekolah setiap saat. ALG ini diharapkan mampu membantu memotivasi peserta untuk belajar mandiri.

Setelah melakukan tahapan analisis kebutuhan maka peneliti melanjutkan ke proses meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahapan Pra Produksi peneliti membuat *storyboard* sebagai alur pembuatan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan dalam perencanaan tersebut merupakan dasar untuk proses pengembangan produk. Materi yang disusun dan dikembangkan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan untuk dikembangkan. Materi tersebut dikembangkan dan dibuat dalam bentuk *storyboard* yang disertai keterangan dan catatan serta tempat peletakan langkah-langkah pembuatan saku *passepoille*. Kegiatan pengembangan produk dilanjutkan

dengan validasi naskah oleh ahli materi dan ahli media. Seluruh rangkaian kegiatan pembuatan media pembelajaran ini atau dalam tahap desain menggunakan beberapa peralatan dan *software* yaitu dengan spesifikasi *Windows 7*, dan *software Corel Draw*.

Tahapan selanjutnya adalah produksi ALG dengan bahan banner ditempat percetakan banner. Kendala yang terjadi pada saat pembuatan langkah-langkah saku *passpoille* yaitu membuat ukuran dan bentuk langkah-langkah yang sangat baik. Hal ini dapat di atasi dengan adanya revisi dan pengawasan dari dosen pembimbing dan *judgment expert* (para ahli).

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*Develop* yaitu *expert appraisal* dan *develomental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk validasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Pada tahap validasi diawali dengan validitas instrumen kemudian dilanjutkan dengan validasi produk oleh para ahli. Validasi instrumen dilakukan untuk mengukur reliabilitas dan validitas. Setelah instrumen dinyatakan valid maka dilanjutkan validasi kelayakan produk. Peneliti melakukan tahapan validasi oleh para ahli karena untuk mendapatkan hasil penilaian baik atau tidak media ALG yang telah dibuat.

Peneliti memperoleh hasil penilaian baik dari para ahli maka peneliti melanjutkan dengan proses *Develomental testing* . *Develomental testing* uji coba rancangan produk pada sasaran subjek sesungguhnya. Uji coba Kelompok kecil ini yaitu 10 peserta didik kelas XI Tata Busana SMK N Pringkuku. Pada saat uji

coba ini dicari data respon dan reaksi atau komentar dari sasaran pengguna media ALG.

Setelah uji kelompok kecil dinyatakan layak peneliti melanjutkan dengan tahapan penyebarluasan (*Disseminate*). Tahapan ini terdiri dari *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adaption*. Pada tahap *validation testing*, peneliti melakukan uji coba kelompok besar oleh 27 peserta didik kelas XI Tata Busana SMK N Pringku. Uji kelayakan kelompok besar atau uji lapangan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang ALG pembuatan saku *passepoille*. Setelah produk dinyatakan layak peneliti melakukan *packaging*. Pada tahapan penyebarluasan peneliti hanya melakukan sampai dengan kegiatan *packaging*. Untuk kegiatan *adaption* akan dilakukan kembali oleh guru pada waktu pembelajaran.

## **2. Kelayakan ALG pembuatan saku *passepoille***

Penentuan kelayakan ALG pembuatan saku *passepoille* melalui beberapa tahapan, meliputi : validasi ahli, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

### **a. Validasi Ahli**

Setelah dilakukan pengujian oleh masing-masing ahli materi diperoleh saran untuk melengkapi materi dalam naskah kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang 2 ahli materi yang diperoleh skor 15 dengan presentase sebesar 100%, sehingga dapat diartikan bahwa ALG termasuk kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, walaupun masih perlu dilakukan perbaikan sesuai saran dari ahli materi.

Selanjutnya pengujian terhadap 1 ahli media diperoleh skor 20 dengan presentase sebesar 100%. Hal tersebut dapat diartikan ALG telah memenuhi kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media. Revisi ahli media lebih ditekankan pada penggunaan warna dan ukuran huruf. Selanjutnya ALG ini siap untuk digunakan pada saat uji coba kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan pengujian kelompok besar.

#### **b. Uji Kelompok Kecil**

Kelayakan ALG diperoleh dari data hasil penilaian oleh peserta didik. Pemilihan materi sesuai dengan media yang dikembangkan. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi membuat saku *passepoille*.

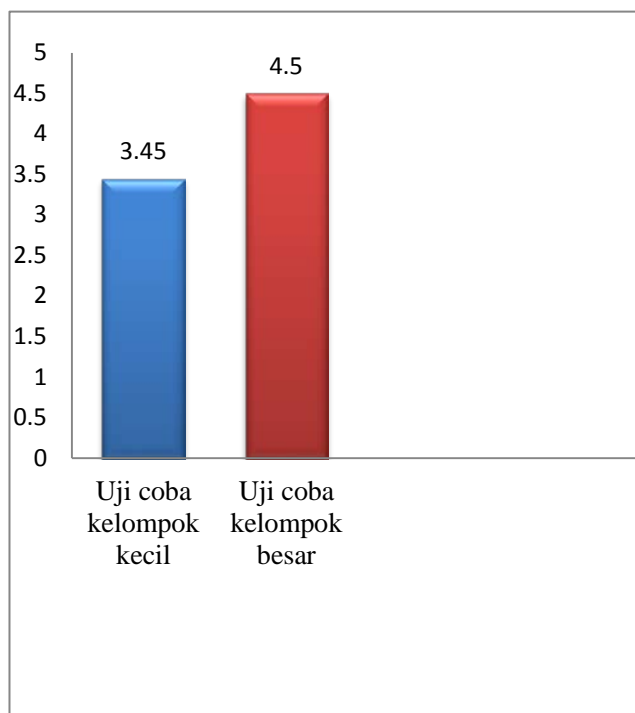
Dari penilaian kelayakan dapat diperoleh hasil cukup dengan perhitungan data dari angket yang diberikan ke subjek uji coba kelompok kecil, 90% siswa memberikan tanggapan bahwa media ALG masuk kategori baik dan 10% masuk kategori cukup. Hasil penghitungan rerata keseluruhan responden diperoleh skor sebesar 3,54. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian terhadap ALG secara keseluruhan telah memenuhi kriteria baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **c. Uji Kelompok Besar**

Kelayakan ALG dilakukan dengan uji coba lapangan skala besar dilakukan oleh 27 peserta didik. Berdasarkan saran yang diberikan peserta didik berupa komentar positif dan negatif. Komentar positif menyatakan bahwa media ALG menarik, jelas, mudah digunakan dan materi dalam ALG memvisualisasi proses

pembuatan saku *passepaille*. Hal ini sesuai dengan fungsi media yang diungkapkan Azhar Arsyad yaitu fungsi atensi yaitu dapat menarik perhatian peserta didik sehingga fokus pada isi pembelajaran dan fungsi afektif yaitu dengan visualisasi peserta didik dapat menangkap informasi yang diberikan.

Peserta didik yang berkomentar negatif mengenai huruf yang memiliki ukuran kurang besar. Hal ini dikarenakan jika huruf lebih dibesarkan lagi ukuran banner akan terlalu besar. Peserta didik yang belum memahami proses membuat saku *passepaille* dapat melihat langsung kedepan sesuai bagian langkah mana yang menurut peserta didik belum bisa dipahami, hal ini sesuai dengan karakteristik ALG yang dapat digunakan secara klasikal dan individual.



Gambar 3. Grafik Hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar

Kelayakan ALG pembuatan saku *passepaille* diperoleh hasil peserta didik yang memberikan tanggapan yang positif terkait dengan media ALG yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan data dari angket yang diberikan 87,10% siswa memberikan tanggapan bahwa produk multimedia masuk kategori sangat baik dan 12,90% masuk katergori baik. Rata- rata skor dari keseluruhan skor responden adalah 4,50, apabila dilihat pada tabel kriteria kelayakan ALG pada uji coba skala besar, maka skor tersebut berada pada nilai  $188,8 > x \geq 141,6$  atau dalam kategori hasil baik. Hal ini menunjukkan bahwa ALG pembuatan saku *passepaille* secara keseluruhan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi akhir ahli materi sebesar 3,85 dan hasil validasi ahli media sebesar 3,85. Hasil uji coba produk, yaitu uji kelompok kecil pada siswa sebesar 3,54 dan uji coba kelompok besar 4,50. Hasil tersebut dapat dijelaskan dalam Gambar 3.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan dari beberapa tahapan pengembangan media ALG sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu : a) Analisis (pendefinisian/*define*) dengan menganalisis kebutuhan. b) Desain (perancangan/*design*) yaitu dimulai dari tahapan praproduksi, tahapan produksi dan tahapan pasca produksi. c) Implementasi (pengembangan/*develop*) yaitu uji coba produk pada skala kecil dan skala besar. d) Evaluasi (penyebarluasan/*disseminate*) yaitu menilai ALG secara keseluruhan baik dari segi materi dan segi tampilan ALG. Setelah produk selesai direvisi dan dinyatakan layak maka media tersebut siap dipakai.
2. ALG pembuatan saku *passepaille* pada mata pelajaran busana pria semester II layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil pengujian kelayakan ahli materi dan ahli media 100% berada dalam kategori layak. Penilaian media ALG pembuatan saku *passepaille* pada uji coba kelompok besar dalam kategori layak. Hal ini dibuktikan berdasarkan penilaian yang diberikan peserta didik menyatakan sangat baik sebanyak 23 orang (87,10%), dan kategori baik sebanyak 4 orang (12,90%). Rata-rata skor dari keseluruhan skor responden adalah 4,50, apabila dilihat pada tabel konversi skor siswa, maka skor tersebut berada pada nilai  $\bar{X} > 4,2$  atau dalam

kategori hasil sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa ALG pembuatan saku *passepaille* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kompetensi membuat saku *passepaille* di SMK N Pringkuku.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini memiliki implikasi, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, karena siswa lebih mudah dalam memahami langkah-langkah pembuatan saku *passepaille*. Media ALG menyajikan secara langsung dan urut sesuai langkah-langkah pembuatan saku *passepaille* dengan baik dan benar, sehingga membuat siswa lebih tertarik dan mandiri dengan melihat dan memegang langsung langkah-langkah pembuatan saku *passepaille* tersebut. Penggunaan media ALG juga berdampak terhadap kesuksesan dalam membuat celana, dikarenakan siswa lebih cepat menyelesaikan membuat saku *passepaille* dan tidak banyak mengalami kesalahan yang membuat siswa harus *mendedel* dan mengulang-ulang kembali. Media ALG ini tidak hanya dapat digunakan dalam pelajaran busana pria, akan tetapi juga dapat digunakan dalam mata pelajaran lain yang terdapat materi membuat saku *passepaille*.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* telah dilakukan dengan baik dan sangat layak sebagai media pembelajaran namun produk ini memiliki keterbatasan. Keterbatasan produk ini antara lain dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang

relative besar. ALG hanya bisa digunakan secara berkelompok, maksimal 5 siswa melihat bersama-sama secara dekat, karena menurut siswa dibangku paling belakang media kurang besar sehingga tidak terlihat dengan jelas. Sedangkan jika Media ALG dibesarkan akan menyulitkan guru dalam menyiapkan, menggunakan dan menyimpan media, oleh karena itu ukuran media harus disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Disisi lain referensinya terbatas, selain pada umumnya buku hanya mengungkapkan tahapan/prosedur kerja pembuatan saku *passepaille* saja dan untuk teorinya sangat minim.

#### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang sebaiknya menjadi perhatian antara lain sebagai berikut :

1. Pada waktu guru menyampaikan materi pembuatan saku *passepaille* disarankan guru menggunakan media ALG pembuatan saku *passepaille*.
2. Dalam penggunaan media ALG secara langsung oleh siswa dengan melihat secara dekat kedepan disarankan dibatasi paling banyak 5 siswa bergantian.
3. Pada waktu tidak digunakan dalam pembelajaran disarankan ALG digantung di Laboratorium jahit agar siswa setiap saat dapat belajar mandiri.

## DAFTAR PUSTAKA

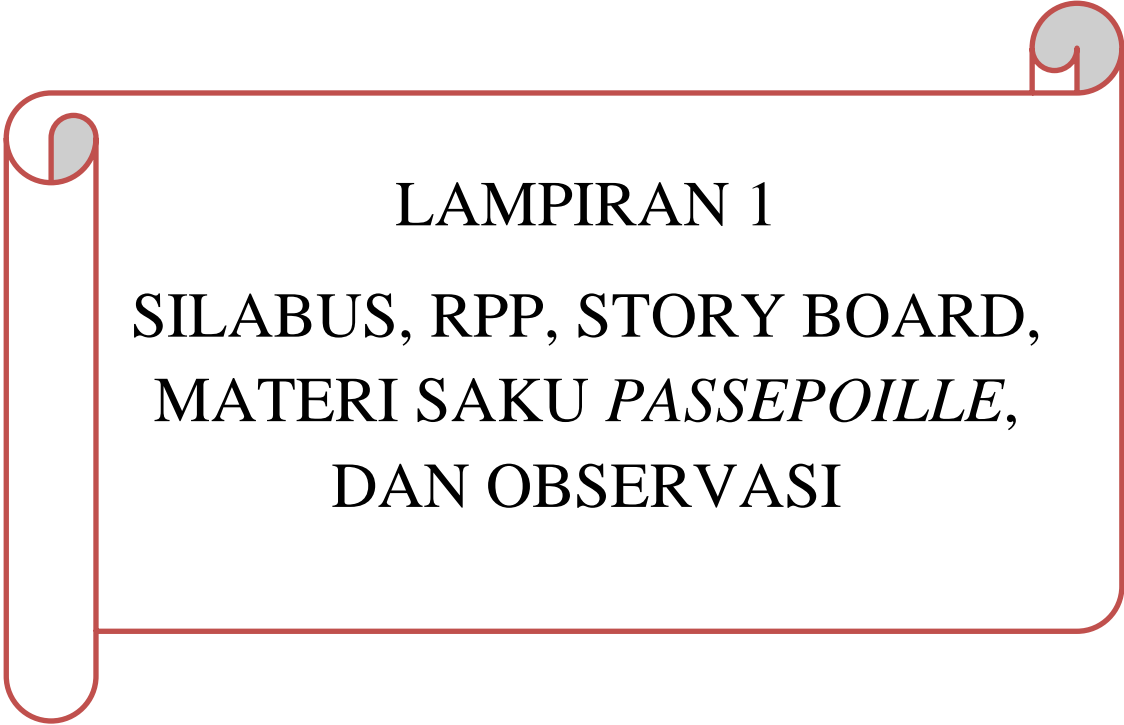
- Arikunta, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran.cetakan ke-18*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asrori, M. (2007). *Psikologi pendidikan*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Bambang, S. H. P. (2008). Pengembangan media mesin cnc virtual tu-3a sebagai media pembelajaran mata kuliah pemesinan nc. *Jurnal*
- Borg & Gall. (1983). *Educational research: an introduction*. Michigan: University of Michigan
- Danim, S. (2008). *Pengantar pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. (2011). *Sari kuliah manajemen pemasaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Gufron, dkk. (2007). *Panduan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan dan pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Hamalik, O. (1986). *Media pendidikan*, Bandung : Alumni. Mukhlis, Abdul. (Ed)
- Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, O. (2008). *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hamalik, O. (2010). *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hamzah, B. Uno,. (2007). *Pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Heinich, Molenda dan Russel. (1996). *Instructional media and new technologies of instruction, englewood cliffs, n. J* : Prentice – Hall
- Imam, M, Sukir, dan Ariadie, C. N. (2007). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah dasar listrik. *Jurnal*
- Imam Mustholiq Ms, Sukir, dan Ariadie Chandra N (Mei 2007). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah dasar listrik*. Artikel JPTK vol 16. Diambil pada tanggal 15 Maret 2017, dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/1188>

- Jogiyanto. (2006). *Analisis dan desain sistem informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Levi, W.H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology. Journal* 30(4), 195-232
- Liani, V. G (2009). *Pengembangan media pembelajaran chart mata diklat menggambar busana di SMK Piri 2 Yogyakarta*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Moedjiono & Dimyati. (1993). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Mulyani, T. (2003). *Strategi pembelajaran (learning & teaching strategi)*. Yogyakarta: Universitas negeri Yogyakarta
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Nazaruddin. (2007). *Manajemen pembelajaran: implementasi konsep, karakteristik dan metodologi pendidikan agama islam di sekolah umum*. Yogyakarta: Teras.
- Nurul H. (2013). Implementasi model pembelajaran langsung berbantuan media alg dalam pencapaian kompetensi membuat pola bebe anak di smk bina patria bangsa klaten. *Jurnal – 2*
- Poespo, G. (2005). *Tailoring membuat blazer dalam 1 hari*. Yogyakarta: Kanisius
- Praptono. (1997), *Media pengajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Purwoko, B. S. H.(Mei 2008). *Pengembangan media mesin CNC Virtual TU-3A sebagai media pembelajaran mata kuliah pemesinan NC*. Artikel JPTK vol 17. Diambil pada tanggal 15 Maret 2017, dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/7648>
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (2005). *Kamus besar bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rusmawan, W. 2009. *Urgensi media pembelajaran dalam kbm*. Diakses dari <http://www.lppmjabar.go.id>. Pada tanggal tanggal 10 september 2016, jam 20.00 WIB
- Sadiman, A. S. (1986). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, Jakarta : Rajawali
- Sadiman, A, dkk. (2010). *Media pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Safitri, R. (2013). *Pengembangan media pembelajaran pembuatan saku passepoille menggunakan media macromedia flash pada mata pelajaran membuat busana wanita di SMK NEGERI 1 WONOSARI*. Skripsi, yang tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi pembelajaran: berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Soetopo. (1993), *Teknologi Benih*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sudjana, N. (1996), *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar proses belajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sudrajat, A. (2009). *Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik dan model pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian bisnis (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d)*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. (2002). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja
- Sulaiman, E. (2004). *Pengenalan pedagogi*. Malaysia: UTM
- Suparno, S. (2001). *Membangun kompetensi belajar*. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Susilana, R. (2008). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Susilowati, H.(2011). *Pengembangan media pembelajaran chart dan job sheet proporsi tubuh wanita pada mata diklat menggambar busana di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta*. Skripsi, yang tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suwarna, dkk. (2006). *Pengajaran mikro, pendekatan praktis dalam menyiapkan pendidikan profesional*. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Suyitno. (Mei 2016). *Pengembangan multimedia interaktif pengukuran teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk*. Artikel JPTK vol 23. Diambil pada tanggal 15 Maret 2017, dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/7648>
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Yuliati, N,A. (1993). *Teknologi busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

# LAMPIRAN



LAMPIRAN 1  
SILABUS, RPP, STORY BOARD,  
MATERI SAKU *PASSEPOILLE*,  
DAN OBSERVASI

## ILABUS

Nama Sekolah : SMK Negeri Pringkuku

Mata Pelajaran : Membuat Busana Pria

Kelas/Semester : X / 2

Kompetensi Keahlian : Membuat Busana Pria

Kode Kompetensi : 103

Durasi Pembelajaran : 190 Jam @ 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1.1 Mengelompokkan macam-macam busana pria	<b>Pengetahuan :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengetahui macam-macam busana pria</li> <li>▪ Mengetahui ciri-ciri desain busana pria</li> <li>▪ Mengetahui cara mengukur dan membuat pola busana pria (kemeja, celana, vest, jas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kreatif</li> <li>▪ Kerja keras</li> <li>▪ Mandiri</li> <li>▪ Disiplin</li> <li>▪ Tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Macam-macam busana pria</li> <li>▪ Ciri desain busana pria</li> <li>▪ Membuat desain busana pria</li> <li>▪ Macam – macam ukuran standart busana pria</li> <li>▪ Teknik mengukur untuk membuat pola busana pria (kemeja, celana, vest, jas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan macam- busana pria, ciri desain busana pria</li> <li>▪ Tanya jawab</li> <li>▪ Guru menjelaskan macam-macam ukuran dalam pembuatan busana pria.</li> <li>▪ Guru menjelaskan cara mengukur dalam membuat busana pria ( kemeja, celana vest, jas )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes tulis.</li> <li>▪ Tes lisan</li> <li>▪ Pengamatan/observasi</li> <li>▪ Hasil praktek desain busana pria</li> <li>▪ Hasil pola busana pria</li> </ul>	22	118	50	Buku desain busana

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<p><b>Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Terampil dalam membuat desain busana pria</li> <li>▪ Teliti dalam mengukur dan membuat pola</li> </ul> <p><b>Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam busana pria</li> <li>▪ Peserta didik dapat kreatif membuat desain busana pria</li> </ul> <p>Peserta didik dapat mengukur untuk membuat pola busana pria (kemeja, celana, vest, jas) dengan teliti.</p>		▪	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa membuat desain busana pria ( kemeja, celana vest, jas )</li> <li>▪ Siswa mendemonstrasikan mengukur untuk busana pria</li> <li>▪ Siswa membuat pola busana pria ( kemeja, celana, vest, jas ) sesuai dengan ukuran dan desain yang telah dibuat</li> </ul>	▪				
1.2 Membuat pola.	<p><b>Pngetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan ukuran bagian-bagian pola.</li> <li>▪ Menjelaskan garis dan bentuk pola.</li> <li>▪ Menjelaskan tanda-tanda pola.</li> </ul> <p><b>Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teliti dalam memerikasa pola.</li> <li>▪ Jeli dalam membentuk pola.</li> </ul> <p><b>Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memeriksa pola.</li> <li>▪ Membentuk pola.</li> </ul>	▪	▪ Mengunting pola	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pola digunting tepat pada garis pola.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hasil guntingan pola.</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<p><b>Pngetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan alat gunting pola.</li> <li>▪ Menjelaskan tanda-tanda pola.</li> </ul> <p><b>Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teliti dalam memilih alat gunting pola.</li> <li>▪ Teliti dalam menentukan garis potong.</li> </ul> <p><b>Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memilih alat potong.</li> <li>▪ Menentukan garis potong.</li> </ul>	▪	▪ Menggunting pola	▪ Pola digunting tepat pada garis pola.	▪ Hasil guntingan pola.				

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1.3 Memotong bahan	<p><b>Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengetahui macam-macam alat potong</li> <li>▪ Mengetahui teknik peletakan pola diatas bahan</li> <li>▪ Mengetahui teknik memotong</li> <li>▪ Mengetahui cara memberi tanda pola pada bahan</li> </ul> <p><b>Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik terampil dan teliti dalam memotong bahan dan memberi tanda pola</li> </ul> <p><b>Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat menggunakan macam-macam alat memotong</li> <li>▪ Peserta didik terampil dan teliti dalam pembuatan rancangan bahan dan peletakan pola diatas bahan</li> <li>▪ Peserta didik teliti dalam pembrian tanda pola</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Macam-macam alat memotong</li> <li>▪ Membuat rancangan bahan</li> <li>▪ Teknik memotong bahan</li> <li>▪ Macam-macam tanda pola</li> <li>▪ Teknik memberi anda pola pada pembuatan busana pria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan dan menunjukkan macam-macam alat memotong dan alat tanda pola</li> <li>▪ Macam-macam tanda pola</li> <li>▪ Siswa menyimak</li> <li>▪ Tanya jawab</li> <li>▪ Gurur menjelaskan teknik memotong dan memberi tanda pola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes tulis</li> <li>▪ Pengamatan</li> <li>▪ Hasil praktek memotong dan memberi tanda pola</li> </ul>				Buku panduan pembuatan pola busanna

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1.1 Menjahit busana pria	<p><b>Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempersiapkan alat dan tempat menjahit</li> <li>▪ Menjahit busana pria</li> <li>▪ Menjahit kemeja pria</li> <li>▪ Menjahit celana pria</li> <li>▪ Menjahit vest pria</li> <li>▪ Menjahit jas pria</li> </ul> <p><b>Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dapat membuat busana pria dengan baik dan teliti</li> </ul> <p><b>Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik teliti dalam mempersiapkan alat dan tempat menjahit sesuai dengan prosedur standart K 3</li> <li>▪ Peserta didik dapat menjahit busana pria ( kemeja,celana,,vest,jas )</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penerapan prosedur K3 dalam menjahit busana pria</li> <li>▪ Membuat fragmen kerah kemeja dan kerah jas</li> <li>▪ Membuat fragmen macam-macam saku (saku tempel,saku veste,saku klep,saku passepoille,saku sisi )</li> <li>▪ Membuat fragmen belahan manset,gulbi celana )</li> <li>▪ Menjahit kemeja pria sesuai dengan desain</li> <li>▪ Menjahit vest</li> <li>▪ Menjahit celana pria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mempersiapkan alat dan tempat yang sesuai dengan standart dan prosedur K 3</li> <li>▪ Siswa menjahit macam-macam fragmen ( kerah kemeja, kerah jas, saku tempel, saku sisi, belahan manset,gulbi)</li> <li>▪ Siswa menjahit kemeja</li> <li>▪ Siswa menjahit celana pria</li> <li>▪ Siswa menjahit vest</li> <li>▪ Siswa menjahit jas pria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengamatan / observasi tentang kelengkapan alat menjahit</li> <li>▪ Hasil praktek macam-macam fragmen</li> <li>▪ Hasil praktek kemeja,vest, jas dan celana</li> </ul>				

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1.2 Penyelesaian busana pria dengan jahitan tangan	<p><b>Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dapat mengetahui macam-macam penyelesaian busana pria</li> </ul> <p><b>Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teliti dan tepat dalam pemilihan macam – macam penyelesaian busana pria dengan jahitan tangan</li> </ul> <p><b>Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik teliti dalam menyelesaikan busana pria</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Macam-macam penyelesaian busana pria dengan jahitan tangan ( penyelesaian kelim, pemasangan kancing, pembuatan lubang kancing, pemasangan hak celana, pembuatan lubang kancing)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik mempraktekkan macam-macam penyelesaian busana pria dengan jahitan tangan ( penyelesaian kelim, pemasangan kancing, pembuatan lubang kancing, pemasangan hak celana, pembuatan lubang kancing)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hasil praktek</li> </ul>				
1.3 Menghitung harga jual	<p><b>Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dapat mengetahui cara membuat rancangan harga dalam pembuatan busana pria</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pembuatan rancangan harga busana pria</li> <li>▪ Penghitungan harga pokok dan harga jual busana pria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan tentang pembuatan rancangan harga busana pria</li> <li>▪ Guru menjelaskan penghitungan harga pokok dan harga jual busana pria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hasil pembuatan rancangan harga, harga pokok dan harga jual busana pria</li> <li>▪ Tes tulis</li> <li>▪ Tanya jawab</li> </ul>				
	<p><b>Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teliti menghitung harga pokok dan harga jual</li> </ul> <p><b>Keterampilan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dapat membuat rancangan harga dalam pembuatan busana pria</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menyimak dan membuat rancangan bahan, penghitungan harga pokok dan harga jual</li> </ul>					

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1.4 Melakukan pengepresan	<p><b>Pengetahuan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dapat menyebutkan alat pressing yang yang digunakan pada pembuatan busana pria</li> <li>▪ Peserta didik dapat memahami teknik pressing untuk busana pria dalam</li> </ul> <p><b>Sikap :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teliti dalam mempersiapkan alat dan tempat kerja</li> <li>▪ Dapat melaksanakan pressing dengan memperhatikan prosedur K 3</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik dapat menyiapkan alat pressing dan tempat kerja sesuai dengan syarat K3</li> <li>▪ Peserta didik dapat melaksanakan presing dengan baik dan tepat pada pembuatan busana pria</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Alat-alat pressing untuk pembuatan busana pria</li> <li>▪ Teknik dan cara pressing pada pembuatan busana pria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan tentang macam-macam alat pressing</li> <li>▪ Guru mendemonstrasikan cara teknik pressing yang benar pada pembuatan busana pria</li> <li>▪ Tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes tulis</li> <li>▪ Tes lisan</li> <li>▪ Hasil praktek pressing</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ M0dul</li> </ul>

Mengetahui

Kepala SMK Negeri Pringkuku

Pacitan, Januari 2013

Guru Mata Pelajaran

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	

**SULISTIYANI, SPd, M.M**

NIP. 19691013 199403 2 007

**ERMA FITRIANA, S.Pd**

NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri Pringkuku
Program Studi	: Tata Busana
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Membuat Busana Pria
Kelas/Semester	: XI / 4
Tahun Pelajaran	: 2016/2017
Standar Kompetensi	: Membuat Busana Pria

**Kompetensi Dasar** : 4.1. Membuat saku *passepoille*

**Alokasi Waktu** : 4 jam x 1 pertemuan

**Nilai KKM** : 75

**Pendidikan karakter budaya bangsa/Jawa** :

1. Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Disiplin, yaitu tindakan yang selalu tertib dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.
3. *Tepa selira*, yaitu sikap dan perilaku menghargai sesama manusia.
4. *Unggah-ungguh*, yaitu sikap dan perilaku tata karma kepada yang lebih tua dan sesama.

**Indikator Pencapaian Kompetensi** : Relevansi Materi

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pelajaran, siswa mampu :

1. Menjelaskan macam-macam saku
2. Menjelaskan saku *passepoille*
3. Memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan saku *passepoille*
4. Dapat membuat saku *passepoille* pada celana pria

### B. Materi Pokok Pembelajaran

1. Pengertian saku
2. Menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis saku
3. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan saku *passepoille*
4. Membuat saku *passepoille* pada celana pria

### C. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Metode : ceramah, Tanya jawab, unjuk kerja

Media : media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille*

### D. Kegiatan Pembelajaran

#### Pertemuan 1

No	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
1	Kegiatan pendahuluan a. Memberikan salam sebagai pembuka dan menanamkan pada siswa untuk memupuk rasa saling menghormati b. Melakukan presensi untuk mengetahui kondisi dan kehadiran siswa c. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran d. Melakukan apersepsi untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa tentang busana pria	15 menit
2	Kegiatan Inti a. Eksplorasi, siswa menggali informasi tentang busana pria, pengetahuan alat dan bahan, pengetahuan saku, saku <i>passepoille</i> dan memahami langkah-langkah dalam pembuatan saku <i>passepoille</i> menggunakan media pembelajaran ALG pembuatan saku <i>passepoille</i> b. Elaborasi, 1) Guru memberikan penguasaan materi membuat saku <i>passepoille</i> dengan menggunakan media pembelajaran ALG agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. 2) Siswa membuat saku <i>passepoille</i> berdasarkan instruksi yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan guru memberikan pendampingan terhadap siswa. c. Konfirmasi, guru menegaskan kembali, memberikan umpan balik dan penguatan materi membuat saku <i>passepoille</i> yang disampaikan.	150 menit
3	Kegiatan Penutup a. Guru dan siswa membuat kesimpulan atas materi yang telah dipelajari. b. Guru memotivasi siswa untuk mempersiapkan materi berikutnya. c. Menutup kegiatan pembelajaran dengan salam dan do'a	15 menit

### E. Sumber Belajar

Poespo. G. (2009). *Tailoring Membuat Blazer dalam 1 hari*. Yogyakarta: Kanisius

Yuliati. N. A. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

### F. Penilaian

1. Teknik penilaian : unjuk kerja
2. Pedoman penilaian :

No	Nilai/bobot	Kriteria
1	90-100	Jika hasil unjuk kerja sempurna
2	80-89	Jika hasil unjuk kerja mendekati sempurna
3	70-79	Jika hasil unjuk kerja cukup sempurna
4	60-69	Jika hasil unjuk kerja kurang sempurna
5	50-59	Jika hasil unjuk kerja sangat kurang sempurna

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran,

Mahasiawa,

Erma Fitrihana S. Pd

Awwali Ibnu Wardaya  
NIM 10513241040

**STORYBOARD**  
**PENGEMBANGAN MEDIA**  
**PEMBELAJARAN ALAT LEBAR**  
**GANTUNG PEMBUATAN SAKU**  
*PASSEPOILLE*

**Oleh : Awwali Ibnu Wardaya**

**Pendidikan Teknik Busana**

**Universitas Negeri Yogyakarta**



Logo UNY

**2016**

# PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE*

Mata Pelajaran : Busana Pria

Standar Kompetensi: Menjahit Celana Pria

Kompetensi Dasar : Membuat Saku *Passepoille*

Indikator pencapaian

1. Pengertian saku *passepoille*
2. Menyiapkan alat dan bahan
3. Membuat saku *passepoille* dengan baik dan benar sesuai langkah-langkah dalam media ALG

## **Macam-macam Saku**

Ada dua macam saku menurut letaknya yaitu : saku luar (saku temple) dan saku dalam (saku bobok).

- Saku luar adalah saku yang dijahit pada sisi luar pakaian, sehingga bentuknya seolah-olah menempel pada pakaian.
  
- Saku dalam (saku bobok) adalah saku yang terletak pada bagian dalam pakaian, bagian luar hanya terlihat lubang atau kelepaknya saja. Saku dalam lebih rumit dan harus memotong bagian busana itu sendiri (Nanie Asri, 1993:39).

## **Pengertian Saku *Passepoille***

Ada tiga macam saku dalam (bobok) yaitu:

1. Saku *passepoille*, yaitu saku yang pada bagian lubangnya selesai dengan kumai serong / bahan melebar. Biasanya saku *passepoille* diterapkan pada blus, kemeja, atau celana.
2. Saku vest, yaitu saku yang memiliki belahan satu lajur pada bagian mulut, dan dapat ditambahkan tutup. Biasanya diterapkan pada jas, kemeja jaket, dan celana.
3. Saku klep, yaitu saku dalam (bobok) yang pada bagian lubangnya terdapat klep (tutup) yang diarahkan ke bawah. Saku memiliki berbagai macam variasi atau model.

# **ALAT DAN BAHAN**

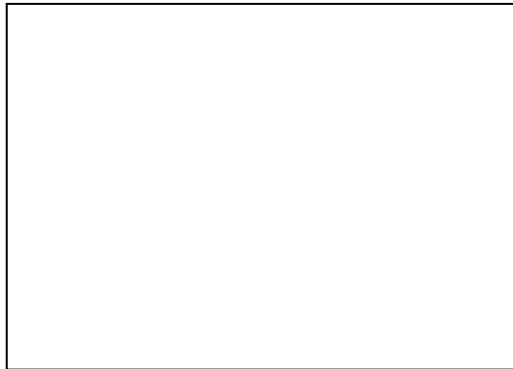
## **ALAT :**

1. Mesin jahit
2. Gunting kain
3. Kapur jahit
4. Gunting benang
5. Pita ukur
- 6. Jarum tangan**

## **BAHAN**

1. Kain drill
2. Kain furing
3. Viseline

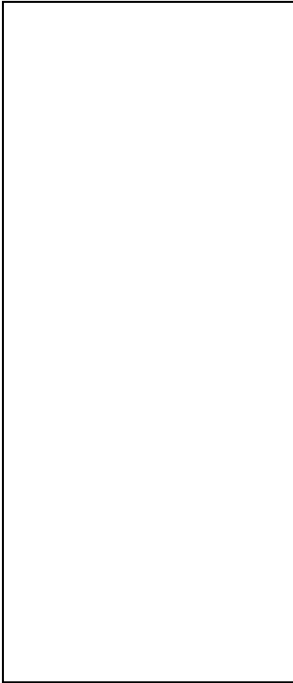
# Langkah 1



- a. Siapkan kain dril celana bagian belakang dan beri tanda letak saku *passepaille*
- b. Potong bahan dril untuk *passepaille* atas dengan ukuran 18x3 cm beserta viselin (kain abu-abu)
- c. Potong bibir *passepaille* bawah dengan ukuran 18x5 cm beserta viselin(kain abu-abu)
- d. Lapisan bahan utama dengan ukuran 18x7.5cm, bahan disesuaikan dengan bahan utama(kain abu-abu)
- e. Furing saku dengan ukuran 18x33cm
- f. Lakukan pengepresan viselin pada bahan *passepaille*

## Langkah 2

### Meletakkan *passepaille*

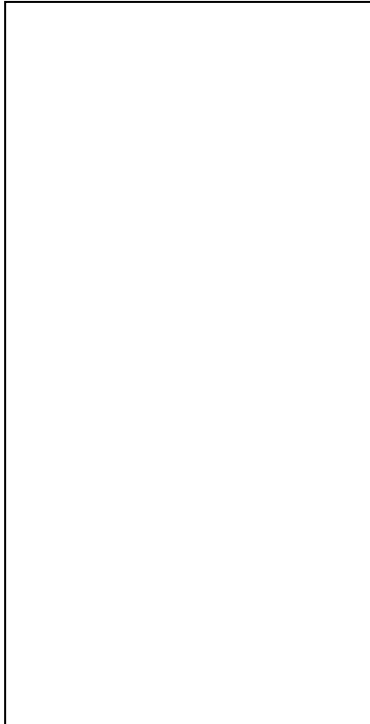


*Passepaille* atas dan *passepaille* bawah yang sudah siap diletakkan diatas bahan utama.

Catatan :

1. Pada bagian atas dan bawah *passepaille* diletakkan berdempetan, tidak menumpuk dengan jarak 0.5 cm untuk *passepaille* bagian atas maupun bawah
2. Sebaiknya dilakukan dengan bantuan jarum pentul kemudian dijelujur, agar letak tanda tepat dan tidak bergeser.

### Langkah 3



#### **Menjahit *passepaille* bagian atas dan bawah**

1)Menjahit tepat pada batas tanda *passepaille* bagian atas

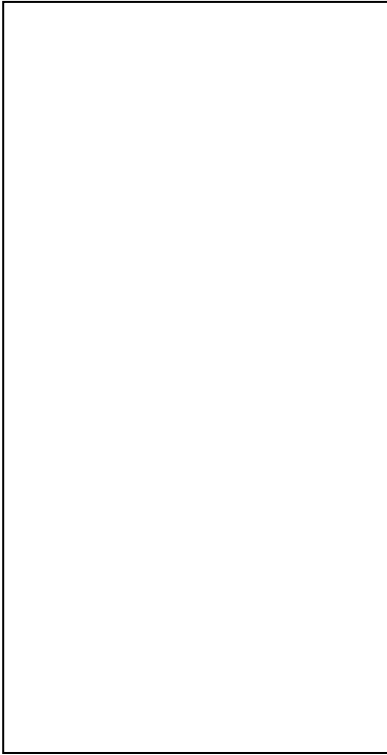
2)Menjahit tepat pada batas tanda *passepaille* bagian bawah

#### Catatan:

1. Letak *passepaille* diatas bahan utama sedangkan bagian yang berviselin diletakkan paling atas
2. Gunakan jarum pentul untuk membantu proses menjahit

## Langkah 4

### Menggunting tengah *passepoille*

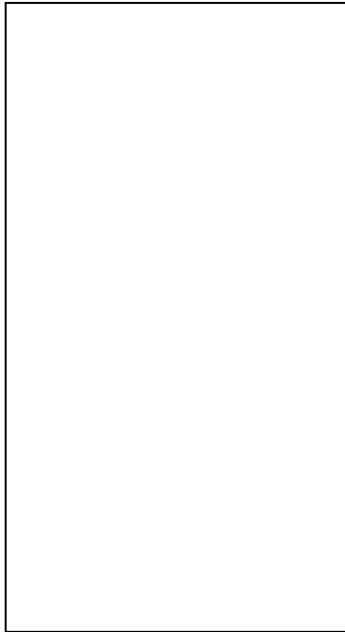


Menggunting bagian tengah tanda *passepoille* sepanjang 11 cm dibantu dengan pendedel untuk melubangi dengan ketentuan 1 cm bagian ujung dipotong membentuk segitiga menyudut kebagian batas jahitan *passepoille* atas dan bawah

Catatan:

Gunting yang digunakan sebaiknya yang panjang, kecil, runcing dan tajam

## Langkah 5



**Memasukkan *passepaille* atas dan *passepaille* bawah melalui lubang *passepaille***

*Passepaille* dimasukkan melalui lubang *passepaille*, bentuk *passepaille* sampai berukuran 0.5cm

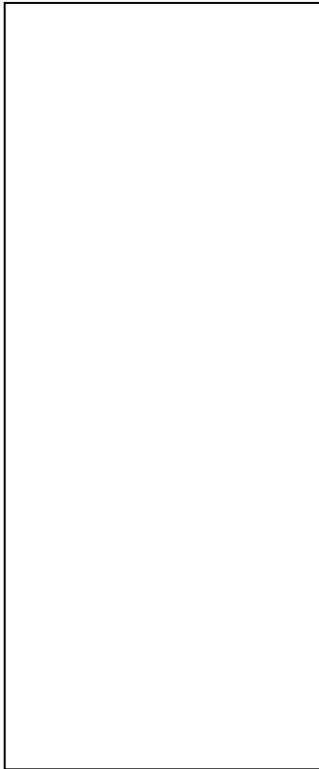
Catatan:

1. Semat dengan jarum pentul kemudian dijelujur agar hasilnya lebih baik
2. Pastikan ukuran tetap 0.5cm, ukur dengan menggunakan pita ukur (metlin)

## Langkah 6

### Menjahit guntingan segitiga

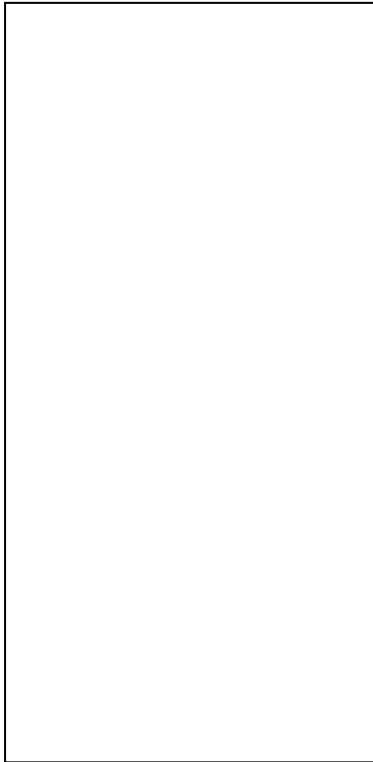
Guntingan segitiga pada bagian kanan dan kiri *passepoille* dijahit



Catatan:

Menjahit segitiga dimulai dari tengah ke atas kemudian ke bawah dan kembali ke tengah segitiga.

## Langkah 7



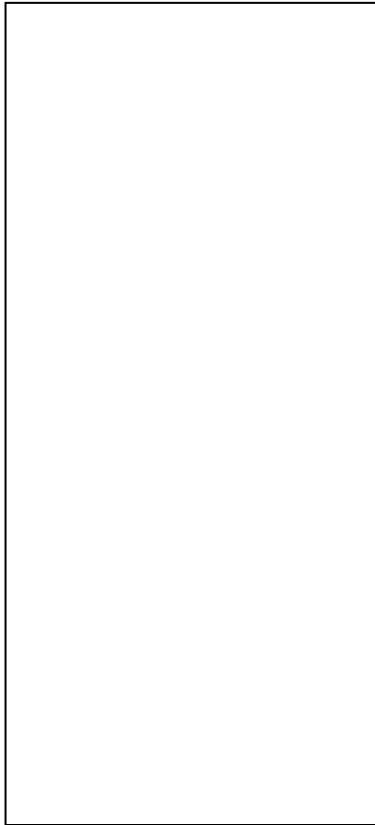
### Menjahit *passepoille*

Menjahit *passepoille* bagian atas dan bawah tepat pada batas jahitan.

#### Catatan:

Ukur *passepoille* 0.5cm, kemudian jahit pada batas jahitan atas dan bawah *passepoille*. Jika mendapati kesulitan untuk menjaga lebar *passepoille* atas dan *passepoille* bawah gunakan jarum pentul/dijelujur terlebih dahulu untuk mempermudah proses menjahit.

## Langkah 8



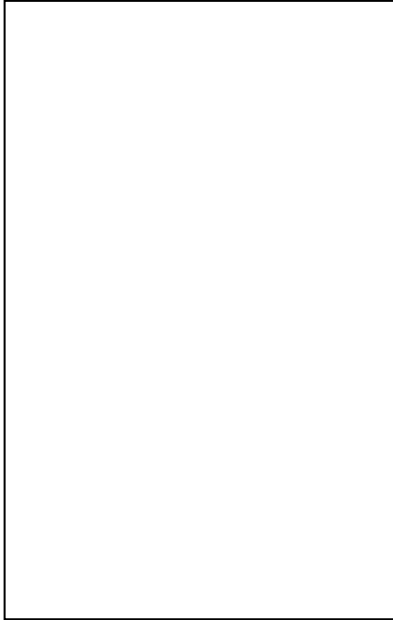
**Menjahit bahan utama pada kantong saku**

Lapisan bahan utama diletakkan di atas furing saku, kemudian jahit lapisan bahan utama dengan furing saku.

Catatan:

Posisi lapisan bahan utama terletak di atas furing. Bagian buruk lapisan berhadapan dengan bagian baik furing saku.

## Langkah 9



**Menyambung furing dengan bagian dalam bibir bawah *passepoille***

Bibir bagian bawah dijahit dengan furing menggunakan kampuh balik

Catatan:

1. Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik dua kali jahitan. Pertama, jahit bagian buruk menghadap bagian buruk dengan ukuran 3mm (jika memungkinkan ukuran kurang dari 3mm), kemudian balik dan jahit bagian baik menghadap bagian baik dengan pinggir tirasnya masuk ke dalam, hasil kampuh ini kurang lebih 0.5cm
2. Sebaiknya, kampuh ini digunakan untuk bahan yang tipis dan tidak tebal

## Langkah 10

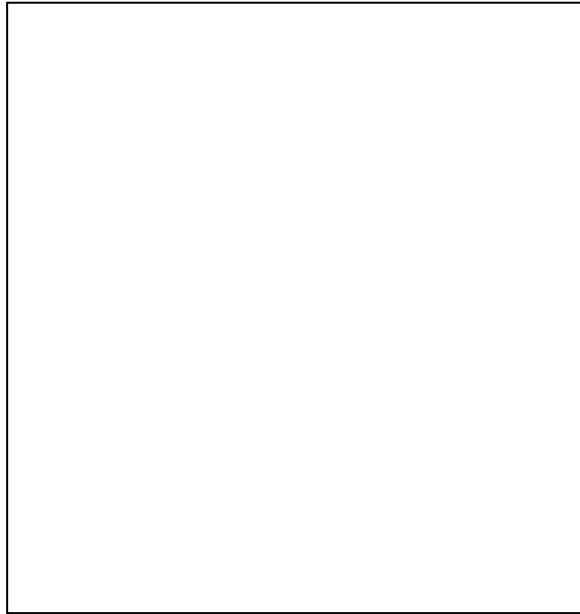
### Menjahit kantong saku



Furing dilipat ke atas menempel dengan *passepoille*. Tarik keluar bahan utama kemudian jahit furing dengan bagian bawah furing dibuat lengkung

Bagian bawah furing dibuat lengkung supaya kotoran yang masuk kedalam saku lebih mudah dibersihkan.

## Langkah 11



### Finishing

Merapikan saku *passepoille* dari tiras benang, dan selesaikan kampuhnya dengan diobras. Perlu diperhatikan, karena tidak semua mesin obras itu ada pisau potongnya jadi sebaiknya digunting terlebih dahulu/ disamakan kampuhnya sebelum diobras.

# Biodata Pengembang

**Judul Media** : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
ALAT LEBAR GANTUNG PEMBUATAN SAKU  
PASSEPOILLE PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA  
DI SMK NEGERI PRINGKUKU**

**Oleh** : **AWWALI IBNU WARDAYA**

**NIM** : **10513241040**

**Prodi** : **Pendidikan Teknik Busana**

**Ucapan terimakasih kepada :**

1. Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si sebagai Pembimbing Proyek Akhir Skripsi
2. Afif Ghurub Bestari, M. Pd sebagai Ahli Media
3. Kusminarko Warno, M.Pd sebagai Ahli Materi
4. SMK Negeri Pringkuku sebagai tempat penelitian

**Penulis story board** : **Awwali Ibnu Wardaya**

**Desain ALG** : **Awwali Ibnu Wardaya**

## Materi Pembuatan Saku *Passepoille*

### A. Kompetensi

Program Studi Keahlian	: Tata Busana
Kompetensi Keahlian	: Busana Butik
Mata Pelajaran	: Membuat Busana Pria
Kelas/Semester	: XI / 4
Standar Kompetensi	: Membuat Celana Pria
Kompetensi Dasar	: Membuat Saku <i>Passepoille</i>
Indikator	: Relevansi Materi

### Pendidikan karakter budaya bangsa/Jawa :

Nilai-nilai yang ditanamkan untuk memperkuat karakter budaya bangsa adalah :

5. Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.
6. Disiplin, yaitu tindakan yang selalu tertib dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru.
7. *Tepa selira*, yaitu sikap dan perilaku menghargai sesama manusia.
8. *Unggah-ungguh*, yaitu sikap dan perilaku tata karma kepada yang lebih tua dan sesama.

### B. Materi

#### 1. Pengertian

Menurut Goet Poespo (2005:92) Istilah *passepoille* berasal dari bahasa Prancis, sedangkan nama lain dari *passepoille* adalah *bound opening pocket* (saku dengan lajur bukaan). Menurut <http://www.cnrtl.fr/definition/passepoil> yang diakses pada tanggal 05 Februari 2016 bahasa internasional *passepoille* adalah *welt*. *Passepoille* biasa digunakan untuk lubang kancing (*bound buttonhole*) dan saku dalam (*bound opening pocket*). Bahan untuk membuat *passepoille* disarankan dengan menggunakan *cotton*/katun. Saku

*Passepoille* biasa digunakan untuk membuat *jas*, *blazer*, ataupun celana dan identik dengan *tailoring*.

Menurut Nanie Asri (1993:39) saku adalah bagian dari busana (pakaian) yang dapat berfungsi sebagai hiasan pakaian dan juga dapat dipakai untuk menempelkan sesuatu benda. Saku memiliki berbagai macam variasi atau model. Ada dua macam saku menurut letaknya yaitu : saku luar (saku temple) dan saku dalam (saku bobok).

## **2. Macam-macam saku *passepoille***

Ada tiga macam saku dalam (bobok) yaitu:

4. Saku *pasepoille*, yaitu saku yang pada bagian lubangnya selesai dengan kumai serong / bahan melebar. Biasanya saku *pasepoille* diterapkan pada blus, kemeja, atau celana.
5. Saku vest, yaitu saku yang memiliki belahan satu lajur pada bagian mulut, dan dapat ditambahkan tutup. Biasanya diterapkan pada jas, kemeja jaket, dan celana.
6. Saku klep, yaitu saku dalam (bobok) yang pada bagian lubangnya terdapat klep (tutup) yang diarahkan ke bawah

<http://kursusjahityogya.blogspot.com/2013/07/Saku.html>

Menurut Nanie Asri (1993:39) hal yang harus diperhatikan pada pembuatan saku dalam adalah :

1. Menggantungnya harus berhati-hati, jika tidak akan mengakibatkan kesalahan total
2. Harus diperhatikan betul-betul bagian mana dari pakaian itu yang akan diberi saku agar letaknya pas (sesuai yang diinginkan)
3. Akan lebih baik jika yang akan diberi saku digaris atau digambar dan setelah itu dikontrol dahulu

4. Jika sudah tepat baru dikerjakan

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan saku *passepoille* adalah:

1. Mesin jahit

Mesin jahit adalah peralatan utama untuk menjahit.

2. Gunting kain

Gunting kain adalah peralatan yang digunakan untuk memotong bahan-bahan dalam pembuatan pakaian atau *passepoille*

3. Kapur jahit

Kapur jahit adalah peralatan yang digunakan untuk memberi tanda pada kain.

4. Gunting benang

Gunting benang adalah peralatan yang digunakan saat menjahit untuk menggunting benang.

5. Pita ukur

Pita ukur adalah peralatan yang digunakan untuk mengukur saku *passepoille* agar terbentuk sesuai ukuran standar.

6. Jarum mesin

Jarum mesin adalah peralatan tambahan bila terjadi jarum mesin patah.

7. Jarum tangan

Jarum tangan adalah peralatan yang digunakan untuk menjelujur bahan agar lurus dan sesuai ukuran.

### 3. Langkah-langkah Pembuatan saku *passepaille*

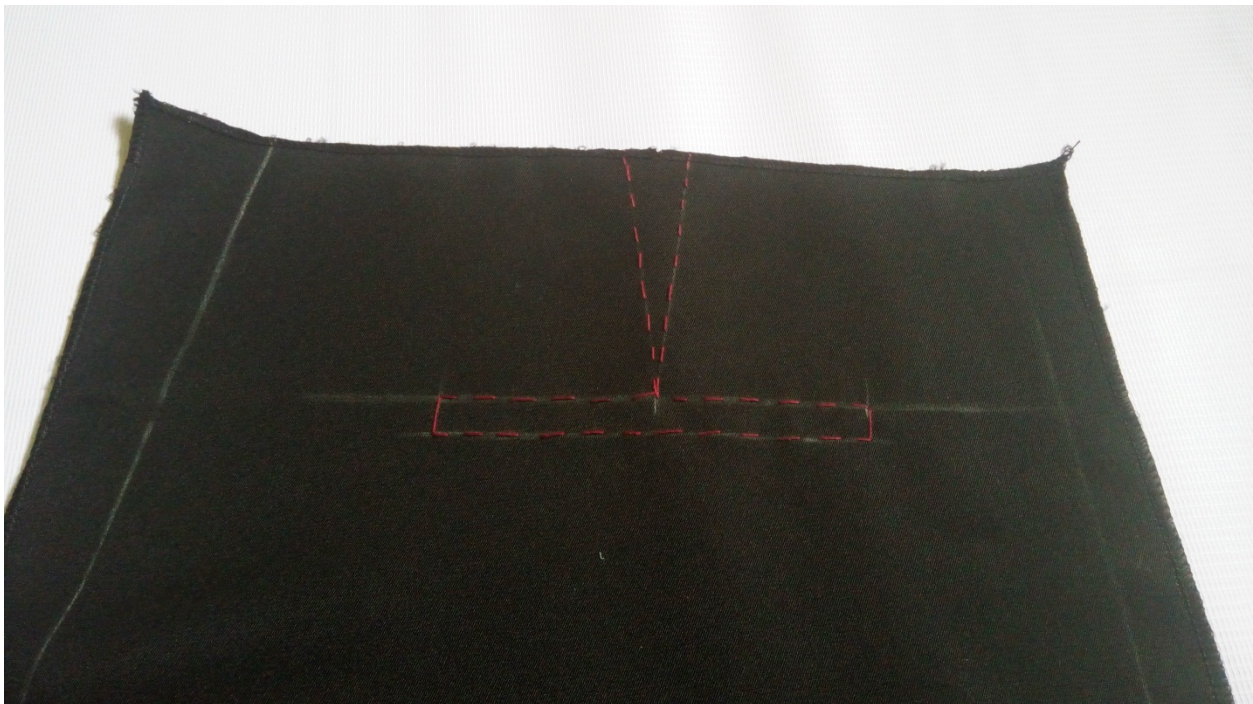
Prosedur kerja membuat saku *passepaille* pada media pembelajaran ALG, yaitu:

#### 1. Pembuatan saku *passepaille*

##### a) Bahan yang digunakan

Menyiapkan bahan yang sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan, yaitu :

- (1) Siapkan kain drill celana bagian belakang yang sudah diberi tanda saku *passepaille*

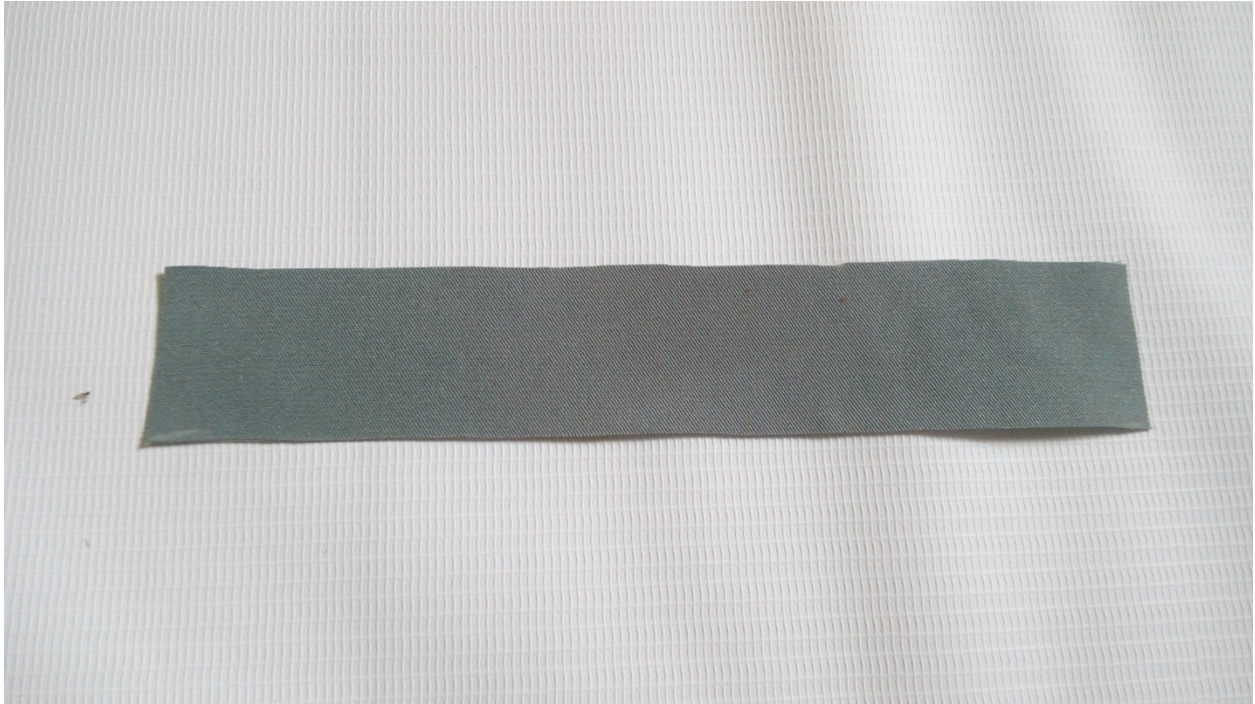


Catatan:

Sebelum memberi tanda saku *passepaille*, perhatikan jarak tanda dengan kain celana bagian belakang. Untuk jarak batas kain atas ke tanda dengan ukuran 8cm, sedangkan jarak batas kain kanan ke tanda dengan ukuran 4cm.

Ukuran saku *passepaille* yaitu panjang 12 cm lebar 1 cm.

(2) Potong *passepoille* atas dengan ukuran 18x3 cm beserta viselin



(3) Potong *passepoille* bawah dengan ukuran 18x5 cm beserta viselin



(4) Lapisan bahan utama dengan ukuran 18x7.5cm, bahan disesuaikan dengan kain drill *passepoille*



(5) furing saku dengan ukuran 18x33 cm



(6) Lakukan pengepresan viselin pada bahan *passepoille*

b) Meletakkan *passepoille*

*Passepoille* atas dan *passepoille* bawah yang sudah siap diletakkan diatas bahan utama.



Catatan :

(1) Pada bagian atas dan bawah bibir diletakkan berdempetan, tidak menumpuk dengan jarak 0.5 cm untuk bibir bagian atas maupun bawah

(2) Sebaiknya dilakukan dengan bantuan jarum pentul kemudian dijelujur, agar letak tanda tepat dan tidak bergeser.

c) Menjahit *Passepoille* atas dan *passepoille* bawah

Menjahit tepat pada batas tanda *passepoille* atas dan *passepoille* bawah.

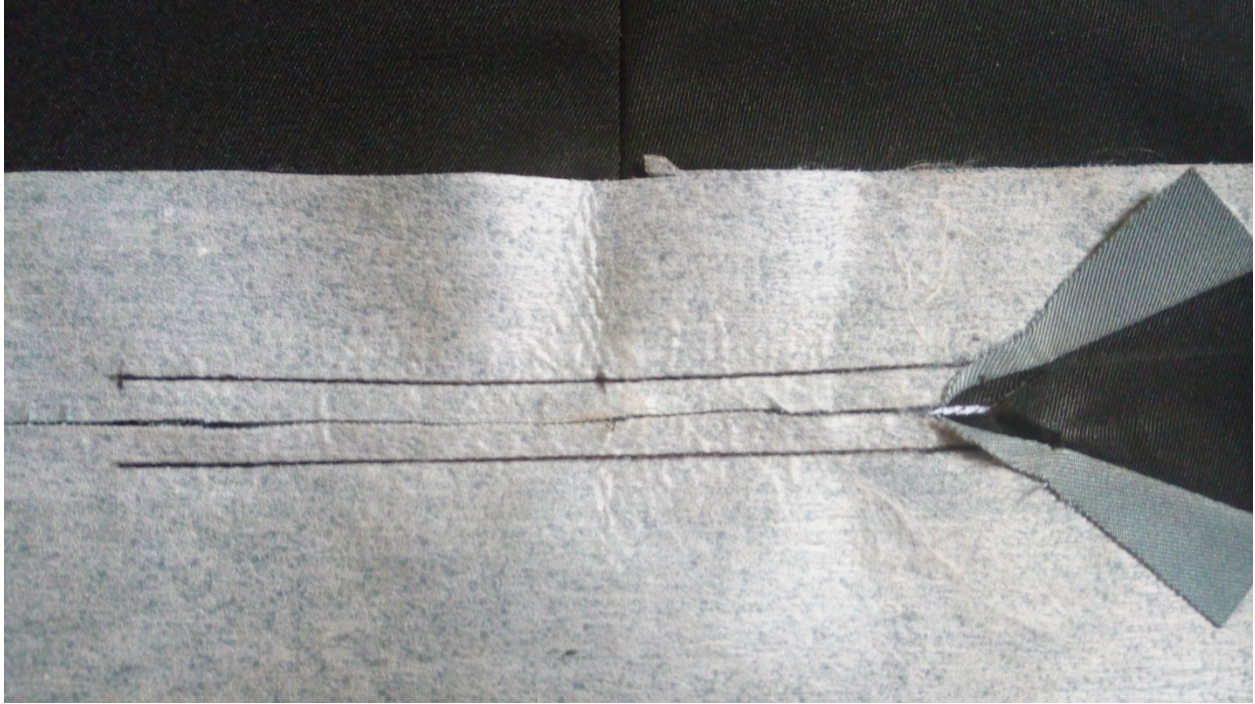


Catatan:

- (1) Letak *passepoille* diatas bahan utama sedangkan bagian yang berviselin diletakkan paling atas
- (2) Gunakan jarum pentul untuk membantu proses menjahit

d) Menggunting tengah *passepoille*

Menggunting bagian tengah tanda *passepoille* sepanjang 11 cm dibantu dengan pendedel untuk melubangi dengan ketentuan 1 cm sisa potongan ke ujung dipotong membentuk segitiga menyudut kebgian batas jahitan bibir *passepoille* atas dan bawah



Catatan:

Gunting yang digunakan sebaiknya yang panjang, kecil, runcing dan tajam

e) Memasukkan *passepoille* atas dan *passepoille* bawah melalui lubang *passepoille*

*Passepoille* dimasukkan melalui lubang *passepoille*, bentuk *passepoille* sampai berukuran 0.5cm



Catatan:

3. Semat dengan jarum pentul kemudian dijelujur agar hasilnya lebih baik
  4. Pastikan ukuran tetap 0.5cm, ukur dengan menggunakan pita ukur (metlin)
- f) Menjahit guntingan segitiga

Guntingan segitiga pada bagian kanan dan kiri *passepoille* dijahit.



Catatan:

Menjahit segitiga diawali dari tengah ke atas kemudian ke bawah dan kembali ke tengah segitiga.

- g) Menjahit *passepoille*

Menjahit *passepoille* bagian atas dan bawah tepat pada batas jahitan.



Catatan:

Ukur *passepaille* 0.5cm, kemudian jahit batas jahitan atas dan bawah *passepaille*. Jika mendapati kesulitan gunakan jarum pentul/dijelujur terlebih dahulu untuk mempermudah proses menjahit.

h) Menjahit bahan utama pada kantong saku

Lapisan bahan utama diletakkan di atas furing saku, kemudian jahit lapisan bahan utama dengan furing saku.



Catatan:

Posisi lapisan bahan utama terletak di atas furing. Bagian buruk lapisan berhadapan dengan bagian baik furing saku.

- i) Menyambung furing dengan bagian dalam bibir bawah *passepoille*

Bibir bagian bawah dijahit dengan furing menggunakan kampuh balik.



Catatan:

3. Kampung balik yaitu kampung yang dikerjakan dengan teknik dua kali jahitan. Pertama, jahit bagian buruk menghadap bagian buruk dengan ukuran 3mm (jika memungkinkan ukuran kurang dari 3mm), kemudian balik dan jahit bagian baik menghadap bagian baik dengan pinggir tirasnya masuk ke dalam, hasil kampung ini kurang lebih 0.5cm
4. Sebaiknya, kampung ini digunakan untuk bahan yang tipis dan tidak tebal

j) Menjahit kantong saku

Furing dilipat ke atas menempel dengan *passepaille*. Tarik keluar bahan utama kemudian jahit furing, dengan bagian bawah furing dibuat lengkung.



Catatan:

Bagian bawah furing dibuat lengkung supaya kotoran yang masuk kedalam saku lebih mudah dibersihkan.

k) Finishing

Merapikan saku *passepoille* dari tiras benang, dan selesaikan kampuhnya dengan diobras. Perlu diperhatikan, karena tidak semua mesin obras itu ada pisau potongnya jadi sebaiknya digunting terlebih dahulu/ disamakan kampuhnya sebelum diobras.



#### 4. Rangkuman

Dalam materi pembuatan saku *passepoille*, terdapat rangkuman yang bertujuan untuk mengarahkan siswa untuk memperhatikan hal-hal yang harus dipahami, adapun rangkuman dalam materi pembuatan saku *passepoille* ini adalah sebagai berikut :

- a. Saku adalah bagian dari busana (pakaian) yang dapat berfungsi sebagai hiasan pakaian dan juga dapat dipakai untuk menempelkan sesuatu benda.

- b. Ada dua macam saku menurut letaknya yaitu : saku luar (saku temple) dan saku dalam (saku bobok).

Ada tiga macam saku dalam (bobok) yaitu:

- 1) Saku *pasepoille*, yaitu saku yang pada bagian lubangnya selesai dengan kumai serong / bahan melebar. Biasanya saku *pasepoille* diterapkan pada blus, kemeja, atau celana.
- 2) Saku vest, yaitu saku yang memiliki belahan satu lajur pada bagian mulut, dan dapat ditambahkan tutup. Biasanya diterapkan pada jas, kemeja jaket, dan celana.
- 3) Saku klep, yaitu saku dalam (bobok) yang pada bagian lubangnya terdapat klep (tutup) yang diarahkan ke bawah.

- c. Hal-hal yang harus diperhatikan pada pembuatan saku dalam adalah :

- 1) Menggungtingnya harus berhati-hati, jika tidak akan mengakibatkan kesalahan total
- 2) Harus diperhatikan betul-betul bagian mana dari pakaian itu yang akan diberi saku agar letaknya pas (sesuai yang diinginkan)
- 3) Akan lebih baik jika yang akan diberi saku digaris atau digambar dan setelah itu dikontrol dahulu
- 4) Jika sudah tepat baru dikerjakan

- d. Proses pembuatan saku *passepolle* harus dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang benar agar mendapatkan saku *passepolle* yang benar dan rapi.

### **C. BIODATA PENGEMBANG**

**Judul Media** : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
ALAT LEBAR GANTUNG PEMBUATAN SAKU  
PASSEPOILLE PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA  
DI SMK NEGERI 1 PRINGKUKU**

**Oleh** : **AWWALI IBNU WARDAYA**

**NIM** : **10513241040**

**Prodi** : **Pendidikan Teknik Busana**

**Ucapan terimakasih kepada :**

5. Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si sebagai Pembimbing Proyek Akhir Skripsi
6. Afif Ghurub Bestari, M. Pd sebagai Ahli Media
7. Kusminarko Warno, M.Pd sebagai Ahli Materi
8. SMK Negeri Pringkuku sebagai tempat penelitian

**Penulis script & story board** : **Awwali Ibnu Wardaya**

**Desain ALG** : **Awwali Ibnu Wardaya**

### **D. Daftar Pustaka**

- Poespo. G. (2009). *Tailoring Membuat Blazer dalam 1 hari*. Yogyakarta: Kanisius
- Yuliati. N. A. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

**HASIL OBSERVASI ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN MATERI PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE*  
PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA DI SMK  
NEGERI PRINGKUKU**

---

Observasi dilaksanakan pada :

Hari / tanggal : rabu, 13 April 2016

Waktu : 10.00 – 12.00 WIB

Tempat : SMK N Pringkuku

Alamat : jl. Pacitan-Solo Ngadirejan Pringkuku

Hasil observasi adalah sebagai berikut :

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Penggunaan media : a. Papan tulis b. Buku/modul c. Hand out d. Chart e. Job sheet f. OHP g. Lcd/computer h. Lain-lain	√ √ √ √	√ √ √	Pada saat pembelajaran membuat saku <i>passepaille</i> guru menggunakan media papan tulis, modul, hand out, job sheet benda jadi tapi belum menggunakan media ALG yang berisi langkah-demi langkah dalam membuat saku <i>passepaille</i> .
2.	Penggunaan metode : a. Ceramah b. Tanya jawab c. Diskusi d. Demonstrasi e. Pemberian tugas f. Percobaan	√ √ √ √	√ √	Metode yang digunakan oleh guru adalah ceramah, tanya jawab, demonstrasi dengan menggunakan benda jadi, pemberian tugas dan kesempatan Tanya jawab bagi yang kurang atau belum faham.
3.	Sikap siswa : a. Pasif b. Aktif	√	√	Pada saat pembelajaran siswa cenderung pasif.

**HASIL WAWANCARA ANALISIS DAN MASALAH PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN MATERI PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE*  
PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA DI SMK  
NEGERI PRINGKUKU**

---

Wawancara dilaksanakan pada :

Hari / tanggal : rabu, 13 April 2016

Waktu : 10.00 – 12.00 WIB

Tempat : SMK N Pringkuku

Alamat : jl. Pacitan-Solo Ngadirejan Pringkuku

Wawancara dilaksanakan kepada guru mata pelajaran dan sebagian siswa kelas XI, adapun hasil wawancaranya adalah sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden
1.	Apasajakah kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran busana pria, khususnya pembuatan saku <i>passepaille</i> ?	Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran pembuatan saku <i>passepaille</i> pada mata pelajaran busana pria adalah siswa diharapkan mampu membuat saku <i>passepaille</i> dengan baik dan benar sesuai langkah-langkah pembuatan saku <i>passepaille</i> .	Guru mata pelajaran busana pria
2.	Kesulitan apa yang ibu alami ketika membimbing siswa dalam pembuatan saku <i>passepaille</i> ?	Pada proses pembelajaran saya merasa kesulitan saat menerangkan mulai tahap menggunting sampai membuat bibir, siswa kurang bisa memahami sehingga harus membimbing siswa dari langkah ke langkah selanjutnya.	Guru mata pelajaran busana pria
3.	Apa tujuan pembelajaran pembuatan saku <i>passepaille</i> pada busana pria ?	Sesuai dengan silabus dan RPP siswa harus dapat : a. Menjelaskan macam-macam saku b. Menjelaskan saku <i>passepaille</i> c. Memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan saku <i>passepaille</i> d. Dapat membuat saku <i>passepaille</i> pada celana pria	Guru mata pelajaran busana pria
4.	Apa harapan ibu tentang media	Terdapat media yang sesuai dengan karakteristik dari mata pelajaran, dengan	Guru mata pelajaran busana pria

	pembelajaran peragaan busana terutama media pembuatan saku <i>passepaille</i> ?	membuat media ALG lagi dengan menggunakan bahan yang lebih awet dan langkah-langkah yang jelas. Karena ketika dulu menggunakan media ALG pelajaran pembuatan saku <i>passepaille</i> siswa lebih cepat paham dan mandiri. Kondisi media ALG sekarang sudah tidak dapat digunakan kembali karena kondisinya rusak.	
--	---	---	--

No	Pertanyaan	Jawaban	Responden
1.	Bagaimana pendapat anda mengenai pembelajaran pembuatan saku <i>passepaille</i> ?	Pembelajaran pembuatan saku <i>passepaille</i> merupakan salah satu pelajaran yang sulit bagi kami, karena media dan penjelasan guru belum bisa kami pahami bentuk dan prosesnya seperti apa, sehingga ketika praktek kami banyak bertanya dan baru memahami langkah ini seperti demikian.	Siswa
2.	Menurut anda, bagaimana metode pembelajaran yang diterapkan guru di dalam kelas saat pembuatan saku <i>passepaille</i> ?	Metode yang diterapkan hanya sekedar menjelaskan di depan dan memperlihatkan benda jadi, sehingga kami belum bisa memahami dengan baik langkah-langkah pembuatan saku <i>passepaille</i> .	Siswa
3.	Bagaimana sikap anda saat pembuatan saku <i>passepaille</i> ?	Sikap kami agak pasif karena penjelasan yang menggunakan benda jadi susah kami pahami, apa lagi siswa yang duduk dibangku belakang dapat melihat benda jadi tersebut paling akhir, dan kami merasa takut untuk bertanya karena proses dari awal belum paham.	Siswa
4.	Apa harapan anda dalam pembelajaran busana pria ?	Terdapat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami sehingga siswa semangat untuk mengerjakan saku <i>passepaille</i> .	Siswa



**LAMPIRAN 2**  
**UJI VALIDITAS INSTRUMEN**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	27	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	27	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
.903	.907	20

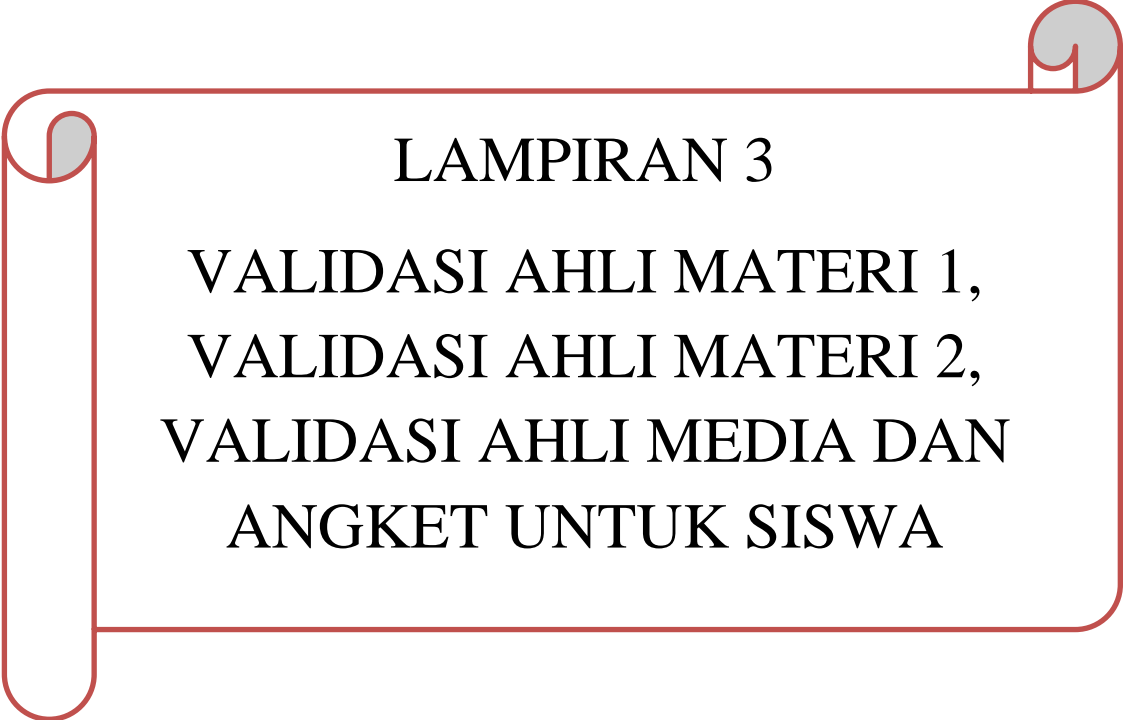
**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.2593	.52569	27
VAR00002	3.2222	.57735	27
VAR00003	3.2222	.64051	27
VAR00004	2.9259	.87380	27
VAR00005	3.3704	.74152	27
VAR00006	3.4815	.50918	27
VAR00007	3.4815	.50918	27
VAR00008	3.2593	.59437	27
VAR00009	3.4074	.63605	27
VAR00010	3.0000	.55470	27
VAR00011	3.3333	.55470	27
VAR00012	3.0370	.75862	27
VAR00013	3.1111	.64051	27
VAR00014	3.2222	.57735	27
VAR00015	2.7037	.66880	27

VAR00016	3.0000	.62017	27
VAR00017	3.5185	.50918	27
VAR00018	3.4444	.69798	27
VAR00019	3.0741	.61556	27
VAR00020	3.1111	.69798	27

**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
VAR00001	60.9259	51.764	.565	.	.898
VAR00002	60.9630	50.422	.678	.	.895
VAR00003	60.9630	50.268	.620	.	.896
VAR00004	61.2593	49.507	.491	.	.902
VAR00005	60.8148	49.387	.611	.	.897
VAR00006	60.7037	52.063	.543	.	.899
VAR00007	60.7037	52.217	.521	.	.899
VAR00008	60.9259	50.917	.594	.	.897
VAR00009	60.7778	50.487	.600	.	.897
VAR00010	61.1852	51.541	.560	.	.898
VAR00011	60.8519	51.746	.533	.	.899
VAR00012	61.1481	50.131	.522	.	.899
VAR00013	61.0741	51.071	.527	.	.899
VAR00014	60.9630	51.806	.502	.	.900
VAR00015	61.4815	50.028	.617	.	.896
VAR00016	61.1852	50.772	.583	.	.897
VAR00017	60.6667	52.385	.497	.	.900
VAR00018	60.7407	52.353	.344	.	.904
VAR00019	61.1111	51.795	.467	.	.900
VAR00020	61.0741	50.917	.493	.	.900



LAMPIRAN 3

VALIDASI AHLI MATERI 1,  
VALIDASI AHLI MATERI 2,  
VALIDASI AHLI MEDIA DAN  
ANGKET UNTUK SISWA



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**

Alamat : kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta  
Website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) : [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Bpk. Kusminarko Warno, M.Pd  
Dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana  
Di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Awwali Ibnu Wardaya  
NIM : 10513241040  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT  
LEBAR GANTUNG PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE*  
PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA DI SMK  
NEGERI 1 PRINGKUKU**

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

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

Yogyakarta, 13 Desember 2016

Pemohon,

Awwali Ibnu Wardaya  
NIM. 10513241040

Kapjodi Pendidikan Teknik Busana

Dr. Widiastuti  
NIP.19721115 200003 2 001

Mengetahui,

Pembimbing TAS

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



B. Kisi-kisi instrumen media ALG ditinjau dari ahli materi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
Membuat Celana Pria	Menjahit saku <i>passepaille</i>	Relevansi materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan isi materi</li> <li>2. Ketepatan tujuan</li> <li>3. Relevansi kompetensi</li> <li>4. Kelengkapan materi</li> <li>5. Keruntutan materi</li> <li>6. Kejelasan materi</li> <li>7. Tingkat kesulitan</li> <li>8. Kedalaman materi</li> <li>9. Materi dibagi dalam sub-sub pokok bahasan</li> <li>10. Kemudahan penggunaan</li> <li>11. Keranahan</li> <li>12. Pemahaman materi</li> <li>13. Kesesuaian dengan situasi siswa</li> <li>14. Kesesuaian dengan rencana kegiatan belajar.</li> <li>15. Ketepatan evaluasi materi</li> </ol>

C. Saran / Revisi

.....  
 Sempurnakan gambar kerja membuat saku passepaille pada celana pria.  
 .....

#### D. Kesimpulan

Instrumen angket uji kelayakan materi pembelajaran ALG pembuatan saku *passepaille* dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk pengambilan data di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk pengambilan data di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk pengambilan data  
(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta , 21 Desember 2016

Judgment Experts



Kusminarko Warno, M. Pd

## Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran ALG

### Pembuatan *Saku Passepoille* Pada Mata Pelajaran Busana Pria

#### di SMK N Pringkuku

#### A. Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen validasi ini diisi oleh ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√)
  - a. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran ALG pembuatan Saku *Passepoille* berikan tanda (√) “ya”
  - b. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran ALG pembuatan Saku *Passepoille* berikan tanda (√) “tidak”
4. Apabila ada kekurangan mohon kiranya memberikan saran pada tempat yang disediakan

#### B. Petunjuk Penilaian sebagai berikut :

0=tidak                      1=ya

#### C. Angket Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Isi materi Saku <i>Passepoille</i> disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK N Pringkuku	✓	
2.	Materi yang ada di dalam media pembelajaran ALG sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓	

3.	Materi yang berlangsung sesuai dengan kompetensi yang terdapat pada silabus SMK N Pringkuku	✓	
4.	Materi yang terdapat dalam media ALG sudah lengkap sesuai dengan silabus yang di SMK N Pringkuku	✓	
5.	Materi yang terdapat dalam media ALG sudah urut sesuai dengan silabus yang ada di SMK N Pringkuku	✓	
6.	Materi yang terdapat dalam media ALG menyajikan langkah-langkah pembuatan saku <i>passepoille</i> secara jelas	✓	
7.	Materi yang terdapat dalam media ALG dimulai dari tingkat yang mudah ke tingkat yang lebih sulit	✓	
8.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan kedalaman isi silabus yang ada di SMK N Pringkuku	✓	
9.	Materi yang terdapat dalam media ALG dibagi menjadi sub-sub bahasan sesuai silabus yang ada di SMK N Pringkuku	✓	
10.	Media pembelajaran ALG mudah digunakan sebagai media pembelajaran siswa	✓	
11.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan keranahan siswa	✓	
12.	Materi yang terdapat dalam media ALG mudah dipahami	✓	
13.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan situasi siswa di dalam kelas	✓	
14.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan rencana kegiatan belajar	✓	
15.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan evaluasi materi	✓	

**D. Saran:**.....

Sempurnakan gambar kerja membuat saku passportle pada  
ceana pira.

**E. Kesimpulan**

Media pembelajaran ALG ini dinyatakan :

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan untuk diuji coba lapangan yang bersangkutan

Yogyakarta, 21 Desember 2016

Validator



Kusminarko Warno, M. Pd



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**  
Alamat : kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta  
Website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) : [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)

---

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Ibu Ema Fiti S. Pd  
Guru Tata Busana Di SMK N 1 Pringkuku  
Di Pacitan

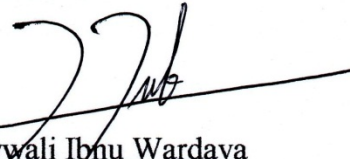
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Awwali Ibnu Wardaya  
NIM : 10513241040  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT  
LEBAR GANTUNG PEMBUATAN SAKU PASSEPOILLE  
PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA DI SMK  
NEGERI 1 PRINGKUKU**

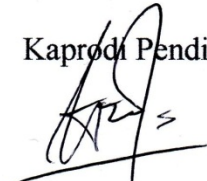
Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrument penelitian TAS, dan (3) draf instrumen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

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


Yogyakarta, 13 Desember 2016  
Pemohon,

  
Awwali Ibnu Wardaya  
NIM. 10513241040

Mengetahui,  
Kaprod Pendidikan Teknik Busana

  
Dr. Widihastuti  
NIP.19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS

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

**LEMBAR PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN ANGKET UJI KELAYAKAN**  
**MATERI PEMBELAJARAN ALG PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE***

---

Mata Pelajaran : Busana Pria

Kelas : XI / 4

Kompetensi Dasar : Membuat Saku *Passepoille*

Penyusun : Awwali Ibnu Wardaya

Judul TAS : **Pengembangan Media Pembelajaran ALG Pembuatan Saku**  
***Passepoille* pada Mata Pelajaran Busana Pria di SMK N**  
**Pringkuku**

Judgment Experts : Erma Fitriana, S. Pd

A. Petunjuk pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli
2. Validasi ini terdiri dari aspek materi pembelajaran dan pembelajaran
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda *check* (√)
4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 = tidak

1 = ya

5. Saran dan kesimpulan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan

B. Kisi-kisi instrumen media ALG ditinjau dari ahli materi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
Membuat Celana Pria	Menjahit saku <i>passepaille</i>	Relevansi materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan isi materi</li> <li>2. Ketepatan tujuan</li> <li>3. Relevansi kompetensi</li> <li>4. Kelengkapan materi</li> <li>5. Keruntutan materi</li> <li>6. Kejelasan materi</li> <li>7. Tingkat kesulitan</li> <li>8. Kedalaman materi</li> <li>9. Materi dibagi dalam sub-sub pokok bahasan</li> <li>10. Kemudahan penggunaan</li> <li>11. Keranahan</li> <li>12. Pemahaman materi</li> <li>13. Kesesuaian dengan situasi siswa</li> <li>14. Kesesuaian dengan rencana kegiatan belajar.</li> <li>15. Ketepatan evaluasi materi</li> </ol>

C. Saran / Revisi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Instrumen angket uji kelayakan materi pembelajaran ALG pembuatan Saku *Passepoille* dinyatakan :

- ✓ 1. Layak digunakan untuk pengambilan data di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk pengambilan data di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk pengambilan data  
(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Pacitan , 9 Januari 2016

Judgment Experts



Erma Fitriana, S. Pd

**Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran ALG**  
**Pembuatan Saku *Passepoille* Pada Mata Pelajaran Busana Pria**  
**di SMK N Pringkuku**

---

**A. Petunjuk Pengisian :**

1. Instrumen validasi ini diisi oleh ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√)
  - a. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran ALG pembuatan Saku *Passepoille* berikan tanda (√) “ya”
  - b. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran ALG pembuatan Saku *Passepoille* berikan tanda (√) “tidak”
4. Apabila ada kekurangan mohon kiranya memberikan saran pada tempat yang disediakan

**B. Petunjuk Penilaian sebagai berikut :**

0—tidak                      1—ya

**C. Angket Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Isi materi Saku <i>Passepoille</i> disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK N Pringkuku	√	
2.	Materi yang ada di dalam media pembelajaran ALG sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√	

3.	Materi yang berlangsung sesuai dengan kompetensi yang terdapat pada silabus SMK N Pringkuku	✓	
4.	Materi yang terdapat dalam media ALG sudah lengkap sesuai dengan silabus yang di SMK N Pringkuku	✓	
5.	Materi yang terdapat dalam media ALG sudah urut sesuai dengan silabus yang ada di SMK N Pringkuku	✓	
6.	Materi yang terdapat dalam media ALG menyajikan langkah-langkah pembuatan saku <i>passepoille</i> secara jelas	✓	
7.	Materi yang terdapat dalam media ALG dimulai dari tingkat yang mudah ke tingkat yang lebih sulit	✓	
8.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan kedalaman isi silabus yang ada di SMK N Pringkuku	✓	
9.	Materi yang terdapat dalam media ALG dibagi menjadi sub-sub bahasan sesuai silabus yang ada di SMK N Pringkuku	✓	
10.	Media pembelajaran ALG mudah digunakan sebagai media pembelajaran siswa	✓	
11.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan keranahan siswa	✓	
12.	Materi yang terdapat dalam media ALG mudah dipahami	✓	
13.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan situasi siswa di dalam kelas	✓	
14.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan rencana kegiatan belajar	✓	
15.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan evaluasi materi	✓	

**D. Saran:**.....

Tulisan pada media ALG kurang besar, sehingga siswa yg duduk di belakang tidak bisa membaca

**E. Kesimpulan**

Media pembelajaran ALG ini dinyatakan :

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan untuk diuji coba lapangan yang bersangkutan

Pacitan, 9 Januari 2017

Validator



Erma Fitriana, S. Pd



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA**

Alamat : kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta  
Website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) : [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Bpk. Afif Ghurub Bestari, M. Pd  
Dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana  
Di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Awwali Ibnu Wardaya

NIM : 10513241040

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT  
LEBAR GANTUNG PEMBUATAN SAKU PASSEPOILLE  
PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA DI SMK  
NEGERI 1 PRINGKUKU**

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

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 Desember 2016

Pemohon,

Awwali Ibnu Wardaya

NIM. 10513241040

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana

Dr. Widiastuti

NIP.19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS

Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si

NIP. 19620503 198702 2 001

**LEMBAR PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN ANGKET UJI**

**KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ALG**

**PEMBUATAN SAKU *PASSEPOILLE***

---

Mata Pelajaran : Busana Pria

Kelas : XI /4

Kompetensi Dasar : Membuat Saku *Passepoille*

Penyusun : Awwali Ibnu Wardaya

Judul TAS : **Pengembangan Media Pembelajaran ALG Pembuatan Saku *Paseepoille* Pada Mata Pelajaran Busana Pria di SMK N Pringkuku**

Judgment Experts : Afif Ghurub Bestari, M. Pd

A. Petunjuk pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai ahli
2. Validasi ini terdiri dari aspek materi pembelajaran dan pembelajaran
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda *check* (✓)
4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0 = tidak

1 = ya

5. Saran dan kesimpulan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan

B. Kisi-kisi instrument media ALG ditinjau dari ahli materi

No	Indikator	Butir	No. Butir
1	Kemanfaatan	- Bantuan dalam mengajar	1
		- Motivasi belajar	2
		- Fokus perhatian	3
		- Mempermudah proses belajar	4
		- Mempertinggi hasil belajar	5
2	Kualitas teknik - Performen tampilan  - Aspek teknis	- Ukuran tulisan	6
		- Bentuk tulisan	7
		- Kualitas saku <i>passepoille</i>	8
		- Komposisi warna media-ALG	9
		- Istilah dan kalimat	10
		- Bahasa	11
		- Kelengkapan bahan	12
		- Tampilan media ALG	13
		- Penggunaan media ALG	14
		- Ilustrasi gambar pada media ALG	15
		- Kejelasan keterangan	16
		- Kemudahan penggunaan	17
		- Sistematika	18
		- Ukuran benner	19
		- Jumlah halaman	20

C. Saran / Revisi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran ALG pembuatan saku *passepoille* dinyatakan :

- ① Layak digunakan untuk pengambilan data di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk pengambilan data di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk pengambilan data

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta , Desember 2016

Judgment Experts



Afif Ghurub Bestari, M. Pd  
NIP. 19700523 200501 1 001

**Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran ALG**  
**Pembuatan *Saku Passepoille* Pada Mata Pelajaran Busana Pria**  
**di SMK N Pringkuku**

---

**A. Petunjuk Pengisian :**

1. Instrumen validasi ini diisi oleh ahli media
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√)
  - c. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran ALG pembuatan Saku *Passepoille* berikan tanda (√) “ya”
  - d. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran ALG pembuatan Saku *Passepoille* berikan tanda (√) “tidak”
4. Apabila ada kekurangan mohon kiranya memberikan saran pada tempat yang disediakan

**B. Petunjuk Penilaian sebagai berikut :**

0=tidak                      1=ya

**C. Angket Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran ALG membantu guru dalam mengajar	✓	
2.	Media pembelajaran ALG meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran mudah dipahami	✓	
3.	Penggunaan media pembelajaran ALG membuat para siswa fokus dalam memahami langkah-langkah pembuatan Saku <i>Passepoille</i>	✓	

4.	Penggunaan media pembelajaran ALG mempermudah proses belajar mengajar	✓	
5.	Penggunaan media pembelajaran ALG membuat siswa mendapatkan nilai yang lebih tinggi	✓	
6.	Ukuran huruf dalam media pembelajaran ALG sangat jelas dan sederhana	✓	
7.	Bentuk tulisan simple dan mudah dibaca	✓	
8.	Kualitas Saku <i>Passepoille</i> dalam media pembelajaran ALG sangat mudah ditiru dan jelas	✓	
9.	Komposisi warna dalam media pembelajaran ALG cukup menarik dan tetap fokus	✓	
10.	Istilah dan kalimat dalam media pembelajaran ALG cukup jelas	✓	
11.	Bahasa dalam media pembelajaran ALG mudah dipahami	✓	
12.	Kelengkapan bahan dalam media pembelajaran ALG lengkap	✓	
13.	Tampilan media pembelajaran ALG cukup menarik	✓	
14.	Penggunaan media pembelajaran ALG dapat meningkatkan kompetensi siswa	✓	
15.	Ilustrasi bentuk Saku <i>Passepoille</i> dalam media pembelajaran ALG sesuai dan baik	✓	
16.	Penjelasan dan keterangan dalam media pembelajaran ALG mudah dipahami	✓	
17.	Media pembelajaran ALG mudah digunakan atau disimpan	✓	
18.	Sistematika dalam media pembelajaran ALG sesuai dengan silabus	✓	

19.	Ukuran media dalam media pembelajaran ALG dapat dilihat dengan jelas oleh 1 kelas	✓	
20.	Jumlah halaman cukup memadai dengan berisikan langkah-langkah dalam pembuatan saku <i>passepoille</i>	✓	

D. Saran: Untuk outline bidang catatan sebaiknya diwarucai merah agar lebih fokus

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Media pembelajaran ALG ini dinyatakan :

- Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan untuk diuji coba lapangan yang bersangkutan

Yogyakarta, 20 Desember 2016

Validator



Afif Ghurub Bestari, M. Pd  
NIP. 19700523 200501 1 001

## Angket Pengembangan Media Pembelajaran ALG Pembuatan

### *Saku Passepoille* Pada Mata Pelajaran Busana Pria

#### di SMK N Pringkuku

---

#### A. Identitas Pribadi

Nama :

No. Absen :

Kelas :

#### B. Petunjuk Pengisian :

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia
2. Bacalah angket dengan seksama
3. Berilah tanda checklist ( $\checkmark$ ) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan
5. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasi angket penelitian ini
6. Apabila ada kekurangan mohon kiranya memberikan saran pada tempat yang disediakan

#### C. Petunjuk Penilaian sebagai berikut :

SB = Sangat Baik

K = Kurang

B = Baik

SK = Sangat Kurang

C = Cukup

#### D. Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1.	Isi materi Saku <i>Passepoille</i> disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK N Pringkuku					
2.	Materi yang ada di dalam media pembelajaran ALG sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					
3.	Materi yang terdapat dalam media ALG sudah urut sesuai dengan silabus yang ada di SMK N Pringkuku					
4.	Materi yang terdapat dalam media ALG menyajikan langkah-langkah pembuatan saku <i>passepoille</i> secara jelas					
5.	Materi yang terdapat dalam media ALG dimulai dari tingkat yang mudah ke tingkat yang lebih sulit					
6.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan kedalaman isi silabus yang ada di SMK N Pringkuku					
7.	Materi yang terdapat dalam media ALG sesuai dengan keranahan siswa					
8.	Media pembelajaran ALG meningkatkan motivasi belajar karena pelajaran mudah dipahami					
9.	Penggunaan media pembelajaran ALG membuat para siswa fokus dalam memahami langkah-langkah pembuatan saku <i>passepoille</i>					
10.	Penggunaan media pembelajaran ALG menarik minat siswa untuk belajar membuat saku <i>passepoille</i>					
11.	Penggunaan media pembelajaran ALG mempermudah					

	proses belajar mengajar					
12.	Penggunaan media pembelajaran ALG membuat siswa mendapatkan nilai yang lebih tinggi					
13.	Ukuran huruf dalam media pembelajaran ALG sangat jelas sederhana					
14.	Bentuk tulisan simpel dan mudah dibaca					
15.	Bahasa dalam media ALG mudah dipahami					
16.	Kualitas saku <i>passepoille</i> dalam media pembelajaran ALG mudah ditiru dan jelas					
17.	Penggunaan media pembelajaran ALG dapat meningkatkan kompetensi siswa					
18.	Komposisi warna dalam media ALG cukup menarik dan tetap focus					
19.	Penjelasan dan keterangan dalam media pembelajaran ALG mudah dipahami					
20.	Sistematika dalam media pembelajaran ALG sesuai dengan silabus					

**A. Saran:**.....  
.....

Pacitan, Januari 2016

Peserta didik

(.....)

## LAMPIRAN 4

- HASIL PERHITUNGAN KELAYAKAN  
DARI AHLI MATERI
- HASIL PERHITUNGAN KELAYAKAN  
DARI AHLI MEDIA
- HASI UJI COBA KELOMPOK KECIL
- HASI UJI COBA KELOMPOK BESAR

## HASIL PERHITUNGAN KELAYAKAN DARI PARA AHLI

Tabel 1. Kriteria kualitas media untuk para ahli

<b>Kriteria Kualitas Modul</b>	
Kategori penilaian	Interval nilai
Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq \max$
Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$

Keterangan :

S : Skor responden

S<sub>min</sub> : Skor responden terendah

S<sub>max</sub> : Skor responden tertinggi

P : Panjang interval kelas

(di adaptasi dari Tesis Widiastuti, hal 126)

### 1. Validasi ahli materi

S : Skor responden

S<sub>min</sub> :  $0 \times 15 = 0$

S<sub>max</sub> :  $1 \times 15 = 15$

Jumlah kelas : 2

P :  $S_{\max} / \text{Jumlah kelas}$

:  $15 / 2 = 7,5$

S<sub>min</sub> + p :  $0 + 7,5$

S<sub>min</sub> + p - 1 :  $0 + 7,5 - 1 = 6,5$

Tabel 2. Kriteria kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli materi

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1.	Layak	$7,5 \leq S \leq 15$
2.	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 6,5$

Tabel 3. Hasil Validasi ALG Oleh ahli Materi

<i>Judgement expert</i>	Skor	Kelayakan
Ahli Materi 1	15	Layak
Ahli Materi 1	15	Layak
	Total skor 30 Rata-rata 15 Kategori	Layak

## 2. Validasi ahli media

S : Skor responden

S<sub>min</sub> :  $0 \times 20 = 0$

S<sub>max</sub> :  $1 \times 20 = 20$

Jumlah kelas : 2

P :  $S_{max} / \text{Jumlah kelas}$

:  $20 / 2 = 10$

S<sub>min</sub> + p :  $0 + 10$

S<sub>min</sub> + p - 1 :  $0 + 10 - 1 = 9$

Tabel 4. Kriteria kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1.	Layak	$10 \leq S \leq 20$
2.	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 9$

Tabel 5. Hasil Validasi tampilan media ALG oleh Ahli Media

<i>Judgement expert</i>	<b>Skor</b>	<b>Kelayakan</b>
Ahli Media	20	Layak
	Total skor 20 Rata-rata 20 Kategori	Layak

#### KONVERSI SKOR SISWA

- a. Jumlah sub indikator = 20
- Skor tertinggi = 5
- Skor terendah = 1
- b. Skor maksimal ideal = jumlah sub indikator x skor tertinggi  
= 20 x 5  
= 100
- c. Skor minimal ideal = jumlah sub indikator x skor terendah  
= 20 x 1  
= 20
- d. Rerata skor ideal ( $\bar{X}_i$ ) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)  
=  $\frac{1}{2}$  (100 + 20)  
=  $\frac{1}{2}$  (120)

$$= 60$$

d. Simpangan baku ideal ( $SB_i$ ) =  $1/6$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$$= 1/6 (100 - 20)$$

$$= 1/6 (80)$$

$$= 13,3$$

Tabel 6. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dari Ahli Media

No	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,80 \times sbi$ $X > 60 + 1,80 (13,3)$ $X > 60 + 23,94$ $X > 83,94$	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik (SB)
2	$\bar{X}_i + 0,60 \times sbi < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \times sbi$ $60 + 0,60 (13,3) < X \leq 60 + 1,80 (13,3)$ $60 + 7,98 < X \leq 60 + 23,94$ $67,98 < X \leq 83,94$	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik (B)
3	$\bar{X}_i - 0,60 \times sbi < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \times sbi$ $60 - 0,60 (13,3) < X \leq 60 + 0,60 (13,3)$ $60 - 7,98 < X \leq 60 + 7,98$ $52,02 < X \leq 67,98$	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup (C)
4	$\bar{X}_i - 1,80 \times sbi < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \times sbi$ $60 - 1,80 (13,3) < X \leq 60 - 0,60 (13,3)$ $60 - 23,94 < X \leq 60 - 7,98$ $36,04 < X \leq 52,02$	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang (K)
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 \times sbi$ $X \leq 60 - 1,80 (13,3)$ $X \leq 60 - 23,94$ $X \leq 36,04$	$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)

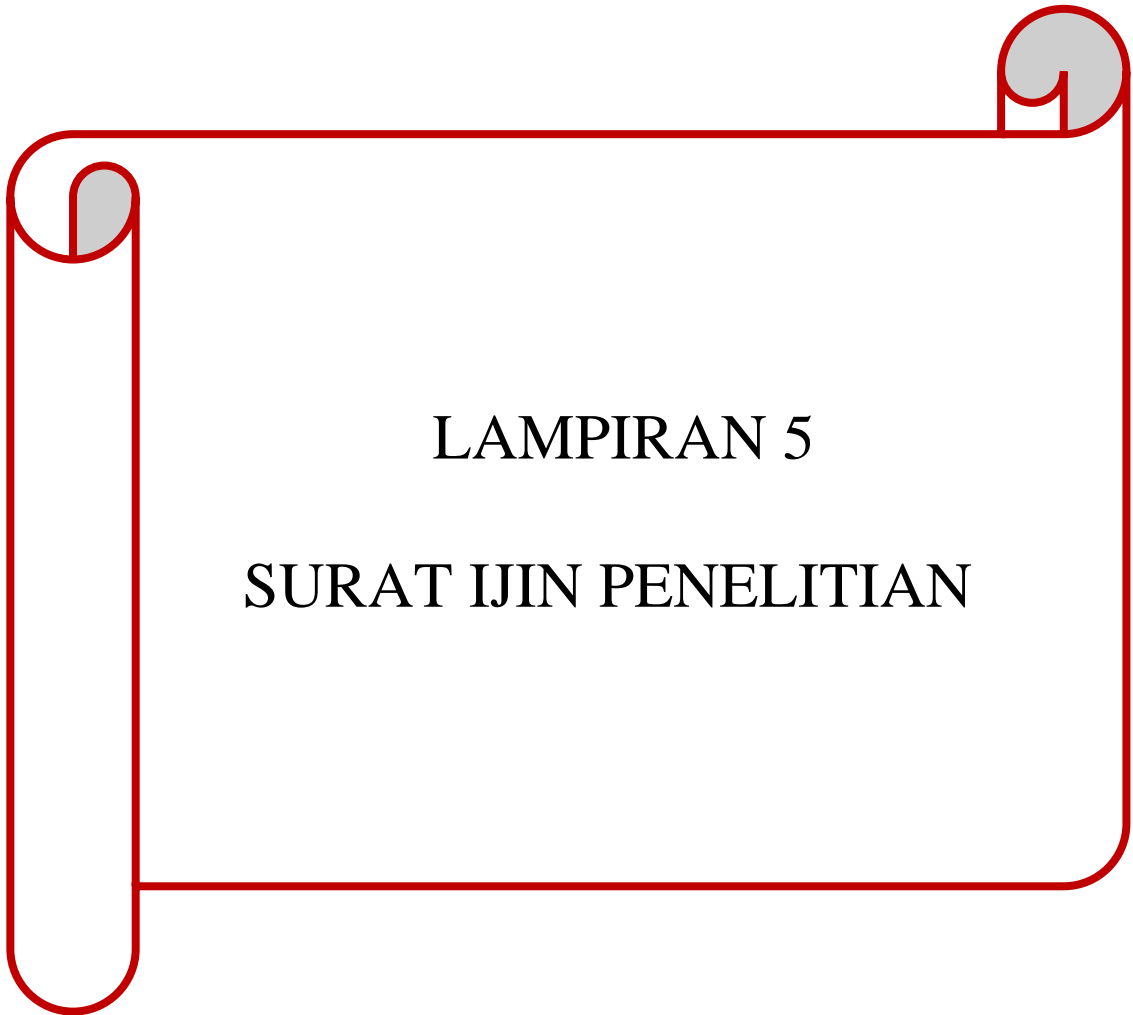
Tabel 7. Data Hasil Uji Coba Kelompok kecil

No	Responden	Total Skor	Rerata skor	Kriteria
1	R1	70	3,5	Baik
2	R2	73	3,65	Baik
3	R3	74	3,7	Baik
4	R4	70	3,5	Baik
5	R5	70	3,5	Baik
6	R6	70	3,5	Baik
7	R7	72	3,6	Baik
8	R8	71	3,55	Baik
9	R9	66	3,3	Cukup
10	R10	71	3,55	Baik
<b>Hasil</b>		<b>707 : 10 = 70,7</b>	<b>35,35 : 10 = 3,54</b>	<b>3,4 &lt; <math>\bar{X}</math> ≤ 4,2</b>

Tabel 8. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Responden	Total Skor	Rerata Skor	Kategori
1	R1	91	4,55	Baik
2	R2	85	4,25	Sangat Baik
3	R3	87	4,35	Sangat Baik
4	R4	88	4,4	Sangat Baik
5	R5	82	4,1	Sangat Baik
6	R6	87	4,35	Sangat Baik
7	R7	84	4,2	Sangat Baik
8	R8	90	4,5	Sangat Baik
9	R9	84	4,2	Sangat Baik
10	R10	91	4,55	Sangat Baik
11	R11	91	4,55	Sangat Baik
12	R12	84	4,2	Sangat Baik
13	R13	88	4,4	Baik
14	R14	85	4,25	Sangat Baik
15	R15	90	4,5	Sangat Baik
16	R16	85	4,25	Sangat Baik
17	R17	90	4,5	Sangat Baik
18	R18	87	4,35	Baik
19	R19	92	4,6	Baik
20	R20	88	4,4	Sangat Baik
21	R21	89	4,45	Sangat Baik
22	R22	94	4,7	Sangat Baik
23	R23	94	4,7	Sangat Baik
24	R24	92	4,6	Sangat Baik
25	R25	96	4,8	Sangat Baik
26	R26	95	4,75	Sangat Baik
27	R27	84	4,2	Sangat Baik
<b>Hasil</b>		<b>2.374</b>	<b>4,50</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data primer yang diolah, 2017



LAMPIRAN 5

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 568168 psw: 276, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734:  
Website : http://ft.uny.ac.id, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00582

No : 2054/H34/PL/2016  
Lamp : -  
Hal : Ijin Penelitian

21 Desember 2016

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (Kesbanglinmas) DIY
2. Bupati Kabupaten Pacitan c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Pacitan
3. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Pringkuku

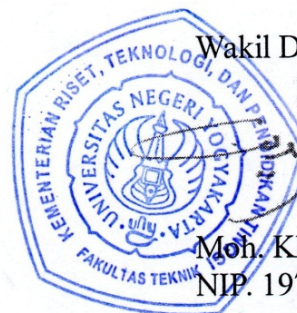
Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Alat Lebar Gantung Pembuatan Saku Passepoille pada Mata Pelajaran Busana pria di SMK Negeri 1 Pringkuku, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Awwali Ibnu Wardaya	10513241040	Pend. Teknik Busana	SMK Negeri 1 Pringkuku

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

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

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Januari 2017 s/d selesai  
Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I,

Moh. Khairudin, Ph.D.  
NIP. 19790412 200212 1 002

Tembusan :  
Ketua Jurusan



Yogyakarta, 23 Desember 2016

Nomor : 074/3193/Kesbangpol/2016  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth :  
Gubernur Jawa Timur  
Up. Kepala Badan Kesbangpol  
Daerah  
Provinsi Jawa Timur

Di

SURABAYA

Memperhatikan surat :

Dari : Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 2054 / H34/ PL/ 2016  
Tanggal : 21 Desember 2016  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT LEBAR GANTUNG PEMBUATAN SAKU PASSEPOILLE PADA MATA PELAJARAN BUSANA PRIA DI SMK NEGERI 1 PRINGKUKU”**, kepada:

Nama : AWWALI IBNU WARDAYA  
NIM : 10513241040  
No. HP/Identitas : 085233935620/ 3501061707910001  
Prodi / Jurusan : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : Jl.Pacitan Solo, Desa Ngadirejan Pringkuku, Provinsi Jawa Timur  
Waktu Penelitian : 03 Januari 2017 s/d 10 Februari 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Wakil Dekan I Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
JALAN PUTAT INDAH NO.1 TELP. (031) - 5677935, 5681297, 5675493  
SURABAYA - (60189)

**REKOMENDASI PENELITIAN/SURVEY/KEGIATAN**

**Nomor : 070/16097 /203.3/2016**

- Dasar** : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 tahun 2011 ;  
2. Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 101 Tahun 2008 tentang Uraian Tugas Sekretariat, Bidang, Sub Bagian dan Sub Bidang Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Timur.
- Menimbang** : Surat Kepala Bakesbang dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tanggal 23 Desember 2016 Nomor : 074/3193/Kesbangpol/2016 perihal Rekomendasi Penelitian atas nama Awwali Ibnu Wardaya

**Gubernur Jawa Timur, memberikan rekomendasi kepada :**

- a. Nama : Awwali Ibnu Wardaya  
b. Alamat : Krajan RT 1 RW 7 Ds. Gayuhan , Arjosari Pacitan  
c. Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa  
d. Instansi/Organisasi : Universitas Negeri Yogyakarta  
e. Kebangsaan : Indonesia

**Untuk melakukan penelitian/survey/kegiatan dengan :**

- a. Judul Proposal : "Pengembangan Media Pembelajaran alat lebar gantung pembuatan saku passepoille pada mata pelajaran busana Pria di SMK Negeri 1 Pringkuku"  
b. Tujuan : Permohonan data dan wawancara/skripsi  
c. Bidang Penelitian : Pendidikan Teknik Busana  
d. Dosen Pembimbing : Sri Emy Suprihatin, M.Si.  
e. Anggota/Peserta : -  
f. Waktu Penelitian : 3 bulan  
g. Lokasi Penelitian : Kabupaten Pacitan

**Dengan ketentuan**

1. Berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib di daerah setempat / lokasi penelitian/survey/kegiatan;
2. Pelaksanaan penelitian agar tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di daerah/lokasi setempat ;
3. Wajib melaporkan hasil penelitian dan sejenisnya kepada Gubernur Jawa Timur melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Timur dalam kesempatan pertama.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Surabaya, 28 Desember 2016

an. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
PROVINSI JAWA TIMUR  
Kepala Bidang Budaya Politik



**Tembusan :**

- Yth. 1. Gubernur Jawa Timur (sebagai laporan);  
2. Kepala Bakesbang dan Politik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta di Yogyakarta;  
3. Yang Bersangkutan.

NIP. 19590803 198504 1 012



**PEMERINTAH KABUPATEN PACITAN**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

JL. Ronggowarsito No. 07 Telp. ( 0357 ) 881066

**PACITAN**

**REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR: 072/02/408.45/2017

- Dasar : 1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian , Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuandan Teknologi;
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2004 Tentang Pemerintah Daerah, sebagaimana telah diubah beberapa kali, terakhir dengan Undang-undang Nomor 12 Tahun 2008;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
4. Peraturan Daerah Kabupaten Pacitan Nomor 18 Tahun 2007 tentang Urusan Pemerintah Kabupaten Pacitan;
5. Peraturan Daerah Kabupaten Pacitan Nomor 5 Tahun 2012 tentang Organisasi Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Pacitan;
6. Peraturan Bupati Pacitan Nomor 3 Tahun 2013 tentang Uraian Tugas Fungsi dan Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Pacitan.
- Menimbang : Surat Kepala Badan Kesbangpol Provinsi Jawa Timur, tanggal 28 Desember, Nomor : 070/16098/203.3/2016, Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

**MEMBERITAHUKAN BAHWA**

- Nama : **AWWALI IBNU WARDAYA**
- Alamat : Ds. Gayuhan Kec. Arjosari Pacitan
- Telpon/NIM : 085233935620/10513241040
- Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta
- Untuk : Melaksanakan kegiatan dengan judul " *Pengembangan Media Pembelajaran Alat Lebar Gantung Pembuatan Saku Passepoille Pada Mata Pelajaran Busana Pria Di SMK Negeri 1 Pringkuku* "
- Lokasi penelitian : SMK Negeri 1 Pringkuku
- Waktu / lama : 04 Januari s/d 27 Pebruari 2017
- Anggota : -
- Bidang penelitian : Pendidikan Teknik Busana
- Status penelitian : Baru

- Dengan ketentuan:**
1. Berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib di daerah setempat / lokasi penelitian
  2. Pelaksanaan penelitian agar tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan keamanan dan ketertiban di daerah setempat / lokasi penelitian.
  3. Melaporkan hasil penelitian dan sejenisnya kepada Bupati Pacitan melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Pacitan.
  4. Apabila masa berlaku rekomendasi penelitian telah berakhir, dan penelitian sedang berjalan, peneliti harus segera mengajukan perpanjangan waktu dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya
  5. Surat Keterangan ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku lagi apabila ternyata bahwa pemegang Surat Rekomendasi ini tidak memenuhi ketentuan tersebut diatas.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Pacitan , 03 januari 2017

**An. KEPALA BAKESBANGPOL  
KABUPATEN PACITAN**  
Sekretaris



**Drs. THEODORUS DORU. Msi**  
Pembina Tingkat I  
Nip. 19590831 198612 1 002

**Tembusan :**

- Yth.
1. Bapak Bupati Pacitan
  2. Dandim 0801 Pacitan
  3. Kapolres Pacitan
  4. Kepala Bappeda Kab Pacitan
  5. Kepala Balitbang dan Statistik Kab. Pacitan
  6. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Pacitan
  7. Kepala SMK Negeri 1 Pringkuku
  8. Yang bersangkutan untuk dilaksanakan



**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 800/08/408.37.16.09/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. NURUL LINDAWATI, M.Pd  
NIP : 19640508 199601 2 001  
Jabatan : Kepala SMK Negeri Pringkuku

Menyatakan bahwa :

Nama : AWWALI IBNU WARDAYA  
NIM : 10513241040  
Jurusan : PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Tingkat/Semester : IV / VIII  
Tempat Kuliah : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Yang bersangkutan benar-benar melakukan penelitian dari tanggal 7 s/d 9 Januari 2017, dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Alat Lebar gantung Pembuatan saku Passepoille Pada mata Pelajaran Busana Pria Di SMK Negeri Pringkuku".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pacitan, 09 Januari 2017

Kepala Sekolah

  
**Dra. NURUL LINDAWATI, M.Pd**  
NIP. 19640508 199601 2 001



**LAMPIRAN 6**  
**FOTO UJI KELOMPOK BESAR**













