

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MEMILIH BAHAN BAKU
BUSANA MELALUI PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA SISWA
KELAS X SMK KARYA RINI YHI KOWANI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Amalia Iffat

NIM 11513241027

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

2018

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MEMILIH BAHAN BAKU
BUSANA MELALUI PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA SISWA
KELAS X SMK KARYA RINI YHI KOWANI YOGYAKARTA**

Oleh :

Amalia Iffat
NIM 11513241027

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Meningkatkan motivasi belajar memilih bahan baku busana, 2) Mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa kelas X dalam pembelajaran memilih bahan baku busana menggunakan media komik.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan sesuai prosedur penelitian sebagai berikut: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta dengan subyek penelitian sejumlah 22 siswi kelas X busana butik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Pembuktian validitas berdasarkan pendapat para ahli (*judgement expert*), meliputi: ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi. Uji reliabilitas menggunakan reliabilitas antar-coder (*intercoder reliability*). Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen penelitian sudah valid dan dinyatakan reliabel sehingga dinyatakan layak digunakan untuk mengambil data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. 2) Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa yang tinggi pada siklus 1. Persentase peningkatan motivasi belajar siswa meningkat sebanyak 63,7% pada penilaian skor lembar observasi dari 13,60% menjadi 63,7%. Sedangkan pada penilaian skor angket peningkatannya sebesar 50% dari 31,80% menjadi 81,80%. Dengan demikian dapat disimpulkan hipotesis penelitian yang berbunyi “penggunaan media komik pada mata pelajaran memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta”, dapat diterima.

Kata kunci: motivasi belajar siswa, memilih bahan baku busana, media komik

**IMPROVING LEARNING MOTIVATION TO SELECT RAW CLOTHING
MATERIALS THROUGH THE APPLICATION OF COMIC MEDIA
AMONG GRADE X STUDENTS OF SMK KARYA RINI YHI KOWANI
YOGYAKARTA**

Amalia Iffat
NIM 11513241027

ABSTRACT

This study aimed to: 1) improve the learning motivation to select raw clothing materials, and 2) find out the improvement of the learning motivation of Grade X students in learning to select raw clothing materials using comic media.

This was a classroom action research using the Kemmis and McTaggart's research design carried out according to the research procedure consisting of planning, action, observation, and reflection. The study was conducted at SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta involving research subjects who were 22 students of Grade X of Boutique Clothing. The data were collected through observations and questionnaires. The validity was assessed by expert judgment; the experts were a materials expert, a media expert, and an evaluation expert. The reliability was assessed by inter-coder reliability. The validation results indicated that the research instrument was valid. The data were analyzed by descriptive statistics.

The results of the study were as follows. 1) The use of comic media was capable of improving students' learning motivation. 2) The improvement was indicated by their high learning motivation in Cycle 1. Their learning motivation improved to 63.7% based on the assessment using observation sheets, from 13.60% to 63.7%. Meanwhile, their learning motivation based on the assessment using questionnaires improved by 50% from 31.80% to 81.80%. Therefore, it can be concluded that the research hypothesis stating that the use of comic media in the subject of selecting raw clothing materials can improve the learning motivation of Grade X students of SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta is accepted.

Keywords: *students' learning motivation, selecting raw clothing materials, comic media*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Amalia Iffat

NIM : 11513241027

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Peningkatan Motivasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana
Melalui Penerapan Media Komik Pada Siswa Kelas X SMK
Karya Rini YHI Kowani Yogyakarta

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, Juli 2018

Yang menyatakan,



Amalia Iffat

NIM 11513241027

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MEMILIH BAHAN BAKU
BUSANA MELALUI PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA SISWA
KELAS X SMK KARYA RINI YHI KOWANI YOGYAKARTA**

Disusun oleh :

Amalia Iffat

NIM 11513241027

Telah memenuhi syarat dan disetujui dosen pembimbing untuk dilaksanakan
Penelitian bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2018

Mengetahui,

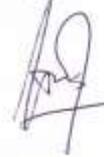
Ketua Program Studi / Dosen Pembimbing,
Pendidikan Teknik Busana



Dr. Widihastuti,

NIP.19721115 200003 2 001

Disetujui,



Dr. Widihastuti,

NIP.19721115 200003 2 001

LEMBAR PEGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MEMILIH BAHAN BAKU
BUSANA MELALUI PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA SISWA
KELAS X SMK KARYA RINI YHI KOWANI YOGYAKARTA**

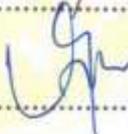
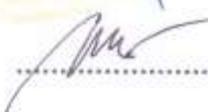
Disusun oleh :

Amalia Iffat

NIM 11513241027

Telah dipertahankan di depan tim penguji tugas akhir skripsi Program Pendidikan
Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 02 Agustus 2018

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Widiastuti	Ketua Penguji		29-08-2018
Sugiyem, M. Pd.	Sekretaris		29/08-2018
Triyanto, M.A.	Penguji		29-08-2018

Yogyakarta, Agustus 2018
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan


Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak Abdul Muhith dan Ibu Erma Sofa, kedua orang tua saya yang selalu mencurahkan kasih sayang, dukungan, dan doa tiada henti bagi kesuksesan anaknya.
2. Affan Aziz Miftahuddin, Amnia Salma, dan Atina Wihda Triatmaja yang selalu memberikan motivasi dan membuat saya berjuang lebih demi skripsi.
3. Nurul, Sulis, Diah, Santi, Nur, Kiki, Rahma, Ilma, Silvi, Cibi, Valent, dan Uli sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu memberikan semangat.
4. Teman-teman kos arumdalu yang juga memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.
5. Teman-teman pendidikan teknik busana angkatan 2011.
6. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-NYA, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dengan judul peningkatan motivasi belajar memilih bahan baku busana melalui penerapan media komik pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI Kowani Yogyakarta dapat terwujud. Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Widiastuti, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan ketua program studi pendidikan teknik busana yang banyak memberikan bimbingan, semangat, dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Noor Fitrihana, M.Eng, Bapak Triyanto, M.A, dan Ibu Sri Sungkawaningati, S.Pd, selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga penelitiaan Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Ibu Sugiyem M.Pd., selaku sekretaris, dan Bapak Triyanto M.A., selaku penguji yang berkenan memberikan koreksi perbaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan praproposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Dr. Widarto, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberiikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Suyatmin, SE. M.M.Par selaku Kepala SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta yang telah memberi bantuan sehingga proses penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi dapat berjalan lancar.

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 diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juli 2018

Yang menyatakan,

Amalia Iffat

NIM 11513241027

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PEGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas	6
C. Fokus Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	9
 BAB II LANDASAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	11
1. Motivasi Belajar Siswa	11
2. Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana.....	18
3. Media Pembelajaran.....	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir (Rancangan Pemecahan Masalah)	41
D. Hipotesis Tindakan	44

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian Tindakan	44
B. Waktu Penelitian	47
C. Deskripsi Tempat Penelitian	47
D. Subjek dan Karakteristiknya	50
E. Skenario Tindakan	50
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	56
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	69
H. Teknik Analisis Data.....	78
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	81
B. Pembahasan	91
C. Temuan Penelitian	93
D. Keterbatasan Penelitian	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	95
B. Implikasi.....	96
C. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Silabus Memilih Bahan Baku Busana.....	21
Tabel 2. Posisi Penelitian Peneliti.....	40
Tabel 3. Penskoran Butir Angket Pendapat Siswa.....	57
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Prasiklus	58
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen penelitian siklus 1.....	60
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Prasiklus	62
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1	64
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Angket Pendapat Prasiklus.....	65
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Angket Pendapat Siklus 1	68
Tabel 10. Uji reliabilitas kelayakan media komik	73
Tabel 11. Uji reliabilitas kelayakan materi komik.....	74
Tabel 12. Proses Validasi Angket	76
Tabel 13. Proses Validasi Lembar Observasi	77
Tabel 14. Penilaian skor motivasi belajar siswa	79
Tabel 15. Penilaian Skor Prasiklus	84
Tabel 16. Penilaian Skor Siklus 1	89
Tabel 17. Persentase Peningkatan Motivasi Belajar	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran.....	27
Gambar 2. Kerangka Pikir.....	43
Gambar 3. Siklus PTK Menurut Kemmis dan Taggart.....	45
Gambar 4. Diagram Batang Bukti Peningkatan Motivasi Belajar	90

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Perangkat Pembelajaran	99
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	110
Lampiran 2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	130
Lampiran 3. Hasil Penelitian.....	135
Lampiran 4. Surat Izin penelitian.....	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aset terpenting suatu bangsa. Pendidikan dapat membentuk bangsa agar dapat maju seiring perkembangan ilmu dan teknologi sekarang ini. Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan bangsa Indonesia seperti yang terdapat pada pembukaan UUD 1945 alenia keempat. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia mewajibkan warga negaranya untuk wajib belajar 9 tahun. Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dapat ditempuh seseorang dimana saja baik melalui pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan nonformal dapat ditempuh melalui kursus di lembaga pelatihan. Pendidikan melalui jalur formal salah satunya adalah pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan memiliki banyak keahlian yang dapat dijadikan pilihan, seperti pariwisata, pertanian, seni dan kerajinan, serta teknologi. Kelompok keahlian tersebut memiliki program keahlian sesuai kategori masing-masing yang dirancang untuk mengembangkan diri siswa sesuai minat dan bakatnya, salah satunya adalah busana butik yang merupakan salah satu program studi pariwisata. Program

keahlian busana butik memiliki berbagai mata pelajaran pada bidang produktif yang dirancang khusus untuk mengembangkan keterampilan siswanya, diantaranya adalah memilih bahan baku busana.

Pembelajaran memilih bahan baku busana merupakan mata pelajaran produktif yang terdapat pada kelas X semester ganjil dan genap. Materi pembelajaran memilih bahan baku busana berbentuk teori dan praktek yang harus diserap siswa supaya memiliki kompetensi yang tinggi. Pencapaian kompetensi dapat dicapai jika siswa berperan aktif dan memiliki motivasi yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Melalui kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana diharapkan materi yang disampaikan guru dapat terserap oleh siswa supaya kegiatan pembelajaran efektif. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan efektif jika terdapat timbal balik/*feedback* antara siswa dan guru. Timbal balik tersebut dapat diperoleh dengan adanya motivasi belajar pada diri siswa.

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi dapat berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan tampak giat berusaha dalam belajar, menanggapi materi yang sedang diajarkan, memperhatikan pelajaran dengan sungguh-sungguh, memiliki semangat dan antusias dalam belajar, tampak gigih tidak mudah menyerah, giat membaca buku untuk meningkatkan prestasinya dan memecahkan masalahnya. Selain itu, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan mudah menyerap materi pembelajaran sehingga prestasi yang bagus dapat tercapai. Motivasi dapat menentukan baik

tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya.

Hal yang terjadi di lapangan tidaklah demikian. Tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga hal tersebut harus diupayakan penyelesaiannya. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satu diantaranya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif akan menambah minat siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Dewasa ini telah banyak media pembelajaran inovatif yang sudah dikembangkan oleh para ahli. Maka dari itu, guru harus pandai-pandai memilih media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berjalan seperti yang diharapkan. Pemilihan media yang tepat dapat membuat kualitas pembelajaran semakin bagus. Pembelajaran yang berkualitas dapat diperoleh jika terdapat kesungguhan antara guru dan siswa.

Namun hal tersebut diatas tidak seiring dengan kenyataan yang penulis temui di lapangan, yaitu di SMK Karya Rini YHI KOWANI. Berdasarkan pengamatan pada siswa dan guru kelas X Busana Butik di SMK Karya Rini YHI KOWANI didapati bahwa pencapaian kompetensi para siswa pada mata pelajaran memilih bahan baku busana tergolong rendah. Setelah penulis telusuri rendahnya pencapaian kompetensi ini diakibatkan dari rendahnya motivasi belajar siswa yang memberikan dampak buruk pada pencapaian kompetensi. Rendahnya motivasi tersebut terlihat pada sikap siswa ketika pembelajaran berlangsung,

yaitu: siswa tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung, siswa bermain *handphone*, mengantuk, bercanda dengan teman yang lain, bahkan ada siswa yang melamun. Tidak hanya itu saja, ada juga sebagian siswa yang tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ketika pelajaran berlangsung. Padahal tugas tersebut akan memberikan pengalaman belajar dan kompetensi bagi siswa. Siswa yang kurang termotivasi untuk belajar mengakibatkan pencapaian kompetensi kurang maksimal. Terlebih lagi pada siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi pelajaran memilih bahan baku busana. Terkadang kesulitan belajar tersebut membuat siswa menjadi kurang tertarik dan semakin menjauhi mata pelajaran tersebut. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangatlah konvensional yaitu hanya ceramah satu arah sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan. Metode ceramah yang diterapkan oleh guru mata pelajaran memilih bahan baku busana kurang memberikan pengalaman belajar aktif bagi siswa. Selain faktor tersebut terdapat satu faktor lagi yang membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar yaitu pada media pembelajaran yang saat ini digunakan hanya menggunakan papan tulis. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran.

Salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran memilih bahan baku busana adalah penggunaan media komik. Alasan yang mendasari pemanfaatan media komik untuk meningkatkan pembelajaran adalah faktor psikologis siswa. Sesuai perkembangan minat dan psikologis siswa sekarang ini, siswa lebih menyukai hal-hal yang bersifat

menarik dan menyenangkan. Unsur visual pada komik dapat mendorong siswa untuk membacanya dan memahami lebih jauh isi edukatif yang tercantum dalam media komik. Gambar-gambar yang berisi serangkaian cerita dapat membuat siswa mengalami pengalaman secara langsung terhadap kejadian yang ada pada komik. Sekarang ini komik sangatlah populer dikalangan pelajar sehingga tak jarang mereka dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk membaca komik daripada membaca buku pelajaran. Semakin luasnya popularitas komik tersebut sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Mata pelajaran memilih bahan baku busana yang terdapat pada kelas X busana butik merupakan mata pelajaran produktif sebagai penunjang untuk pembuatan busana anak, pembuatan busana wanita, pembuatan busana *tailoring*, dan pembuatan busana wanita dimana siswa harus memperhatikan betul-betul dalam hal pemilihan bahan tekstil, bahan penunjang, bahan pelengkap, dan perawatan busana. Oleh karena itu, siswa harus dapat memahami mata pelajaran memilih bahan baku busana dengan baik supaya dapat mengaplikasikannya dikemudian hari.

Harapannya dengan peningkatan motivasi belajar melalui media pembelajaran menggunakan komik dapat membuat siswa tertarik untuk aktif mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan. Motivasi dan minat aktif dari siswa tersebut sangat dibutuhkan supaya kompetensi yang dicapai dapat maksimal dan prestasi siswa semakin meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas terkait rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, bermain-main sendiri, melamun dan tidak fokus, bahkan ada yang tidak mau mengerjakan soal latihan, maka permasalahan tersebut perlu dikaji lebih mendalam dan dilakukan suatu tindakan untuk memperbaiki dan memberikan solusi atas permasalahan yang akan diungkap. Tindakan tersebut diantaranya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana.

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka terdapat berbagai permasalahan yang sangat luas berkaitan dengan pelaksanaan proses pembelajaran memilih bahan baku busana di SMK Karya Rini YHI KOWANI. Mengacu pada uraian tersebut maka identifikasi masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa kelas X Busana Butik SMK Karya Rini YHI KOWANI memiliki motivasi belajar yang masih rendah dalam mengikuti pelajaran memilih bahan baku busana.
2. Aktivitas belajar siswa ketika pembelajaran memilih bahan baku busana berlangsung terlihat masih rendah dan kurang maksimal.
3. Pembelajaran memilih bahan baku busana di kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI masih monoton dengan komunikasi satu arah dari guru, sehingga

siswa cenderung bosan, mengantuk, asyik bercanda, bahkan ada yang tidak mengerjakan tugas ketika pembelajaran berlangsung.

4. Suasana pembelajaran memilih bahan baku busana kurang kondusif sehingga kurang membangkitkan minat siswa untuk belajar.
5. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, yaitu menggunakan media papan tulis dan buku pegangan guru sehingga media pembelajaran cenderung membuat siswa cepat bosan.

C. Fokus Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang timbul maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk mengatasi melebarnya permasalahan yang akan diteliti. Pembatasan masalah bertujuan untuk membatasi ruang lingkup penelitian supaya hal yang diteliti lebih spesifik. Fokus masalah pada penelitian ini adalah upaya peningkatan motivasi belajar memilih bahan baku busana melalui penggunaan media komik pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah diatas, maka masalah-masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah cara meningkatkan motivasi belajar memilih bahan baku busana menggunakan media komik pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI?

2. Seberapa besar peningkatan motivasi belajar memilih bahan baku busana menggunakan media komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dengan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui cara meningkatkan motivasi belajar memilih bahan baku busana menggunakan media komik pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI.
2. Mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar memilih bahan baku busana menggunakan media komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan diatas dapat dikemukakan bahwa hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang penggunaan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b. Hasil penelitian ini dapat memberikan referensi sebagai acuan penelitian lain pada masa yang akan datang untuk meneliti lebih dalam mengenai hal-hal yang belum terungkap pada penelitian sebelumnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti dapat mengaplikasikan pengalaman yang didapat di bangku kuliah menjadi sebuah karya komik pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman baru bagi peneliti dalam melakukan penelitian tentang penerapan penggunaan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI.

b. Siswa

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran memilih bahan baku busana dengan penggunaan media yang lebih menarik.
- 2) Penggunaan media komik dalam pembelajaran memilih bahan baku pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI membuat siswa semakin termotivasi untuk belajar.
- 3) Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran memilih bahan baku busana.

c. Guru

- 1) Guru mendapatkan wawasan dan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran baru yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.

2) Hasil penelitian ini dapat memberikan referensi bagi guru untuk dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran komik yang inovatif dan variatif dalam kegiatan pembelajaran.

d. Sekolah

1) Hasil penelitian ini dapat memberikan salah satu contoh penerapan penggunaan media komik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Melalui penggunaan media komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana diharapkan dapat meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi memiliki peranan penting bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi tidak dapat ditinggalkan dalam pembelajaran karena motivasi memiliki pengaruh yang tinggi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Terlebih lagi motivasi dapat dijadikan sebagai kekuatan untuk melakukan sesuatu.

Beberapa pakar memiliki banyak definisi tentang pengertian motivasi. Menurut Isbandi Rukminto Adi (1994) dalam Sofyan dan Uno (2012 : 5), motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti kekuatan dalam diri individu yang menyebabkannya bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya berupa rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Menurut Sardiman (2012: 73) kata motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Sedangkan menurut Latipah (2017 : 144) motif adalah dorongan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa motif adalah suatu daya penggerak atau kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu.

Menurut Pasaribu dan Simandjuntak (1983 : 50) motivasi adalah suatu tenaga (dorongan, alasan kemauan) dari dalam yang menyebabkan kita berbuat/bertindak yang mana tidakan itu diarahkan kepada tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Menurut Latipah (2017 : 144) Motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik agar dapat memenuhi kebutuhannya.

Menurut Sugihartono et al (2007: 20) motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut.

Menurut Sardiman (2012: 73) erawal dari kata motif, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu terlebih lagi jika ada kebutuhan untuk mencapai sesuatu terasa mendesak.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah daya upaya atau kekuatan yang menjadi penggerak individu untuk bertindak atau berbuat yang menyebabkan perubahan tingkah laku.

Motivasi dapat dibagi menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Sardiman (2012 : 89) macam-macam motivasi terbagi sebagai berikut :

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik yaitu motif-motif yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang tertentu. Satu-satunya jalan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan belajar karena tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Motivasi muncul dari dalam diri sendiri dengan tujuan secara esensial bukan sekedar simbol dan seremonial.

Konsep motivasi intrinsik mengidentifikasi tingkah laku seseorang yang merasa senang terhadap sesuatu. Jika seseorang menyenangi kegiatan itu, maka ia akan termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut. Sehingga pencapaian hasilnya akan maksimal sesuai yang diharapkan.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang belajar karena tahu besok pagi akan ujian dan berharap akan mendapatkan nilai yang bagus sehingga dapat dipuji oleh temannya. Jadi yang penting bukan belajar untuk mengetahui sesuatu tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik. Motivasi ekstrinsik bukan berarti tidak baik dan tidak penting dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi ekstrinsik penting juga, sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan

juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Proses belajar merupakan proses perubahan tingkah laku supaya individu berubah menjadi lebih baik. Perubahan tersebut dapat dilihat dari penguasaan materi, penilaian terhadap sikap, nilai kebiasaan, pengetahuan, maupun kecakapannya bahkan peningkatan perilaku. Menurut Pasaribu dan Simandjuntak (1983: 59) belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan.

Menurut Slameto (2015: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Sugihartono et al. (2007: 74) belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku.

Berdasarkan beberapa paparan tentang motivasi dan belajar diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya upaya atau kekuatan yang

menjadi penggerak individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku individu. Motivasi dapat muncul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Sofyan dan Uno (2012 : 13) mengatakan hakikat motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Beberapa perubahan tingkah laku tersebut disebabkan oleh faktor indikator motivasi atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Beberapa indikator motivasi belajar tersebut mencakup motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

Berikut ini adalah indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang dapat dikategorikan sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan melakukan kegiatan
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan
- c. Adanya harapan dan cita-cita
- d. Adanya penghargaan dan penghormatan atas diri sendiri
- e. Adanya lingkungan yang baik
- f. Adanya kegiatan yang menarik

Berdasarkan kajian diatas untuk mengetahui motivasi belajar pada siswa dapat dilihat pada indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik, yaitu: Adanya hasrat dan keinginan untuk belajar, adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, adanya lingkungan pembelajaran yang baik, dan adanya kegiatan yang

menarik. Indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik ini akan digunakan untuk membuat kisi-kisi instrumen penelitian.

Motivasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran mengingat motivasi dapat mengantarkan siswa kepada arah yang lebih baik. Ada beberapa peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran, yaitu : motivasi dapat menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, motivasi dapat memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, motivasi dapat menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, dan motivasi dapat menentukan ketekunan belajar.

a. Peran Motivasi Dalam Menentukan Penguatan Belajar

Motivasi berperan dalam penguatan belajar jika seseorang yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Sebagai contoh seorang anak menghadapi soal logaritma yang yang harus dipecahkan menggunakan tabel logaritma. Tanpa bantuan tabel logaritma tersebut seorang anak tidak dapat menyelesaikan soal logaritma. Secara otomatis, seorang anak tersebut akan mencari tabel logaritma untuk menyelesaikan soal tersebut. Upaya mencari tabel logaritma tersebut adalah wujud dari suatu peran motivasi yang dapat menimbulkan penguatan belajar.

Contoh tersebut membuktikan adanya penguatan belajar untuk seseorang yang sedang benar-benar mempunyai motivasi untuk belajar sesuatu. Motivasi menentukan apa saja di lingkungan yang dapat memperkuat perbuatan belajar.

b. Peran Motivasi Dalam Memperjelas Tujuan Belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak tertarik belajar sesuatu jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau diikmami manfaatnya. Sebagai contoh anak termotivasi belajar elektronik karena tujuan belajar elektronik dapat melahirkan kemampua anak dalam bidang elektronik. Pada suatu kesempatan misalnya seorang anak diminta memperbaiki tape radio yang rusak. Pengalamannya yang sedikit dibidang elektronik sudah cukup dapat menjadikan radio kembali berfungsi. Berdasarkan pengalaman ini anak semakin termotivasi untuk belajar karena sudah mengetahui makna belajar.

c. Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar

Seorang anak yang telah termotivasi belajar sesuatu akan berusaha dengan baik dan tekun untuk memperoleh hasil yang baik. Motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi belajar, dia tidak akan tahan lama belajar. Dia mudah tergoda melakukan kegiatan lain dan bukan belajar.

2. Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana

Pembelajaran memilih bahan baku busana merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada program keahlian busana butik. Pada penelitian ini kompetensi dasar yang diambil adalah pemeliharaan bahan tekstil dan busana. Tujuan dari pembelajaran ini adalah siswa dapat mengetahui dan menerapkan cara mengidentifikasi bahan tekstil, asal serat, dan pemeliharaan bahan tekstil. Tidak hanya mengetahui dan menerapkannya, siswa dituntut untuk dapat

melakukan pengaplikasian pemeliharaan bahan tekstil dengan benar dan tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ernawati (2008 : 178) tujuan mempelajari pengetahuan bahan tekstil adalah :

- a. Untuk mengetahui asal serat bahan.
- b. Untuk mengetahui sifat-sifat bahan dan pemeliharaannya.
- c. Supaya dapat membedakan bahan tiruan dengan bahan yang asli.
- d. Agar dapat menyesuaikan atau memilih bahan sesuai dengan waktu, tempat, kegunaan dan kesempatan pemakaian.

Mata pelajaran memilih bahan baku busana memiliki lingkup cakupan yang luas. Ruang lingkup materi memilih bahan baku busana pada kelas X semester genap meliputi mengidentifikasi bahan tekstil, mengidentifikasi asal serat, dan mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil. Berikut ini akan diuraikan satu persatu ruang lingkup materi pelajaran mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil.

a. Mengidentifikasi Bahan Tekstil

Ruang lingkup mengidentifikasi bahan tekstil yaitu pengertian bahan tekstil dan spesifikasi bahan tekstil (busana) seperti ukuran busana, komposisi serat tekstil, proses penyempurnaan, dan tanda pemeliharaan dalam bahan tekstil.

b. Mengidentifikasi Asal Serat

Ruang lingkup mengidentifikasi asal serat meliputi pengertian serat, asal serat, sifat-sifat serat tekstil, dan cara pemeliharaan serat tekstil.

c. Mengidentifikasi Pemeliharaan Bahan Tekstil

Ruang lingkup pemeliharaan bahan tekstil meliputi pengertian pemeliharaan bahan tekstil, tujuan pemeliharaan bahan tekstil, alat dan bahan yang digunakan untuk pemeliharaan bahan tekstil dan prosedur pemeliharaan bahan tekstil.

Berdasarkan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, mata pelajaran memilih bahan baku busana memiliki beberapa kompetensi dasar, yaitu menjelaskan konstruksi rajutan dan kaitan, menjelaskan pemilihan bahan utama, menjelaskan pemilihan bahan tambahan, menjelaskan pemilihan bahan pelengkap, menjelaskan penyempurnaan bahan tekstil menjelaskan pemeliharaan bahan tekstil dan busana, dan menjelaskan cara mengidentifikasi mutu/kualitas bahan tekstil. Pada penelitian ini kompetensi dasar yang akan diteliti adalah pemeliharaan bahan tekstil dan busana. Kompetensi dasar pemeliharaan bahan tekstil dan busana memiliki 2 indikator, yaitu mengidentifikasi prosedur dan teknik pemeliharaan bahan tekstil dan busana dan mengidentifikasi kriteria mutu/kualitas bahan tekstil. Melalui beberapa indikator tersebut, materi pembelajaran yang diajarkan adalah pengertian pemeliharaan bahan tekstil dan busana, cara-cara pemeliharaan bahan tekstil, dan simbol-simbol pemeliharaan bahan tekstil. Silabus memilih bahan baku busana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Silabus Memilih Bahan Baku Busana

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	<p>Pengertian dan tujuan pemeliharaan bahan tekstil</p> <p>Alat dan bahan pemeliharaan bahan tekstil dan busana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Macam macam alat dan fungsinya (Mesin cuci, sikat, penjepit cucian, hanger, rak jemuran, keranjang pakaian, seterika, papan seterika, alas pemampat, penyemprot air) • Macam macam bahan pencuci dan fungsinya (Sabun cuci, obat pemutih, obat penghilang noda, penguat warna, bahan kelantang) bahan pencuci, pembersih noda) • Fungsi label pada busana <p>Prosedur dan teknik pemeliharaan bahan tekstil dan busana</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar cara dan prosedur penyempurnaan bahan tekstil • Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang cara dan prosedur penyempurnaan bahan tekstil <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang pengertian dan tujuan penyempurnaan bahan tekstil • Mendiskusikan dengan teman tentang cara dan prosedur penyempurnaan bahan tekstil <p>Eksperimen/eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan simulasi penyempurnaan bahan tekstil sesuai fasilitas yang tersedia <p>Asosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis hasil simulasi penyempurnaan bahan tekstil 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar pengamatan <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis secara kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda tentang bahan penyempurnaan bahan tekstil 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar gambar • konstruksi tenunan Mesin cuci, setrika, penyemprot air, hanger, rak jemuran, keranjang pakaian, penjepit cucian, sikat dll • Macam macam sabun cuci, obat pemutih, obat penghilang noda, penguat warna dll. <p>Referensi terkait</p>
2.1. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran tekstil					
3.14. Menjelaskan pemeliharaan bahan tekstil dan busana					

	<ul style="list-style-type: none"> • Cara mencuci • Cara membersihkan noda • Cara menyeterika • Cara meyimpan 	<p>Komunikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil analisis penyempurnaan bahan tekstil 			
4.14. Memelihara bahan tekstil dan busana					

3. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting mempengaruhi aktivitas belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem yang membutuhkan media didalamnya. Tanpa media pembelajaran suatu proses pembelajaran tidak dapat berlangsung optimal.

Menurut Criticos (1996) dalam Daryanto (2013: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Media adalah situasi dan kondisi yang sengaja dibuat oleh guru untuk membantu terwujudnya pencapaian tujuan pendidikan. Media pendidikan merupakan bagian dari pembelajaran yang sengaja dibuat untuk pencapaian tujuan pendidikan (Siswoyo, 2011 : 146).

Berdasarkan paparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa supaya terwujud pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan

sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Nazarudin (2007: 163) mengartikan pembelajaran sebagai suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreativitas siswa. Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi peserta didik yang sengaja dirancang untuk mempermudah proses belajar.

Berdasarkan kajian tentang media dan pembelajaran diatas, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Terdapat banyak media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Beberapa media tersebut dapat dipilih dan diterapkan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemilihan media pembelajaran yang baik tentunya akan mempengaruhi hasil suatu kegiatan belajar mengajar. Merujuk pada hasil penelitian Aini & Sudira (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang tinggi pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat akan menentukan hasil belajar siswa dan pencapaian sesuai harapan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media yang baik akan memberikan hasil yang positif pada kegiatan pembelajaran. Suatu media dibuat tentunya memiliki tujuan dan manfaat tertentu bagi penggunaannya. Seperti yang dikemukakan Madun (2009) yang dikutip dari Rayandra (2012 : 41) salah satu manfaat media pembelajaran adalah penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena

dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas waktu, durasi pembelajaran juga bisa dikurangi karena dengan bantuan media materi pembelajaran bias langsung dipahami oleh peserta didik.

Menurut Sadiman et al (2012 : 17) mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
- 4) Penggunaan media pendidikan dapat menimbulkan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Menurut Kemp & Dayton (1985) dalam Arsyad (2007 : 21) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif : beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya : sebagai konsultan atau penasehat siswa.

Selain beberapa manfaat media pembelajaran diatas, Sudjana dan Rivai (2011 : 2) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Pembelajaran akan lebih jelas sehingga mudah dipahami dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga tidak bosan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas dalam kegiatan belajar.

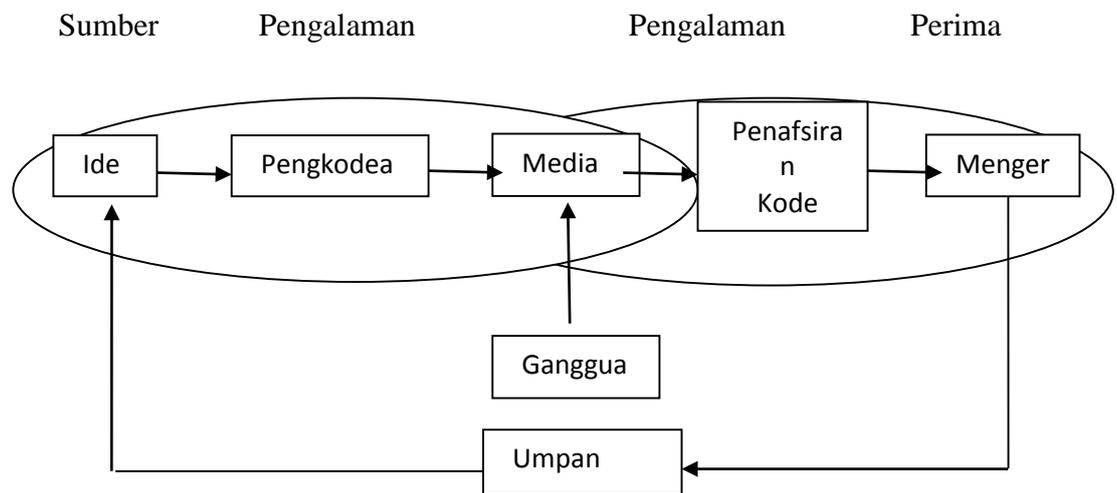
Berdasarkan beberapa pendapat dari dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, membantu konsentrasi siswa, dan merangsang siswa untuk belajar.

c. Posisi media pembelajaran

Mengingat pentingnya suatu media dalam pembelajaran, hendaknya guru harus mengetahui posisi media dalam pembelajaran supaya dapat memaksimalkan penggunaan media dengan baik. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran suatu komunikasi tidak dapat berlangsung optimal. Pada gambar dibawah dapat dijelaskan bahwa media sebagai pembawa informasi dari sumbernya (guru) menuju penerima (siswa).

Media merupakan perantara supaya penyampaian pesan oleh guru kepada siswa dapat disajikan dan diterima dengan mudah.

Posisi media pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran

Daryanto (2010 : 7)

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran berkedudukan sebagai alat bantu ketika guru mengajar. Media pembelajaran dapat memudahkan guru melakukan komunikasi materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa macam. Menurut Sadiman et al (2012 : 27) ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) Media grafis, seperti : gambar, foto, sketsa, diagram, grafik, kartun, poster, peta, papan flannel, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media audio, seperti: radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa.

3) Media proyeksi seperti *slide*, *filmstrip*, film, televisi, penggunaan OHP, dan lain-lain.

e. Media Komik

Media komik merupakan salah satu media pembelajaran grafis. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digrafiskan (Daryanto, 2010 : 19).

Karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan, kelemahan, unsur-unsur dan kriteria pembuatannya. Ciri-ciri : media grafis termasuk media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depan saja dan diterima melalui panca indera mata.

Media grafis memiliki kelebihanannya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya, kelemahannya tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indra penglihatan saja, tidak menampilkan unsur audio dan *motion*. Unsur-unsur media grafis sering disebut sebagai unsur visual, yaitu terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mendukung kualitas suatu pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media komik dalam pembelajaran. Komik merupakan media grafis yang mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis (Sudjana dan Rivai, 2013: 27). Definisi tersebut jika dipadukan dengan pengertian praktis maka media grafis sebagai media dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan itu bisa berbentuk diagram, sket, atau grafik. Jadi grafik meliputi visual terutama gambar.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 64) komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memamerkan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Menurut Trianto (2010 : 127) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Mc Cloud dalam Gumelar (2011 : 6) mengemukakan pengertian komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca.

Menurut Gumelar (2011 : 2) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komik adalah media yang dapat mengkomunikasikan karakter atau cerita yang dirancang dengan tujuan tertentu. Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru untuk bereksperimen dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar dalam komik berisi informasi mengenai isi pembelajaran. Meskipun komik telah mencapai popularitas sebagai media hiburan, komik dapat memiliki nilai edukatif jika dirancang sebagai media pembelajaran.

Komik memiliki beberapa kelebihan. Menurut Daryanto (2010 : 128) Komik memiliki kelebihan diantaranya dengan penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal tersebut juga menginspirasi komik yang isinya materi pembelajaran. sehingga dewasa ini banyak berkembang media komik yang digunakan guru sebagai media pembelajaran.

Ketika pembelajaran guru membangkitkan motivasi potensial dari media komik. Minat dibangkitkan dengan cerita bergambar, materi bacaan, foto, percobaan, dan kegiatan yang kreatif. Peranan komik dalam pembelajaran yaitu menciptakan minat para siswa. Komik dapat digunakan sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa. Sehingga dari minat siswa tersebut dapat ditumbuhkan motivasi belajar siswa.

Zaman dahulu, komik dapat didefinisikan sebagai kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubunganya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para

pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun hanya untuk hiburan semata. Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2013: 64).

Peranan pokok komik dalam media pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode belajar sehingga komik dapat menjadi alat belajar yang efektif. Komik merupakan salah satu bentuk bacaan di mana anak membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.

Komik telah mencapai popularitas yang luas terutama sebagai medium hiburan, beberapa materi tertentu dalam penggolongannya ini memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan. Pemakaiannya yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan orangnya yang realistis menarik siswa dari berbagai tingkat usia. Buku komik dapat digunakan guru untuk membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata, keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

Ada beberapa elemen-elemen dalam membuat suatu komik (Gumelar 2011: 26), antara lain:

1. *Space* (ruang)

Komik memerlukan ruang seperti kertas, ruang di kanvas, ruang di media digital, dan media lainnya. Ruang tertentu dibiarkan kosong dalam suatu panel komik, juga terkadang sengaja dibuat agar pembaca komik merasakan

kelegaian dalam suatu panel tertentu. Dan juga biasanya memberi ruang sebagai arahan karakter melakukan aksi tertentu.

2. *Image* (gambar)

Gambar dapat berupa foto, ilustrasi, lukisan, logo, ikon, simbol, dan lainnya. Biasanya *image* pada komik berupa gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free drawing*). *Image* inilah yang membentuk sebagian besar isi komik.

3. Teks

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Simbol teks ini berbeda-beda antara satu negara dengan negara lainnya, hingga teks ini muncul dalam format yang berbeda-beda. Seperti teks jepang, cina, arab, rusia, dan alfabet yang lebih dikenal masyarakat.

4. *Point & dots* (Titik dan Bintik)

Point (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, oval kecil, bentuk bintang kecil, dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. *Dot* (bintik) bentuknya lebih mengarah pada bentuk bulat kecil.

5. *Line* (Garis)

Line adalah gabungan dari beberapa titik dan bintik yang saling menindih dan menyambung. Garis tidak harus selalu lurus (*straight line*) ada juga garis lengkung (*curve line*).

6. *Shape* (X & Y)

Shape adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar. Ada banyak jenis *shape*, antara lain: *circle*, *ellipse*, *rectangle*, *star*, *octagon*, *splat*, *drips*, *ornament*, *zap dingbat*, dan bentuk *shape* yang lain.

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

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y, dan Z atau panjang, lebar, dan tinggi. Terdapat beberapa *form* yang ada, mulai dari bentuk beraturan, sampai bentuk yang tidak beraturan, seperti tabung, kubus, persegi, dan lainnya.

8. *Tone/Value (Gradient Lighting & Shading)*

Tone adalah tekanan warna kearah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* ini sebenarnya adalah penambahan warna hitam dan penghilangan warna hitam. *Tone* secara perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang yang disebut dengan nama gradasi (*gradient*). *Shading* adalah bias bayangan pada suatu benda.

9. *Colour (Hue)*

Colour adalah *hue* (warna). Warna berdasarkan pembentukannya dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu:

a. *Light colour (visible spectrum)*

Warna cahaya *Light colour (visible spectrum)* terkadang disebut sebagai *additive colour*, dihasilkan dari tiga cahaya awarna utama (*light primary colours*) yaitu *red* (merah), *green* (hijau), dan *blue* (biru) atau RGB. Walaupun kini ada penambahan warna kuning dalam warna cahaya, namun warna kuning bukanlah warna utama. Warna kuning dapat menambah warna menjadi lebih cerah. Dengan memainkan *value* atau nilai-nilai komposisi RGB pada computer, akan menghasilkan warna-warna lainnya yang beragam (*secondary colours*). Warna dengan nilai 0 pada semua RGB menghasilkan

warna hitam, dan warna RGB dengan nilai 255 semuanya menghasilkan warna putih atau tepatnya warna bening.

b. *Transparent colour* (warna cat transparan)

Warna cat transparan biasanya untuk cat cetak yang dihasilkan dari 4 warna utama (*primary colours*) yaitu *cyan* (biru muda), *magenta* (pink), *yellow* (kuning), dan *black* (hitam tidak solid/abu-abu gelap) atau CMYK. Cat transparan ini selain untuk mencetak, juga digunakan untuk marker atau spidol, hingga marker atau spidol transparan ini cocok untuk mewarnai komik secara tradisional. Cat transparan ini menggunakan air sebagai pengencernya (*water solvent base*), namun ada juga yang dari alkohol atau sejenisnya (*alcohol solvent base*).

c. *Opaque colour* (warna tidak transparan)

Warna cat opaque, dimana warna cat ini tidak transparan atau tidak tembus pandang bila digunakan di media yang tembus pandang. warna *opaque* terdiri dari 5 warna utama yang kadang disebut sebagai *subtractive colours*, yaitu warna putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

10. *Pattern* (Pola)

Pola sangat rancu juga dengan arsir, sebab arsiran bila sudah teratur, berulang, dan rapi, akan cenderung menjadi pola. Tetapi pola lebih kompleks, sedangkan arsir lebih cenderung sederhana.

11. *Texture*

Texture dalam komik tentu lebih cenderung ke kertasnya, ada kertas yang kasar, dan ada yang halus sesuai kebutuhan. Tetapi ada juga tekstur yang

memang hasil foto dari medium yang memang bertekstur, misalnya hasil foto tanah berpasir yang kasar, maka walaupun aslinya sudah berupa foto yang kita tahu hanya 2D, tetapi ilusi yang dihasilkan seperti aslinya, seolah ada teksturnya.

12. *Voice, sound, & audio*

Voice merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh satwa, manusia, dan makhluk cerdas lainnya selain manusia seperti alien cerdas dan monster cerdas. *Sound* adalah hasil bunyi apapun, dan tidak perlu dikeluarkan melalui mulut, baik manusia, satwa, serangga, gesekan tumbuhan, elektronik, dan lainnya. *Audio* cenderung merupakan hasil suara dari alat elektronik, seperti komputer, radio, telepon genggam, TV, dan alat-alat elektronik lainnya.

13. *Time*

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

Unsur-unsur pembuatan komik dalam buku *understanding comics* (Mc Cloud 2001: 20), antara lain:

1. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi yang terkandung dalam isi komik.

2. Ruang

Ruang adalah tempat dimana gambar-gambar akan disusun secara bersebelahan supaya nyaman dibaca.

3. Urutan/kesinambungan

Urutan/kesinambungan maksudnya adalah alur jalan cerita komik yang berupa keterkaitan antara gambar-gambar yang telah disusun.

4. Teks

Teks merupakan informasi berupa dialog maupun efek suara yang mendeskripsikan suatu kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur pembuatan komik dalam penelitian ini adalah ruang, gambar/ilustrasi, teks, titik dan bintik, garis, bentuk, warna, tekstur, dan pola.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan judul yang diangkat penulis dan menunjukkan pentingnya untuk melakukan penelitian ini. adalah :

1. Pengembangan komik sebagai media pembelajaran ekonomi pada kompetensi dasar ketenagakerjaan dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Gamping Yogyakarta oleh Budi Prasetyo, tahun 2013. Penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media komik dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Terbukti bahwa penggunaan media komik dapat memberikan motivasi kepada siswa.

Sebanyak 13 siswa (48%) memiliki tingkat motivasi dengan kategori sangat tinggi, dan sebanyak 14 siswa (51%) siswa memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran komik ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gamping.

2. Pengembangan media pembelajaran berbentuk komik untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada kompetensi menyusun laporan keuangan siswa kelas X SMK Muhammadiyah Moyudan tahun ajaran 2015/2016 oleh Ade Prahmadia Fuad, tahun 2016. Hasil dari penelitian pengembangan tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan peningkatan motivasi belajar akuntansi berdasarkan analisis data angket motivasi yang diberikan kepada responden pada sebelum dan sesudah penggunaan media komik. Terdapat peningkatan sebesar 6,79% dari 71,64% menjadi 78,43%. Melihat peningkatan pada data angket motivasi tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbentuk komik dapat meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada kompetensi menyusun laporan keuangan perusahaan jasa siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan tahun ajaran 20015/2016.
3. Penyusunan media komik IPA tema pemanasan global untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 15 Yogyakarta oleh Dwi novita sari, tahun 2015. Hasil dari penelitian pengembangan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 18,75% dari 62,50% menjadi 81,25%. Berdasarkan data yang dihimpun dari angket dapat diketahui bahwa masing-masing penilaian

butir angket mengalami peningkatan dengan kategori tinggi. Melihat peningkatan motivasi dengan kategori sangat tinggi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media komik IPA tema pemanasan global untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 15 Yogyakarta.

4. Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam melalui metode diskusi dengan media komik (suatu tindakan pada kelas XI MAN Lasem) oleh Siti Jannatinnaim, tahun 2009. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas XI MAN Lasem. Penelitian tersebut terdiri dari tiga tahapan yaitu pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Peningkatan pada pra siklus hingga siklus 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari 61,2 % pada pra siklus, 70,8% pada siklus 1, dan 72,47% pada siklus 2 melalui angket motivasi belajar. Kemudian ditinjau dari prosentase observasi menunjukkan prosentase pada pra siklus sebesar 52,5%, siklus 1 58,75%, dan pada siklus 2 meningkat sebesar 68,75%. Berdasarkan peningkatan pada pra siklus hingga siklus 2 pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dengan penggunaan media komik dalam pembelajaran pada MAN Lasem.

Berdasarkan beberapa penelitian tentang penggunaan media komik dalam kegiatan pembelajaran telah menunjukkan bahwa media komik sangat efektif dan cocok diaplikasikan dalam pembelajaran. Buktinya media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan siswa, pemahaman siswa, dan

motivasi belajar siswa. Berikut ini disajikan posisi penelitian peneliti pada

Tabel 1.

Tabel 2. Posisi penelitian peneliti :

Aspek yang Diamati		Skripsi Budi Prasetyo (2013)	Skripsi Ade Prahmadi a Fuad (2016)	Skripsi Dwi novita sari (2015)	Skripsi Siti Jannatinnaim (2009)	Skripsi Amalia Iffat (2018)
Tujuan	Meningkatkan motivasi belajar	√	√	√	√	√
Jenis Penelitian	Penelitian tindakan kelas				√	√
Media	Penggunaan media komik	√	√	√	√	√
Tempat penelitian	SMP			√		
	SMA/SMK/MA	√	√		√	√
Metode pengumpulan data	Observasi		√		√	√
	Angket		√	√	√	√
	Tes			√		
	Wawancara		√			
Teknik analisis data	Deskriptif	√	√	√	√	√

Posisi penelitian dimaksudkan untuk mengetahui posisi hasil penelitian peneliti dengan posisi hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Hasil penelitian yang relevan tersebut digunakan untuk menguatkan posisi penelitian yang sekarang dilakukan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, bahwa dengan

penerapan media komik pada mata pelajaran memilih bahan aku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI.

Keunggulan penelitian dengan judul peningkatan motivasi belajar siswa kelas X dalam pembelajaran mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil menggunakan media komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta adalah penggunaan media komik yang berisi materi pembelajaran mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil disajikan dengan tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Materi pelajaran disampaikan dalam bentuk gambar yang dapat memberikan pengalaman pada siswa seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata. Media komik dibuat berwarna dan gambarnya dibuat sedemikian rupa supaya siswa senang dan memiliki minat untuk membacanya. Setelah siswa membaca maka siswa akan memahami isi komik dan akhirnya motivasi belajar siswa dapat meningkat. Motivasi siswa untuk mau mempelajari materi mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil inilah yang menjadi pokok penelitian supaya terjadi peningkatan yang akan membawa pembaruan dalam proses belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang dapat memungkinkan tercapainya kualitas pembelajaran yang baik. Selama ini, proses pembelajaran mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil masih bersifat monoton dan berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan ketertarikan siswa dan motivasi belajar siswa cenderung kurang maksimal. Terlebih lagi media yang digunakan

oleh guru ketika pembelajaran sangatlah konvensional sehingga terkadang siswa mengantuk bahkan ada yang bergurau sendiri karena motivasi untuk mengikuti pelajaran berkurang. Siswa yang tidak fokus dan materi pembelajaran tidak akan menyerap secara maksimal suatu materi sehingga hal tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan.

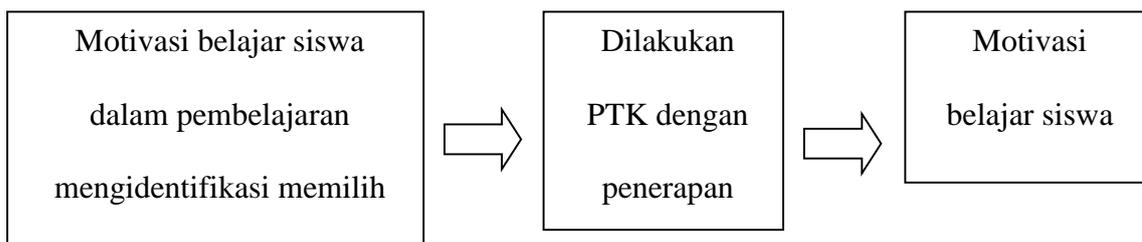
Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk merangsang motivasi belajar siswa adalah mengaplikasikan penggunaan media komik sebagai media pembelajaran mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil. Media komik ini dapat merangsang motivasi belajar siswa untuk belajar karena selain memuat unsur edukatif mengenai mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil, penyajian isi komik yang menarik diyakini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Mula-mula, siswa yang tadinya memiliki motivasi rendah akan tergerak dengan tampilan komik. Tampilan komik tersebut diperkaya dengan unsur edukatif materi mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil yang dikemas secara singkat, jelas, dan mudah dimengerti.

Harapannya, melalui media komik yang menarik ini dapat menambah motivasi belajar siswa untuk mempelajari mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil lebih mendalam lagi. Mengingat pentingnya materi pada pelajaran produktif ini diharapkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam belajar dapat tumbuh dan meningkat.

Penggunaan media komik akan menjadikan pembelajaran semakin efektif karena lebih menarik jika dibandingkan penggunaan *handout* atau buku pelajaran yang terkesan konvensional dan membosankan seperti yang selama ini dilakukan

di sekolah. Jika penggunaan media komik diterapkan pada pembelajaran mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil, maka motivasi belajar siswa akan lebih maksimal sehingga hasil belajar dan pencapaian kompetensi siswa pada mata pelajaran mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil akan meningkat.

Berikut ini supaya lebih jelas dapat diperhatikan kerangka pikir pada Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah penggunaan media komik pada mata pelajaran memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

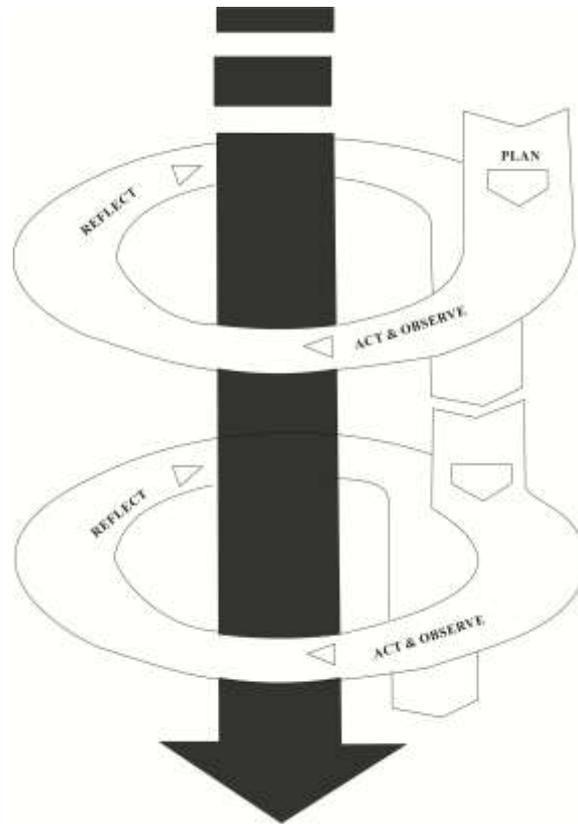
Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata yang dianggap mampu untuk menyelesaikan masalah tersebut. Setelah suatu tindakan dilakukan kemudian merefleksikan hasil tindakan. Hasil tindakan dan refleksi tersebut dijadikan sebagai langkah pemilihan tindakan berikutnya sesuai dengan analisis permasalahan yang dihadapi.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui cara meningkatkan motivasi belajar memilih bahan baku busana menggunakan media komik pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta, (2) Mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar memilih bahan baku busana menggunakan media komik pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki keadaan dengan cara merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki suatu keadaan. Penelitian tindakan kelas biasa disebut (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif antara guru mata pelajaran dan peneliti.

Model penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan model Kemmis dan Taggart. Kemmis dan Taggart menggunakan empat komponen penelitian

tindakan, yaitu : perencanaan, tindakan/pelaksanaan dan observasi/pengamatan, dan refleksi seperti yang terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Siklus PTK Menurut Kemmis dan Taggart
Diadaptasi dari (Mulyatiningsih, 2011 : 71)

Tahapan pertama pada penelitian tindakan kelas adalah perencanaan. Proses perencanaan merupakan proses untuk menentukan program perbaikan/solusi permasalahan dengan penentuan ide dan gagasan peneliti. Pada tahap ini peneliti mengamati komponen pembelajaran yang belum optimal sehingga dapat dilakukan perbaikan. Setelah mendapatkan suatu permasalahan, dilakukan beberapa persiapan yaitu: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun instrumen penelitian terkait motivasi belajar siswa, dan menyiapkan media pembelajaran.

Setelah proses perencanaan tahap selanjutnya adalah tindakan dan observasi. Proses tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan. Tindakan merupakan perlakuan yang dilaksanakan peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun peneliti. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kekurangan tindakan yang telah dilakukan. Observasi dilakukan untuk mengamati proses dan dampak selama tindakan dilakukan. Observasi dapat merekam hasil dan dampak selama tindakan berlangsung. Setelah dilakukan tindakan dan observasi kemudian dilakukan proses refleksi.

Setelah dilakukan tindakan dan observasi maka tahap selanjutnya adalah refleksi. Refleksi merupakan kegiatan menganalisis tentang hasil tindakan dan observasi sehingga memunculkan program atau perencanaan baru. Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif dengan mendiskusikan berbagai masalah yang muncul di kelas penelitian untuk memikirkan upaya evaluasi setelah dilakukan tindakan. Melalui proses refleksi suatu perbaikan tindakan selanjutnya dapat ditentukan dan akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas memiliki siklus yang tidak terbatas waktu. Penelitian tindakan kelas dapat dihentikan jika sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan. Namun, jika hasilnya belum memenuhi kriteria pada indikator keberhasilan maka siklus penelitian tindakan kelas akan terus berlangsung sampai tercapai kriteria pada indikator keberhasilan.

B. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018, yaitu pada pertengahan bulan Mei 2018. Prasiklus dilaksanakan pada 15 Mei 2018 dan siklus 1 dilaksanakan pada 22 Mei 2018.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Karya Rini YHI KOWANI yang berlokasi di kompleks Gedung Mandala Bhakti Wanita Tama Jalan Laksda Adisucipto No. 86, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di ruang teori kelas X. Kondisi ruang terletak di lantai 2, dilengkapi dengan meja, kursi, *blackboard*, kapur, *LCD viewer*, dan sirkulasi udara serta pencahayaan yang cukup mendukung. Subjek penelitian berjumlah 22 siswi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada mata pelajaran memilih bahan baku busana yang diajar oleh Ibu Sri Sungkawaningati, S.Pd. Materi pemeliharaan bahan tekstil diajarkan pada siswa kelas X SMK dengan durasi jam pembelajaran adalah 2 x 45 menit.

1. Letak Geografis

Letak geografis SMK Karya Rini YHI KOWANI adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah utara : Jalan Laksda Adisucipto
- b. Sebelah selatan : Jalan Tri Dharma
- c. Sebelah timur : Jalan Timoho
- d.** Sebelah barat : Jalan Munggur

2. Profil SMK Karya Rini YHI KOWANI

SMK Karya Rini YHI KOWANI merupakan sekolah menengah kejuruan yang bernaung di bawah Yayasan Hari Ibu, berdiri pada tahun 1970 dengan program keahlian tata busana. Namun seiring perkembangan waktu dan berkembangnya pariwisata di kota Yogyakarta maka, SMK Karya Rini YHI KOWANI menambahkan program keahlian akomodasi perhotelan.

3. Kondisi Sekolah

Pada tahun ajaran 2017/2018, SMK Karya Rini YHI Kowani memiliki gedung dengan beberapa bagian yang terperinci sebagai berikut :

- | | |
|------------------------------|-------------|
| a. Ruang kelas teori | : 9 ruangan |
| b. Ruang kepala sekolah | : 1 ruangan |
| c. Ruang Guru | : 1 ruangan |
| d. Ruang Tata Usaha | : 1 ruangan |
| e. Ruang Bimbingan Konseling | : 1 ruangan |
| f. Ruang UKS | : 1 ruangan |
| g. Lab Jahit | : 3 ruangan |
| h. Unit Produksi | : 2 ruangan |
| i. Ruang OSIS | : 1 ruangan |
| j. Mushola | : 1 ruangan |
| k. Perpustakaan | : 1 ruangan |
| l. Kantin | : 1 ruangan |
| m. Toilet | : 9 buah |
| n. Tempat Parkir | : 2 area |

4. Bidang Akademis

SMK Karya Rini YHI KOWANI memiliki 2 bidang keahlian, yaitu :

- a. Tata Busana

Program keahlian tata busana di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta terakreditasi A. melalui program keahlian tata busana ini siswa dididik dan

disiapkan menjadi calon professional pada bidang tata busana sehingga mampu berwirausaha sendiri ataupun bekerja sesuai bidangnya.

b. Akomodasi Perhotelan

Program keahlian akomodasi perhotelan di SMK Karya Rini YHI KOWANI terakreditasi A. melalui program ini siswa dididik untuk menjadi karyawan operasional di bidang perhotelan, restoran, kafe, kapal pesiar, dan pos pariwisata lainnya.

Sistem pembelajaran di SMK Karya Rini YHI KOWANI menggunakan kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan mulai pukul 08.00 WIB s/d 13.30 WIB pada hari senin karena upacara terlebih dahulu sehingga jam pembelajaran diundur. Pada hari selasa sampai kamis dan hari sabtu dimulai 07.00 WIB s/d 13.30 WIB. Sedangkan pada hari jum'at pembelajaran dilaksanakan mulai pukul 07.00 WIB s/d 11.45 WIB.

D. Subjek dan Karakteristiknya

Siswa di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta mayoritas adalah perempuan. Kondisi ini dikarenakan pada bidang keahlian tata busana yang memiliki 3 kelas, semua siswanya adalah perempuan. Siswa SMK Karya Rini YHI KOWANI sebagian besar berasal dari wilayah Sleman dan sekitarnya, selain itu ada yang berasal dari Bantul, Yogyakarta dan sekitarnya. Secara keseluruhan siswa SMK Karya Rini YHI KOWANI berjumlah 271 siswa yang terbagi pada masing-masing kelas X, XI, dan XII. Siswa tata busana berjumlah 57 orang.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI program keahlian Busana Butik yang berjumlah 22 siswa. Siswa tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Ada yang memiliki tingkat kecerdasan tinggi, sedang, dan rendah. Ada beberapa siswa memiliki motivasi belajar tinggi, namun banyak juga yang memiliki motivasi rendah. Di kelas X

terdapat sebagian siswa yang memiliki karakter suka membangkang dan tidak tertib ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan beberapa karakteristik siswa kelas X yang beragam maka dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan.

E. Skenario Tindakan

Skenario tindakan yang dikembangkan pada penelitian tindakan kelas ini diadaptasi dari Kemmis dan Taggart yang membagi prosedur penelitian tindakan kedalam empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan tindakan dan observasi digabung dalam satu waktu, yaitu pada saat dilakukan tindakan sekaligus dilaksanakan observasi. Guru sebagai peneliti sekaligus melakukan observasi yang kemudian direfleksikan untuk merencanakan tindakan apa yang akan diambil pada siklus selanjutnya. Penelitian ini akan dihentikan apabila indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu jika minimal 75% siswa kelas X dinyatakan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Jika pada siklus 1 belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan maka peneliti akan melakukan tindakan lagi untuk siklus 2 dan seterusnya hingga indikator keberhasilan dapat tercapai. Adapun tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. Prasiklus

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai materi pelajaran yang diajarkan.

- 2) Menyiapkan instrumen observasi dan angket untuk siswa
- 3) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu buku pegangan guru memilih bahan baku busana.
- 4) Memberikan pengarahan kepada observer dalam mengamati dan menilai ketika proses pembelajaran berlangsung.

b. Tindakan dan observasi

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai prosedur yang telah disusun. Implementasi tindakan merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Pertama-tama, guru memperkenalkan kolaborator. Selama proses pengambilan data, peneliti dibantu oleh dua orang pengamat untuk mengamati motivasi belajar siswa. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

- a) Guru mengucapkan salam, lalu siswa menjawab salam dari guru
- b) Guru dan siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing
- c) Siswa presensi dan guru memberikan nomor urut untuk memudahkan observer menilai
- d) Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa

2) Kegiatan inti

- a) Siswa belajar sesuai materi pembelajaran memilih bahan baku busana
- b) Siswa diberikan penjelasan tentang materi memilih bahan baku busana
- c) Siswa diberikan penjelasan tentang cara-cara yang dapat dilakukan untuk memelihara bahan tekstil

- d) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi pelajaran yang belum jelas.
- 3) Kegiatan akhir
 - a) Siswa mendapatkan penguatan dalam bentuk lisan tentang keberhasilan siswa.
 - b) Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - c) Siswa mendapatkan evaluasi.
 - d) Siswa mendapatkan umpan balik
 - e) Siswa dan guru menutup pelajaran dengan berdoa.

Observasi atau pengamatan yang dilakukan adalah mengamati motivasi belajar siswa saat pembelajaran memilih bahan baku busana. Selain melakukan observasi secara langsung peneliti juga menggunakan angket yang diisi oleh siswa untuk mengetahui lebih mendalam motivasi belajar siswa selama prasiklus. Observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan. Dari hasil observasi dan angket yang didapat maka peneliti dan kolaborator akan mengetahui motivasi belajar siswa yang kemudian akan dilakukan tahap refleksi untuk mengevaluasi temuan prasiklus.

c. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis temuan-temuan berupa masalah, hambatan, kekurangan, dan kelemahan yang ditemui selama berlangsungnya pembelajaran sebelum dilakukan tindakan menggunakan media komik. Refleksi yang dilakukan adalah mendiskusikan temuan-temuan antara peneliti dan guru memilih bahan baku busana. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil

tindakan, lalu mencari jalan keluar terhadap masalah yang timbul supaya dapat dibuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Mengidentifikasi permasalahan penelitian
- 2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai materi pelajaran yang diajarkan.
- 3) Menyiapkan instrumen observasi dan angket untuk siswa
- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu komik memilih bahan baku busana.
- 5) Memberikan pengarahan kepada observer dalam mengamati dan menilai ketika proses pembelajaran berlangsung.

b. Tindakan dan observasi

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai prosedur yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan penerapan media komik memilih bahan baku busana. Selama proses pengambilan data, peneliti dibantu oleh dua orang pengamat untuk mengamati motivasi belajar siswa. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 - a) Guru mengucapkan salam, lalu siswa menjawab salam dari guru
 - b) Guru dan siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing

- c) Siswa presensi dan guru memberikan nomor urut untuk memudahkan observer menilai
 - d) Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa
 - e) Siswa memperoleh penjelasan tentang penggunaan media komik pembelajaran oleh guru
- 4) Kegiatan inti
- e) Siswa belajar sesuai materi pembelajaran menggunakan media komik
 - f) Siswa diberikan penjelasan tentang definisi pemeliharaan bahan tekstil
 - g) Siswa diberikan penjelasan tentang cara-cara yang dapat dilakukan untuk memelihara bahan tekstil
 - h) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi pelajaran yang belum jelas.
- 2) Kegiatan akhir
- a) Siswa mendapatkan penguatan dalam bentuk lisan tentang keberhasilan siswa.
 - b) Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - c) Siswa mendapatkan evaluasi.
 - d) Siswa mendapatkan umpan balik
 - e) Siswa dan guru menutup pelajaran dengan berdoa.

Observasi atau pengamatan yang dilakukan pada siklus 1 ini langkahnya sama seperti pada prasiklus. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengamati motivasi belajar siswa saat penerapan media komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana. Melalui lembar observasi

peneliti akan mengetahui satu persatu siswa yang memiliki motivasi rendah dan motivasi tinggi. Untuk mengetahui pencapaian motivasi belajar siswa juga dilakukan pengambilan data menggunakan angket. Data yang terkumpul selama siklus 1 kemudian dianalisis oleh guru dan kolaborator.

c. Refleksi

Tahap refleksi pada siklus 1 dilakukan oleh guru dan kolaborator dengan cara mengkaji dan menganalisis pelaksanaan tindakan siklus 1 yaitu mengidentifikasi kemajuan dan kekurangan atau hambatan yang terdapat pada siklus 1. membandingkan hasil pada prasiklus dengan siklus 1. Setelah didapatkan hasil refleksi, kemudian membandingkan data prasiklus dan siklus 1 apakah terjadi peningkatan motivasi atau tidak. Apabila terjadi peningkatan motivasi sesuai indikator keberhasilan maka siklus penelitian tindakan kelas dapat dihentikan.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

a) Observasi

Observasi dilakukan pada siswa untuk mengumpulkan data saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana. Observasi merupakan proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Observasi sangat sesuai digunakan untuk penelitian yang berhubungan dengan kondisi interaksi belajar-mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok. Observasi dilakukan untuk mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran. Observasi ini dilakukan berdasarkan panduan

pedoman observasi yang telah disusun. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan pengamatan guna mendapatkan data yang akan diteliti.

b) Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket penelitian ditujukan kepada siswa untuk mengungkap pendapat, persepsi, dan tanggapan mengenai motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran memilih bahan baku busana. Angket ini berisi butir-butir pertanyaan yang dikembangkan dari indikator yang hendak diungkap lebih dalam. Penskoran angket ini menggunakan skala Likert. Setiap butir pertanyaan dilengkapi dengan alternatif jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), dan tidak setuju (TS). Penskoran butir angket pendapat siswa ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Penskoran Butir Angket Pendapat Siswa

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan sesuatu alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah, dan sistematis. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini adalah lembar observasi dan

angket. Instrumen penelitian dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang diturunkan dari kajian tentang indikator motivasi dan manfaat penggunaan media pembelajaran pada bab II.

Indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik, yaitu: Adanya hasrat dan keinginan untuk belajar, adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, adanya lingkungan pembelajaran yang baik, dan adanya kegiatan yang menarik. Indikator motivasi ini kemudian dikaitkan dengan manfaat media pembelajaran, yaitu: media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, membantu konsentrasi siswa, dan merangsang siswa untuk belajar. Kisi-kisi instrumen penelitian prasiklus disajikan pada Tabel 4 dan kisi-kisi instrumen penelitian siklus 1 disajikan pada Tabel 5.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Prasiklus

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Alat Ukur	Sumber Data
Motivasi Belajar Siswa	1. Motivasi Intrinsik	<p>a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana.</p> <p>b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat memberikan dorongan dan kebutuhan agar siswa mempelajari materi memilih bahan baku busana.</p>	Lembar Observasi	Siswa
	2. Motivasi Ekstrinsik	<p>a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik.</p> <p>b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik.</p>		
Pendapat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran memilih bahan baku busana	1. Penggunaan media pembelajaran di sekolah	<p>a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat mempermudah proses belajar mengajar.</p> <p>b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat meningkatkan efisiensi belajar mengajar.</p> <p>c. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu konsentrasi siswa.</p> <p>d. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat merangsang siswa untuk belajar.</p>	Angket	
	2. Motivasi belajar siswa	<p>a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana.</p> <p>b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat memberikan dorongan dan kebutuhan agar siswa mempelajari materi memilih bahan baku busana</p>		

		<ul style="list-style-type: none"> c. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menumbuhkan harapan dan cita-cita siswa. d. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu siswa memperoleh penghargaan dan penghormatan atas diri sendiri. e. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik. f. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik. 		
--	--	--	--	--

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen penelitian siklus 1

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Alat Ukur	Sumber Data
Motivasi Belajar Siswa	1. Motivasi Intrinsik	<p>a. Media komik dapat membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana.</p> <p>b. Media komik dapat memberikan dorongan dan kebutuhan agar siswa mempelajari materi memilih bahan baku busana.</p>	Lembar Observasi	Siswa
	2. Motivasi Ekstrinsik	<p>a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik.</p> <p>b. Media komik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik.</p>		
Pendapat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran memilih bahan baku busana	1. Penggunaan media komik	<p>a. Media komik mempermudah proses belajar mengajar.</p> <p>b. Media komik meningkatkan efisiensi belajar mengajar.</p> <p>c. Media komik membantu konsentrasi siswa.</p> <p>d. Media komik merangsang siswa untuk belajar.</p>	Angket	
	2. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media komik	<p>a. Media komik dapat membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana.</p> <p>b. Media komik dapat memberikan dorongan dan kebutuhan agar siswa mempelajari materi memilih bahan baku busana</p> <p>c. Media komik memilih bahan baku busana dapat membantu menumbuhkan harapan dan cita-cita siswa.</p> <p>d. Media komik dapat membantu siswa memperoleh penghargaan dan penghormatan atas diri sendiri.</p> <p>e. Media komik dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik.</p> <p>f. Media komik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik.</p>		

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan sebagai panduan untuk melakukan observasi untuk mendapatkan data siswa kelas X. Lembar observasi motivasi belajar siswa ini berisi aspek-aspek yang tergolong dalam aspek afektif, diantaranya yaitu sikap dan minat ketika pembelajaran berlangsung. Kisi-kisi lembar observasi motivasi belajar siswa pada prasiklus dan kisi-kisi lembar observasi motivasi belajar siswa pada siklus 1 disajikan pada Lampiran 2.

2. Angket

Butir-butir angket dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang diturunkan dari kajian materi tentang media dan motivasi pada bab II. Kisi-kisi instrumen angket pendapat siswa tentang penggunaan media pembelajaran pada prasiklus dan siklus 1 disajikan pada Lampiran 2.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas instrumen penelitian pada penelitian ini dibuktikan melalui pengujian validitas konstruk (*construct validity*). Suatu alat ukur disebut mempunyai validitas konstruk jika alat ukur tersebut tidak asal disusun, melainkan diturunkan berdasarkan suatu teori yang telah teruji. Pengujian validitas konstruk dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli (*judgment experts*). Para ahli tersebut diminta pendapatnya tentang instrumen yang disusun. Butir-butir instrumen yang telah disusun dikonsultasikan kepada validator untuk diperiksa dan dievaluasi apakah butir-butir pada instrumen sudah mewakili aspek

yang hendak diukur. Jumlah para ahli ini minimal adalah 2 orang yang sesuai dengan ruang lingkup yang diteliti.

Pemilihan *judgement expert* pada penelitian tindakan kelas ini adalah seseorang yang ahli pada bidangnya. Para ahli tersebut adalah:

- a) *Judgement expert* pada bidang evaluasi divalidasikan kepada Ibu Dr. Widihastuti.
- b) *Judgement expert* pada bidang media pembelajaran divalidasikan kepada Bapak Noor Fitrihana, M.Eng. dan Bapak Triyanto, M.A.
- c) *Judgement expert* pada bidang materi pembelajaran divalidasikan kepada Bapak Noor Fitrihana, M.Eng. dan Ibu Sri Sungkawaningati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran memilih bahan baku busana kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta.

Para ahli tersebut diminta memberikan saran dan pendapatnya terkait instrumen yang disusun oleh peneliti. Beberapa instrumen ada yang harus melewati tahap revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator sampai layak digunakan untuk pengambilan data.

2. Reliabilitas

Instrumen dapat dikatakan reliabel jika memiliki tingkat keajegan atau ketetapan. Melalui pengujian reliabilitas dapat diketahui taraf keajegan suatu instrumen dalam mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika menghasilkan ukuran yang sama meskipun dilakukan untuk pengukuran berulang kali. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan reliabilitas antar *coder*, instrumen dinilai keajegannya dengan

meminta persetujuan dari dua orang ahli (*judgement expert*) yang memvalidasikan instrumen tersebut.

Perhitungan reliabilitas antar *coder* membutuhkan dua atau lebih *coder*. Instrumen angket dan lembar observasi pada penelitian ini dinilai keajegannya dengan meminta persetujuan dari dua orang ahli (*judgement expert*) yang memvalidasikan instrumen tersebut.

Masing-masing *coder* akan diberikan alat ukur (lembar coding) dan diminta untuk menilai sesuai petunjuk dalam lembar coding yang disediakan. Pada lembar coding terdapat pilihan ya dan tidak yang dapat diisi oleh *coder* sesuai penilaiannya terhadap indikator yang tercantum pada alat ukur. Pernyataan *coder* yang memberikan penilaian “ya” diberikan skor 1. Sedangkan pernyataan “tidak” diberikan skor 0. Hasil dari pengisian *coder* itulah yang diperbandingkan, dilihat berapa persamaan dan perbedaannya. Setelah jumlah skor dihitung kemudian dilakukan perhitungan derajat reliabilitas dari suatu alat ukur menggunakan *percent agreement* atau persentase persetujuan dengan formula sebagai berikut:

$$\text{Reliabilitas antar-coder} = \frac{A}{N}$$

Keterangan

A = Jumlah persetujuan dari dua orang *coder*

N = Jumlah unit yang dites

Eriyanto (2011: 288)

Angka reliabilitas bergerak dari angka 0 sampai 1. Dimana angka 0 menunjukkan reliabilitas yang rendah (tidak ada persetujuan satupun) dan angka 1

menunjukkan reliabilitas yang tinggi (persetujuan total). Makin besar angka, menunjukkan makin tinggi reliabilitas antar-*coder*. Menurut Riffe et al., 1998 : 128 dalam Eriyanto (2011 : 288), minimum angka reliabilitas yang dapat diterima adalah 0,88 atau 80%. Jika angka reliabilitas belum mencapai 0,88 maka dikategorikan tidak reliabel.

Berdasarkan rumus perhitungan tersebut, maka dapat diketahui jumlah skor dari dua orang ahli yang memvalidasi instrumen penelitian bahwa skornya reliabel atau tidak reliabel. Perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini diterapkan pada instrumen penelitian yang meliputi instrumen kelayakan ahli media, ahli materi, dan ahli evaluasi. Hasil dari perhitungan reliabilitas dengan menggunakan *percent agreement* adalah sebagai berikut:

a. Penilaian kelayakan dari ahli media

Perhitungan reliabilitas ini berdasarkan jumlah skor persetujuan (*agreement*) *coder 1* dan *coder 2*. *Coder 1* dan *coder 2* diberi jumlah item penilaian yang sama yaitu 11 butir indikator dari aspek isi media pembelajaran. Uji reliabilitas kelayakan media komik disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Reliabilitas Kelayakan Media Komik

No butir	Coder 1	Coder 2	Setuju (S) atau tidak setuju (TS)
1	1	1	S
2	1	1	S
3	1	1	S
4	1	1	S
5	1	1	S
6	1	1	S
7	1	1	S
8	1	1	S
9	1	1	S
10	1	1	S
11	1	1	S
			Total S = 11 Total TS = 0

Perhitungan kelayakan media pembelajaran oleh ahli media

$$\begin{aligned}
 \text{Reliabilitas antar-coder} &= \frac{A}{N} \\
 &= \frac{11}{11} \\
 &= 1
 \end{aligned}$$

Berdasarkan jumlah perhitungan penilaian kelayakan media dari dua *coder* dapat dilihat bahwa skor kelayakan media adalah 1, menunjukkan bahwa reliabilitas pada media yang divalidasikan sangat tinggi. Oleh karena itu, media komik memilih bahan baku busana dinyatakan layak digunakan untuk penelitian skripsi dengan persentase persetujuan dari kedua *coder* adalah 100% .

b. Penilaian kelayakan dari ahli materi

Perhitungan reliabilitas ini berdasarkan jumlah skor persetujuan (*agreement*) *coder* 1 dan *coder* 2. *Coder* 1 dan *coder* 2 diberi jumlah item penilaian yang sama yaitu 8 butir indikator dari aspek isi materi pembelajaran. Uji reliabilitas dan hasil penilaian antar *coder* terhadap materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 7. Uji reliabilitas kelayakan materi komik

No butir	<i>Coder</i> 1	<i>Coder</i> 2	Setuju (S) dan Tidak Setuju (TS)
1	1	1	S
2	1	1	S
3	1	1	S
4	1	1	S
5	1	1	S
6	1	1	S
7	1	1	S
8	1	1	S
			Total S = 8 Total TS = 0

Perhitungan kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi

$$\begin{aligned}
 \text{Reliabilitas antar-coder} &= \frac{A}{N} \\
 &= \frac{8}{8} \\
 &= 1
 \end{aligned}$$

Berdasarkan jumlah perhitungan penilaian kelayakan media dari dua *coder* dapat dilihat bahwa skor kelayakan media adalah 1, menunjukkan bahwa reliabilitas materi pada media yang divalidasikan sangat tinggi. Oleh karena itu, materi pada media komik memilih bahan baku busana dinyatakan layak

digunakan untuk penelitian skripsi dengan persentase persetujuan dari kedua *coder* adalah 100% .

c. Penilaian kelayakan dari ahli evaluasi

Lembar evaluasi yang digunakan untuk penelitian adalah lembar observasi dan angket. Lembar observasi berisi 13 butir indikator dan angket berisi 20 butir pertanyaan yang ditujukan kepada siswa. Lembar observasi dan angket ini mengalami beberapa kali revisi hingga bisa dinyatakan layak digunakan untuk digunakkan dalam pengambilan data berikut ini adalah beberapa aspek yang divalidasi. Proses validasi angket disajikan pada Tabel 8 dan proses validasi lembar observasi disajikan pada Tabel 9.

Tabel 8. Proses Validasi Angket

N o.	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi	Keputusan	Revisi
Tahap 1				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Belum sesuai	Revisi sesuai saran	Kaitkan indikator motivasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Belum sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada angket	Belum sesuai		Penilaian butir angket belum sesuai
4	Penggunaan tata bahasa	Belum sesuai		Tata bahasa belum jelas
Tahap 2				
1.	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Sesuai	Revisi sesuai saran	Ada beberapa pernyataan butir angket yang masih rancu kalimatnya
2.	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Sesuai		
3.	Kejelasan Pernyataan pada angket	Belum sesuai		
4.	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		
Tahap 3				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Sesuai	Layak digunakan untuk pengambilan data	
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada angket	Sesuai		
4	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		

Tabel 9. Proses Validasi Lembar Observasi

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi	Keputusan	Revisi
Tahap 1				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Belum sesuai	Revisi sesuai saran	Kaitkan indikator motivasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran Ada beberapa pernyataan yang belum jelas
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Belum Sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada lembar observasi	Belum sesuai		
4	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		
Tahap 2				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Sesuai	Revisi sesuai saran	Ada beberapa pernyataan yang belum jelas
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada lembar observasi	Belum sesuai		
4	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		
Tahap 3				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Sesuai	Layak digunakan untuk pengambilan data	
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada lembar observasi	Sesuai		
4	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		

Berdasarkan beberapa saran yang diberikan oleh *judgement expert* maka dilakukan perbaikan-perbaikan. Lalu mengkonsultasikan kembali perbaikan instrumen sampai instrumen evaluasi layak digunakan untuk penelitian. Setelah

melakukan beberapa kali revisi akhirnya instrumen dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data oleh *judgement expert*.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian tentang permasalahan yang dirumuskan sebelumnya. Analisis data pada penelitian kelas ini bertujuan untuk memperoleh bukti apakah terjadi perbaikan, peningkatan dan perubahan yang diharapkan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis atau membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Analisis deskriptif dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menghitung nilai pada distribusi frekuensi dengan kriteria tinggi, sedang, dan rendah. Kriteria penilaian dalam bentuk *non test* menggunakan kriteria penilaian yang ditetapkan berdasarkan jumlah butir valid dan nilai yang dicapai dari skala nilai yang digunakan. Oleh karena itu, kriteria penilaian disusun dengan cara pengelompokan skor (interval) setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor langka-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut:

1. Menentukan jumlah kelas interval yang berjumlah empat.
2. Menentukan jumlah skor, yaitu skor maksimum-skor minimum
3. Menghitung panjang kelas (p) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas
4. Menyusun kelas interval, dimulai dari skor terkecil hingga skor terbesar

Tabel 10. Penilaian Motivasi Belajar Siswa

No	Rumus	Kategori
1.	$(s_{\min} + 3p) \leq s \leq s_{\max}$	Sangat Setuju
2.	$(s_{\min} + 2p) \leq s \leq (s_{\min} + 3p - 1)$	Setuju
3.	$(s_{\min} + p) \leq s \leq (s_{\min} + 2p - 1)$	Kurang Setuju
4.	$S_{\min} \leq s \leq (s_{\min} + p - 1)$	Tidak Setuju

Rumus diadaptasi dari Tesis Widiastuti (2007: 126)

Keterangan:

S : Skor responden

P : Panjang kelas interval

S_{min} : Skor terendah

S_{mak} : Skor tertinggi

I. Kriteria Keberhasilan

Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI dapat meningkat dengan diterapkannya media komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana. Kriteria keberhasilan merupakan tindakan patokan untuk menentukan keberhasilan suatu penelitian tindakan kelas. Kriteria keberhasilan ini ditentukan berdasarkan sebuah standar yang harus dipenuhi. Kriteria keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Terlaksananya pembelajaran memilih bahan baku busana pada kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI menggunakan media komik.

2. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dikatakan berhasil apabila minimal sebanyak $\geq 75\%$ siswa dinyatakan motivasi belajarnya meningkat menjadi tinggi ditinjau dari lembar observasi dan angket.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta dalam satu siklus, yaitu prasiklus dan siklus 1. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan berdasarkan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang telah dirancang. Tahapan tersebut terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Tindakan dalam penelitian ini berupa penerapan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta.

1. Kondisi Awal Sebelum Tindakan (Prasiklus)

Prasiklus dilaksanakan sebelum pelaksanaan tindakan menggunakan penerapan media komik. Tujuannya untuk mengetahui kondisi awal sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan. Dari pelaksanaan prasiklus maka akan mendapatkan data motivasi belajar siswa menggunakan media. Pada tahap prasiklus siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa yang dilakukan sehari-hari. Kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah mendiktekan siswa materi pelajaran kemudian siswa mencatat. Guru juga menyuruh salah satu siswa mencatat di papan tulis dan siswa lainnya mengikuti mencatat di buku mereka masing-masing. Pada prasiklus ini guru hanya menggunakan papan tulis dan buku panduan untuk mengajar. Pelaksanaan pada prasiklus adalah sebagai berikut:

d. Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan identifikasi terhadap permasalahan yang terjadi di lapangan dengan cara mengamati proses pembelajaran memilih bahan baku busana. Dari beberapa permasalahan yang sudah teridentifikasi, peneliti dan guru mata pelajaran menentukan masalah yang akan diupayakan solusinya. Peneliti dan guru melakukan diskusi terlebih dahulu. Setelah itu, melakukan langkah-langkah perencanaan sebagai berikut:

- 5) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai materi pelajaran yang diajarkan.
- 6) Menyiapkan instrumen lembar observasi dan angket untuk siswa
- 7) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu buku panduan memilih bahan baku busana.
- 8) Memberikan pengarahan kepada observer dalam mengamati dan menilai ketika proses pembelajaran berlangsung.

e. Tindakan dan observasi

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai prosedur yang telah disusun. Pertama-tama, guru memperkenalkan kolaborator. Selama proses pengambilan data, peneliti dibantu oleh dua orang pengamat untuk mengamati motivasi belajar siswa. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 - e) Guru mengucapkan salam, lalu siswa menjawab salam dari guru
 - f) Guru dan siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing

- g) Siswa presensi dan guru memberikan nomor urut untuk memudahkan observer menilai
- h) Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa
- 5) Kegiatan inti
 - i) Guru mendikte materi pembelajaran memilih bahan baku busana
 - j) Siswa mencatat materi
 - k) Siswa diberikan penjelasan tentang cara-cara yang dapat dilakukan untuk memelihara bahan tekstil melalui catatan di papan tulis.
 - l) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi pelajaran yang belum jelas.
- 6) Kegiatan akhir
 - f) Siswa mendapatkan penguatan dalam bentuk lisan tentang keberhasilan siswa.
 - g) Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - h) Siswa mendapatkan umpan balik
 - i) Peneliti memberikan evaluasi non tes berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa.
 - j) Siswa dan guru menutup pelajaran dengan berdoa.

Observasi atau pengamatan yang dilakukan adalah mengamati motivasi belajar siswa saat pembelajaran memilih bahan baku busana melalui lembar observasi dan angket pendapat untuk mengungkap motivasi belajar siswa. Dari pengamatan yang diperoleh, peneliti mendapati bahwa pada proses pembelajaran peneliti melihat guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku pegangan

memilih bahan baku busana. Hal tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Buktinya adalah siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Ketika guru menyuruh siswa mencatat ada sebagian siswa yang mengeluh dengan alasan lelah berlama-lama mencatat. Ketika guru menerangkan ada juga siswa yang tidak memperhatikan pelajaran. Terkadang ada yang bermain *handphone*, bergurau dengan temannya, bahkan ada yang melamun dan tidur saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan motivasi belajar prasiklus, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam mempelajari materi memilih bahan baku busana. Pada saat melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi didapati bahwa pencapaian skor motivasi belajar masih jauh dari harapan. Berikut ini pengkategorian perolehan skor prasiklus disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Skor Prasiklus

Kategori	Observasi			Angket		
	Skor	frek	Persentase	Skor	frek	persentase
tinggi	$9 \leq S \leq 12$	3	13,60%	$61 \leq S \leq 80$	7	31,80%
sedang	$5 \leq S \leq 8$	11	50%	$41 \leq S \leq 60$	10	45,50%
rendah	$0 \leq S \leq 4$	8	36,40%	$20 \leq S \leq 40$	5	22,70%

Pada Tabel 14 dapat diketahui hasil skor penilaian lembar observasi dan angket prasiklus. Berdasarkan hasil skor tersebut, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi hanya 13,60% dan 31,80%. Siswa yang memiliki motivasi belajar sedang sebesar 50% dan 45,50%. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah sebesar 36,40% dan 22,70%. Angka tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan media pembelajaran yang diaplikasikan dalam pembelajaran belum dapat sepenuhnya membuat siswa termotivasi tinggi sehingga pembelajaran memilih bahan baku busana pada prasiklus belum terlaksana secara optimal.

f. Refleksi

Pada tahap refleksi dilakukan analisis terhadap temuan-temuan berupa masalah, hambatan, kekurangan, dan kelemahan yang ditemui selama berlangsungnya pembelajaran prasiklus.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru, ada beberapa kekurangan pada prasiklus yaitu:

- 1) Masih terdapat beberapa siswa yang belum memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam mempelajari materi memilih bahan baku busana karena kondisi kelas tidak kondusif.
- 2) Ada beberapa siswa yang sering bergurau pada saat guru menjelaskan materi memilih bahan baku busana.
- 3) Sebagian siswa tampak ada yang mengantuk karena proses pembelajaran membosankan.
- 4) Terdapat siswa yang tidak fokus selama mengikuti pelajaran.

Berdasarkan beberapa refleksi tersebut peneliti dan guru merumuskan sebuah cara untuk mengatasi masalah yang muncul pada prasiklus yaitu siswa akan diberikan tindakan dengan penggunaan media komik memilih bahan baku busana. Penggunaan media komik pembelajaran memiliki beberapa kelebihan untuk mengatasi masalah belajar siswa sehingga motivasi belajar dapat ditingkatkan menjadi lebih tinggi.

2. Pelaksanaan tindakan (siklus 1)

Pada prasiklus didapati bahwa hasil dari observasi dan angket belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 75%. Hasil motivasi belajar siswa yang tinggi hanya mencapai 13,60% pada penilaian lembar observasi dan 31,80% pada penilaian angket. Oleh karena itu pada siklus 1 ini, hasil refleksi pada prasiklus digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus 1. Berdasarkan refleksi pada prasiklus, maka rencana tindakan pada siklus 1 adalah membuat siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Siswa akan diberikan tindakan menggunakan media komik pembelajaran memilih bahan baku busana yang telah disusun sesuai materi pelajaran. Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai materi pelajaran yang diajarkan.
- 2) Menyiapkan instrumen observasi dan angket untuk siswa
- 3) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media komik memilih bahan baku busana. Pembuatan media komik ini disesuaikan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai yaitu pemeliharaan bahan tekstil.
- 4) Memberikan pengarahan kepada observer dalam mengamati dan menilai ketika proses pembelajaran berlangsung.

b. Tindakan dan observasi

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai prosedur yang telah disusun. Pertama-tama, guru memperkenalkan kolaborator dan media pembelajaran komik

yang akan digunakan. Selama proses pengambilan data, peneliti dibantu oleh dua orang pengamat untuk mengamati motivasi belajar siswa. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

- a) Guru mengucapkan salam, lalu siswa menjawab salam dari guru
- b) Guru dan siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing
- c) Siswa presensi dan guru memberikan nomor urut untuk memudahkan observer menilai
- d) Guru memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa
- e) Guru membagikan media komik dan member penjelasan tentang media komik oleh guru

7) Kegiatan inti

- (a) Siswa belajar sesuai materi pembelajaran memilih bahan baku busana
- (b) Siswa diberikan penjelasan tentang cara-cara yang dapat dilakukan untuk memelihara bahan tekstil dan simbol-simbol pemeliharaan bahan tekstil.
- (c) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi pelajaran yang belum jelas.

8) Kegiatan akhir

- a) Siswa mendapatkan penguatan dalam bentuk lisan tentang keberhasilan siswa.
- b) Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- c) Siswa mendapatkan evaluasi.
- d) Siswa mendapatkan umpan balik

e) Siswa dan guru menutup pelajaran dengan berdoa.

Observasi atau pengamatan siklus 1 dilakukan untuk mengamati motivasi belajar siswa saat pembelajaran memilih bahan baku busana setelah diberikan tindakan melalui penerapan media komik pembelajaran. Dari pengamatan yang diperoleh, peneliti mendapati bahwa pada saat pembelajaran berlangsung terlihat sebagian besar siswa tampak memiliki motivasi belajar yang meningkat daripada prasiklus. Buktinya adalah siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media komik. Siswa yang sebelumnya suka bergurau dengan teman tampak fokus memperhatikan materi-materi pada media komik. Siswa yang semula terlihat bosan mengikuti pelajaran terlihat mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Beberapa siswa sangat tertarik dengan penggunaan komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana. Agar dapat mengetahui secara detail berikut ini disajikan perolehan nilai observasi dan angket siklus 1 pada Tabel 12.

Tabel 12. Tabel Skor Penilaian Siklus 1

kategori	Observasi			Angket		
	skor	frek	persentase	skor	frek	Persentase
Tinggi	$9 \leq S \leq 12$	17	77,30%	$61 \leq S \leq 80$	18	81,80%
sedang	$5 \leq S \leq 8$	4	18,20%	$41 \leq S \leq 60$	4	18,20%
Rendah	$0 \leq S \leq 4$	1	4,50%	$20 \leq S \leq 40$	0	0%

Berdasarkan perolehan skor pada lembar observasi dan angket siklus 1 dapat dilihat bahwa perolehan skor telah mencapai kriteria pada indikator keberhasilan. Skor pada lembar observasi menunjukkan bahwa sebanyak 77,30% siswa telah memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sedangkan pada skor angket menunjukkan

bahwa sebanyak 81,80% siswa telah memiliki motivasi belajar yang tinggi. Angka tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta.

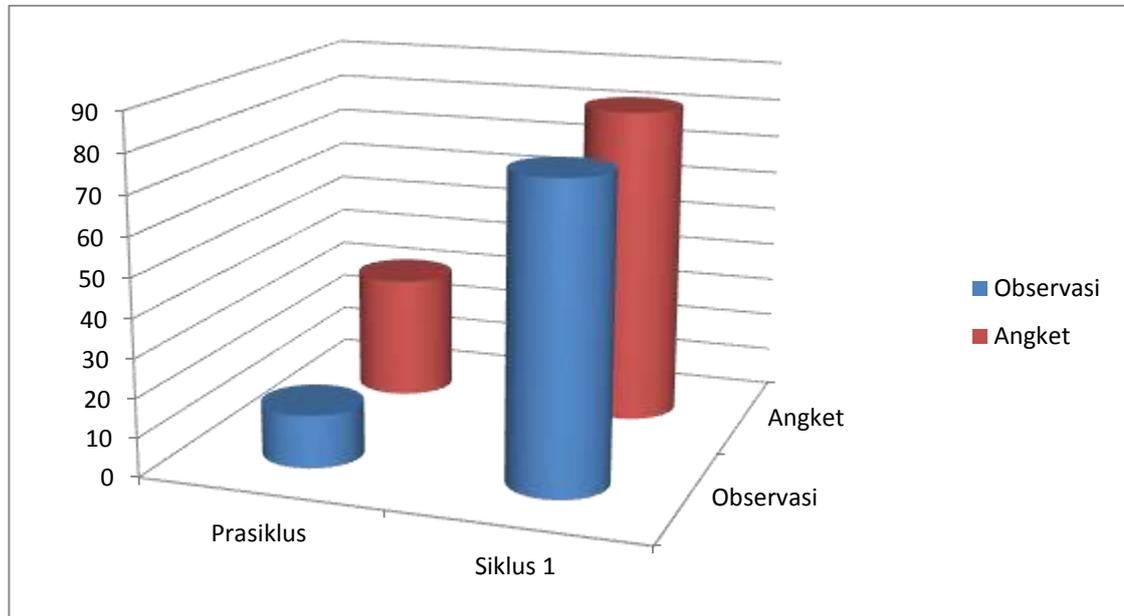
c. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis temuan-temuan berupa masalah, hambatan, kekurangan, dan kelemahan yang ditemui selama berlangsungnya tindakan menggunakan media komik. Refleksi yang dilakukan adalah mendiskusikan temuan-temuan antara peneliti dan guru memilih bahan baku busana. Pada siklus 1 ini siswa terlihat lebih antusias mengikuti proses pembelajaran jika dibandingkan pada prasiklus. Siswa terlihat aktif dan bersemangat belajar. Siswa juga menunjukkan perhatian yang tinggi kepada guru ketika mengajar. Setelah dilakukan diskusi antara guru dengan peneliti dapat diambil kesimpulan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi memilih bahan baku busana. Pencapaian skor motivasi sudah melampaui kriteria indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini. Maka dari itu, siklus penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus 1.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terlihat peningkatan pada tahap prasiklus ke siklus 1. Peningkatan ini terlihat dari hasil angket dan

observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran memilih bahan baku busana menggunakan media buku pada prasiklus, dan media komik pada siklus 1.



Gambar 4. Diagram Batang Bukti Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Komik

Melihat hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari 13,60% menjadi 77,30% ditinjau dari penilaian lembar observasi. Sedangkan ditinjau dari penilaian lembar angket motivasi belajar siswa yang semula 31,80% dapat meningkat menjadi 81,80%. Persentase peningkatan motivasi belajar dari prasiklus ke siklus 1 disajikan pada Tabel 13.

Tabel 13. Persentase Peningkatan Motivasi Belajar

Instrumen	Prasiklus	Siklus 1	Persentase Peningkatan
Observasi	13,60%	77,30%	63,7%
Angket	31,80%	81,80%	50%

Berdasarkan Tabel 16, persentase peningkatan motivasi belajar siswa meningkat sebanyak 63,7% pada penilaian skor lembar observasi dari 13,60% menjadi 63,7%. Sedangkan pada penilaian skor angket peningkatannya sebesar 50% dari 31,80% menjadi 81,80%. Penelitian ini berhenti pada siklus 1 dikarenakan pada siklus 1 indikator keberhasilan sudah terpenuhi. Yaitu mencapai lebih dari 75% siswa sudah memiliki motivasi belajar memilih bahan baku busana yang tinggi.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta dapat diketahui bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan media komik dapat merangsang siswa untuk belajar dibandingkan penggunaan media papan tulis yang dilakukan guru pada prasiklus. Pada penerapan media komik memilih bahan baku busana siswa tampak tertarik untuk mempelajari materi pelajaran. Selaras dengan fungsi media grafis bahwa media grafis dapat menarik perhatian siswa. Selain itu media komik dapat menumbuhkan hasrat dan dorongan kepada siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Tampak pada pengamatan siklus 1 para siswa bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media komik. Siswa tampak lebih aktif belajar menggunakan komik memilih bahan baku busana. Media komik dapat menarik minat siswa untuk belajar karena penyajian media komik berwarna dan menggambarkan kejadian nyata tentang materi pembelajaran memilih bahan baku busana. Siswa terlihat senang dengan suasana pembelajaran yang lebih santai dan menarik. Media komik sebagai

media grafis dapat menarik perhatian siswa, memperjelas penyajian materi, dan dapat mengilustrasikan materi yang mungkin akan cepat terlupakan apabila tidak digrafiskan (Daryanto, 2010: 19). Penggunaan media komik telah membawa perubahan pada motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta yang semula rendah menjadi tinggi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Marsudi (2016) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Sesuai dengan teori pada bab II yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2011: 2) bahwa melalui penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Hasil peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media komik pada siswa kelas X SMK Karya Rini ini didukung oleh penelitian Sari, tahun 2015 yang berjudul penyusunan media komik IPA tema pemanasan global untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 15 Yogyakarta. Hasil dari penelitian pengembangan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 18,75% dari 62,50% menjadi 81,25%. Berdasarkan data yang dihimpun dari angket dapat diketahui bahwa masing-masing penilaian butir angket mengalami peningkatan dengan kategori tinggi. Melihat peningkatan motivasi dengan kategori sangat tinggi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media komik IPA tema

pemanasan global untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 15 Yogyakarta.

Peningkatan motivasi belajar menggunakan media komik juga didukung oleh penelitian Puspitorini, yang berjudul penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif dan afektif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan komik. Data motivasi diperoleh melalui angket dan observasi sehingga dapat diketahui media komik memberikan dampak positif pada siswa.

C. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan beberapa temuan penelitian dalam penerapan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain:

1. Penerapan media komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar.
2. Penerapan media komik memilih bahan baku busana mempengaruhi motivasi ekstrinsik siswa kemudian mempengaruhi motivasi intrinsik.
3. Siswa tampak memiliki semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi dengan adanya penggunaan media komik pembelajaran memilih bahan baku busana.
4. Sebagian besar siswa tampak bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media komik.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hambatan dalam penggunaan komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain:

1. Ada beberapa siswa yang skor motivasi pada lembar observasi dan angket yang belum mencapai standar kriteria keberhasilan.
2. Ada siswa yang kurang termotivasi belajar karena merupakan siswa yang bandel dan susah diatur di dalam kelas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta dan pembahasan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui penggunaan media komik sebagai media pembelajaran memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK Karya Rini YHI KOWANI. Motivasi belajar siswa kelas X pada pembelajaran memilih bahan baku busana yang semula tergolong rendah dapat meningkat dengan penerapan media komik. Hal tersebut ditunjukkan dengan antusiasnya siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang semula tidak memperhatikan pelajaran akhirnya memperhatikan pelajaran dengan sungguh-sungguh. Siswa yang semula tidak bersemangat mengikuti pelajaran akhirnya tampak bersemangat. Media komik dapat merangsang siswa untuk belajar dibandingkan penggunaan media papan tulis yang dilakukan guru pada saat prasiklus.
2. Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dilihat melalui kenaikan persentase motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penilaian pada lembar observasi prasiklus terdapat 13.60% atau 3 siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, 50% atau 11 siswa memiliki motivasi

belajar yang sedang, dan 36.40% atau 8 siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Sedangkan berdasarkan penilaian angket prasiklus dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi adalah sebanyak 31,80% atau sebanyak 7 siswa, siswa yang memiliki motivasi sedang sebanyak 45,50% atau sebanyak 10 siswa, dan siswa yang memiliki motivasi rendah sebanyak 22,70% atau sebanyak 5 orang. Sedangkan berdasarkan data penelitian, terdapat 77,30% siswa atau 17 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, 18,20% siswa atau 4 siswa memiliki motivasi sedang, dan 4,50% atau 1 siswa memiliki motivasi rendah jika ditinjau dari penilaian lembar observasi. Sedangkan jika berdasarkan data penilaian angket siklus 1, dapat diketahui bahwa sebanyak 81,80% atau 18 siswa memiliki motivasi tinggi dalam belajar, 18,20% atau 4 siswa memiliki motivasi belajar sedang, dan 0% siswa memiliki motivasi belajar rendah. Persentase peningkatan motivasi belajar siswa meningkat sebanyak 63,7% pada penilaian skor lembar observasi dari 13,60% menjadi 63,7%. Sedangkan pada penilaian skor angket peningkatannya sebesar 50% dari 31,80% menjadi 81,80%.

B. Implikasi

Penelitian ini dapat diimplikasikan bahwa pemilihan media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengatasi permasalahan di kelas, sama halnya dengan penerapan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta . selain itu, penerapan media komik dalam pembelajaran dapat dijadikan referensi untuk menciptakan

pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penerapan media komik memilih bahan baku busana pada kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media komik ini mampu memberikan dampak positif pada siswa sehingga baik untuk digunakan secara berkesinambungan. Karena media komik memiliki kelebihan yaitu media komik dapat membantu siswa belajar dengan baik.

Selain memiliki kelebihan, komik juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain: gambar komik yang menarik dan berwarna-warni dapat membuat konsentrasi siswa terpecahkan sehingga siswa memperhatikan gambar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran memilih bahan baku busana hendaknya menggunakan media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Penggunaan media komik pembelajaran memilih bahan baku busana dapat dijadikan referensi untuk belajar siswa sehingga siswa dapat termotivasi dengan penggunaan media yang menarik.
3. Guru hendaknya menerapkan media pembelajaran yang inovatif supaya siswa dapat memiliki semangat dalam belajar.

4. Bagi siswa, diharapkan setelah penelitian tindakan kelas ini selesai diharapkan tetap memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar memilih bahan baku busana.
5. Bagi peneliti lain, diharapkan skripsi ini dapat menjadi bahan acuan dalam melaksanakan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S.N. & Sudira, P. (2015). *Pengaruh Strategi Pembelajaran, Gaya Belajar, Sarana Praktik, Dan Media Terhadap Hasil Belajar Patiseri SMK Se-Gerbangkertasusila*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 5, No. 1.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit GAVA MEDIA.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi Dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ernawati, et al. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Nasional.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Kembangan-Jakarta Barat: permata Puri Media.
- Januartini, P.D, Agustini, K, Sindu, I.G.P. (2016). *Studi Komparatif Model Pembelajaran Think Pair Square Dan Think Pair Share Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mapel TIK Kelas X Sma N 1 Sukasada*.
- Latipah, E. (2017). *Psikologi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Marsudi. (2016). *Penerapan Model Konstrutivistik Dengan Media File Gambar 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 23, No. 1.
- Mc. Cloud, S. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta: Creativ Media
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik, dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Teras
- Pasaribu, I.L. & Simanjuntak, B. (1983). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Tarsito.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A.K., Subali, B., & Jumadi. (). *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rayandra, A. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta : referensi.

- Sadiman, A.S. et al. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Press.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, D.N. (2015). *Penyusunan Media Komik IPA Tema Pemanasan Global Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 15 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siswoyo, D. et al. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sofyan, H. & Uno, H.B. (2012). *Teori Motivasi Dan Penerapannya Dalam Penelitian*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana & Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Grafindo Algesindo.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartono et al. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Widihastuti. (2007). *Efektivitas Pelaksanaan KBK Pada SMK Negeri Program Keahlian Tata Busana di Kota Yogyakarta Ditinjau dari Pencapaian Standar Kompetensi Siswa*. Tesis PPs-UNY, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

SILABUS MATA PELAJARAN:

Nama Sekolah : **SMK Karya Rini YHI KOWANI**

Mata Pelajaran : **TEKSTIL**

Kelas/Semester : **X / 2**

Kompensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas

spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p>	<p>. Konstruksi rajutan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian rajutan • Jenis rajutan pakan (polos, purl, rib) • Jenis konstruksi rajutan lungsi (Tricot, raschel, milanese) 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar tentang rajutan dan kaitan • Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang rajutan dan kaitan 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar pengamatan <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis secara kelompok • Hasil praktik secara individu 	<p>4</p>	<p>Sumber :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar gambar , benda jadi macam macam rajutan/kaitan
<p>2.1. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai</p>	<p>Konstruksi kaitan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian kaitan <p>Jenis kontruksi kaitan (tunggal, rangkap, stok, dobel stok)</p>	<p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang perbedaan rajutan dan kaitan • Mendiskusikan dengan teman tentang perbedaan rajutan dan kaitan, rajutan pakan dan lungsi, kaitan tunggal dan rangkap, kaitan stok dan dobel stok 	<p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda tentang konstruksi rajutan / kaitan 		<ul style="list-style-type: none"> • Referensi terkait.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
wujud implementasi akan pembelajaran tekstil		<p>Eksperimen/eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan simulasi mengenai rajutan dan kaitan Eksplorasi mengenai rajutan dan kaitan <p>Asosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis perbedaan rajutan dan kaitan <p>Komunikasi :</p> <p>Mempresentasikan hasil analisis perbedaan rajutan dan kaitan</p>			
3.8. Menjelaskan konstruksi rajutan dan kaitan					
4.8. Membedakan Konstruksi rajutan dan kaitan					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	<p>Macam macam alat membuat rajutan/kaitan</p> <ul style="list-style-type: none"> Hakpen DII <p>Macam macam bahan untuk membuat rajutan/kaitan</p> <ul style="list-style-type: none"> Benang woll Benang kinlon Benang renda Benang mouline <p>Prosedur membuat rajutan / kaitan</p> <ul style="list-style-type: none"> Persiapan alat dan 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Alat dan bahan untuk membuat rajutan dan kaitan Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang alat dan bahan untuk membuat rajutan/kaitan <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Laporan tertulis secara kelompok Hasil praktik secara individu <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda tentang teknik membuat rajutan rajutan / kaitan 	17	<p>Sumber :</p> <ul style="list-style-type: none"> Video/gambar gambar , benda jadi macam macam rajutan/kaitan Referensi terkait.
2.1. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>sikap dalam melakukan pekerjaan.</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran tekstil</p>	<p>bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan benda yang akan dibuat Teknik membuat rajutan/kaitan Membuat benda jadi dengan teknik rajutan/kaitan 	<p>tentang perbedaan rajutan dan kaitan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan dengan teman tentang prosedur pembuatan rajutan/kaitan <p>Eksperimen/eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan simulasi rajutan dan kaitan untuk benda jadi <p>Asosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis teknik rajutan dan kaitan <p>Komunikasi :</p> <p>Mempresentasikan hasil simulasi teknik rajutan/ kaitan</p>			
3.9. Menjelaskan teknik membuat rajutan/kaitan					
4.9. Membuat rajutan/ kaitan untuk benda jadi					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku</p>	<p>Bahan Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian bahan utama Macam macam bahan utama <p>Memilih bahan utama berdasarkan</p> <ul style="list-style-type: none"> Bentuk tubuh 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbagai jenis bahan utama Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang jenis bahan utama 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Laporan tertulis secara kelompok <p>Tes</p>	8	<p>Sumber :</p> <ul style="list-style-type: none"> Video/gambar gambar Macam macam bahan utama bahan

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>amaliah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran tekstil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Waktu • Usia • kesempatan 	<p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang pengertian bahan utama • Mendiskusikan dengan teman tentang macam macam bahan utama <p>Eksperimen/eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan simulasi untuk memilih bahan utama berdasarkan desain, bentuk tubuh, usia, waktu, dan kesempatan 	<p>Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda tentang bahan utama</p>		<p>tekstil untuk busana (Woll, silk, shifon, katun dll)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referensi terkait.
<p>3.10. Menjelaskan pemilihan bahan utama</p>		<p>Asosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis pemilihan bahan utama berdasarkan desain, bentuk tubuh, usia, waktu, dan kesempatan ebutuhan 			
<p>4.10. Memilih bahan Utama</p>		<p>Komunikasi :</p> <p>Mempresentasikan pemilihan bahan utama berdasarkan desain,</p>			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		bentuk tubuh, usia, waktu, dan kesempatan			
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran akan pembelajaran tekstil</p>	<p>Bahan tambahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan fungsi bahan tambahan • Macam macam bahan tambahan (furing, pelapis, dan bahan pengisi) <p>Cara Memilih bahan tambahan berdasarkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahan utama Desain 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbagai jenis bahan tambahan • Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang jenis bahan tambahan <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang pengertian bahan tambahan dan fungsinya • Mendiskusikan dengan teman tentang macam macam bahan tambahan <p>Eksperimen/eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan simulasi untuk memilih bahan tambahan berdasarkan bahan utama dan desain. <p>Asosiasi :</p>	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar pengamatan <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis secara kelompok <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda tentang bahan tambahan</p>	8	<p>Sumber :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar gambar • konstruksi tenunan Macam macam furung (Asahi, hero, abutai, superlining dll) • . • Macam bahan pelapis (Trubinys, kufner, rambut kuda, vleselin, flisofic) • macam bahan pengisi (bantal bahu, ring jas, tule, balen)

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKAS I WAKTU	SUMBER BELAJAR
3.11. Menjelaskan pemilihan bahan tambahan		<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis pemilihan bahan tambahan berdasarkan bahan utama dan desain, <p>Komunikasi :</p> <p>Mempresentasikan hasil analisis pemilihan bahan tambahan berdasarkan bahan utama dan desain</p>			Referensi terkait
4.11. Memilih bahan tambahan					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	Bahan pelengkap <ul style="list-style-type: none"> Pengertian dan fungsi bahan pelengkap Macam macam bahan pelengkap (kancing, tutup tarik, pita rekat/nylon tape, renda, biku biku dan burci) Cara memilih bahan pelengkap 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Berbagai jenis bahan pelengkap Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang jenis bahan pelengkap <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan tentang pengertian bahan pelengkap dan fungsinya Mendiskusikan dengan teman tentang macam macam bahan pelengkap <p>Eksperimen/eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan simulasi untuk memilih bahan pelengkap berdasarkan bahan utama dan 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Laporan tertulis secara kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda tentang bahan pelengkap 	8	<p>Sumber :</p> <ul style="list-style-type: none"> Video/gambar gambar konstruksi tenunan Macam macam kancing, tutup tarik, pita rekat, renda, biku biku, burci) <p>Referensi terkait</p>
2.1. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran akan pembelajaran tekstil</p> <p>3.12. Menjelaskan pemilihan bahan pelengkap</p> <p>4.12. Memilih bahan pelengkap</p>		<p>desain.</p> <p>Asosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis pemilihan bahan pelengkap berdasarkan bahan utama dan desain, <p>Komunikasi :</p> <p>Mempresentasikan hasil analisis pemilihan bahan pelengkap berdasarkan bahan utama dan desain</p>			
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan</p>	<p>Penyempurnaan bahan tekstil</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian, tujuan dan penyempurnaan bahan tekstil Macam macam cara penyempurnaan bahan tekstil (mekanik, tambahan, dan kimia) Prosedur penyempurnaan bahan tekstil Alat dan bahan untuk penyempurnaan bahan tekstil 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Video/gambar cara dan prosedur penyempurnaan bahan tekstil Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang cara dan prosedur penyempurnaan bahan tekstil <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan tentang pengertian dan tujuan penyempurnaan bahan tekstil Mendiskusikan dengan teman 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Laporan tertulis secara kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda tentang bahan penyempurnaan bahan tekstil 	6	<p>Sumber :</p> <ul style="list-style-type: none"> Video/gambar gambar konstruksi tenunan Macam macam alat dan bahan penyempurnaan bahan tekstil Referensi terkait

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>pekerjaan</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran tekstil</p>		<p>tentang cara dan prosedur penyempurnaan bahan tekstil</p> <p>Eksperimen/eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan simulasi penyempurnaan bahan tekstil sesuai fasilitas yang tersedia <p>Asosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis hasil simulasi penyempurnaan bahan tekstil <p>Komunikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil analisis penyempurnaan bahan tekstil 			
3.13. Menjelaskan penyempurnaan bahan tekstil					
4.13. Menganalisis hasil penyempurnaan bahan tekstil					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.3. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah</p>	<p>Pengertian dan tujuan pemeliharaan bahan tekstil</p> <p>Alat dan bahan pemeliharaan bahan tekstil dan busana</p> <ul style="list-style-type: none"> Macam macam alat dan fungsinya (Mesin cuci, sikat, penjepit cucian, hanger, rak jemuran, keranjang 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Video/gambar alat, bahan dan cara pemeliharaan bahan tekstil dan busana Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang alat, bahan dan cara pemeliharaan bahan tekstil dan busana 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Lembar pengamatan <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Laporan tertulis secara kelompok Hasil praktik individu <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda 	12	<p>Sumber :</p> <ul style="list-style-type: none"> Video/gambar gambar konstruksi tenunan Mesin cuci, seterika, penyemprot air, hanger, rak jemuran,

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKAS I WAKTU	SUMBER BELAJAR
lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan 2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran tekstil	pakaian, seterika, papan seterika, alas seterika, papan pemampat, penyemprot air) • Macam macam bahan pencuci dan fungsinya (Sabun cuci, obat pemutih, obat penghilang noda, penguat warna, bahan kelantang) bahan pencuci, pembersih noda) • Fungsi label pada busana	Menanya : • Mengajukan pertanyaan tentang pengertian dan tujuan pemeliharaan bahan tekstil dan busana • Mendiskusikan dengan teman tentang alat, bahan dan cara pemeliharaan bahan tekstil dan busana Eksperimen/eksplorasi: • Melakukan simulasi pemeliharaan bahan tekstil dan busana sesuai kebutuhan Asosiasi : • Menganalisis hasil pemeliharaan bahan tekstil dan busana Komunikasi : • Mempresentasikan hasil analisis pemeliharaan bahan tekstil dan busana	tentang bahan pemeliharaan bahan tekstil dan busana		keranjang pakaian, penjepit cucian, sikat dll • Macam macam sabun cuci, obat pemutih, obat penghilang noda, penguat warna dll. • Referensi terkait
3.14. Menjelaskan pemeliharaan bahan tekstil dan busana	Prosedur dan teknik pemeliharaan bahan tekstil dan busana				
4.14. Memelihara bahan tekstil dan busana	• Cara mencuci • Cara membersihkan noda • Cara menyeterika Cara meyimpan				
1.1. Mensyukuri karunia	mengidentifikasi	Mengamati	Observasi	6	Sumber :

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku amaliah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pembelajaran</p> <p>3.15. Menjelaskan cara mengidentifikasi mutu/kualitas bahan tekstil</p>	<p>kreteria mutu / kualitas bahan tekstil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan tujuan mengidentifikasi mutu/kualitas bahan tekstil • Kreteria mutu/kualitas bahan tekstil • Alat dan bahan untuk mengidentifikasi • Cara mengidentifikasi mutu/kualitas bahan tekstil 	<ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar prosedur dan cara mengidentifikasi kreteria mutu / kualitas bahan tekstil • Melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang prosedur dan cara mengidentifikasi kreteria mutu / kualitas bahan tekstil <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang pengertian kreteria mutu / kualitas bahan tekstil dan tujuan mengidentifikasi mutu / kualitas bahan tekstil • Mendiskusikan dengan teman tentang prosedur dan cara mengidentifikasi mutu / kualitas bahan tekstil <p>Eksperimen/eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan simulasi mengidentifikasi kreteria mutu / kualitas bahan tekstil sesuai prosedur <p>Asosiasi :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar pengamatan <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis secara kelompok <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk uraian/pilihan ganda tentang kreteria mutu bahan tekstil 		<ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar gambar • konstruksi tenunan Alat dan bahan untuk mengidentifikasi mutu/kualitas bahan tekstil (meja kaca, kaca pembesar dll) • Referensi terkait

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
4.15.Mengidentifikasi mutu/kualitas bahan tekstil		<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis hasil mengidentifikasi mutu / kualitas bahan tekstil <p>Komunikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil hasil analisis mengidentifikasi mutu / kualitas bahan tekstil 			

KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK

KARYA RINI YHI KOWANI (PRASIKLUS)

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir	Sumber Data
Motivasi Intrinsik	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana	a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana	1	Siswa
		b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa antusias dan berminat mempelajari materi memilih bahan baku busana	2	
		c. Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa bersemangat mempelajari materi memilih bahan baku busana	3	
	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat memberikan dorongan dan kebutuhan agar siswa mempelajari materi memilih bahan baku busana	a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa terdorong untuk giat mempelajari materi memilih bahan baku busana	4	
		b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa	5	
		c. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menumbuhkan inisiatif siswa untuk bersungguh-sungguh belajar	6	

Motivasi Ekstrinsik	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik	<p>a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menciptakan lingkungan kelas menjadi kondusif</p> <p>b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menuntun siswa untuk memahami materi pelajaran</p> <p>c. Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa fokus dalam mempelajari materi pelajaran</p>	7	
	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik	<p>a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana menjadi tidak tegang</p> <p>b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana semakin menarik</p> <p>c. Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana terlihat menyenangkan</p>	8 9 10 11 12	
TOTAL			12	

**LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK KARYA RINI YHI KOWANI DALAM
PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA (PRASIKLUS)**

Mata Pelajaran : Memilih Bahan Baku Busana

Kelas/Semester : XI/Genap

1. Lembar observasi ini digunakan untuk menilai pengamatan motivasi belajar siswa kelas x SMK KaryaRini YHI KOWANI dalam pembelajaran memilih bahan baku busana
2. Isilah kolom yang tersedia dengan cara mencantumkan tanda (√) pada alternatif jawaban yang ada yaitu 1 (ya) dan 0 (tidak) menurut pengamatan saudara.

Contoh pengisian :

Indikator	Skor	No. Absen						
		1	2	3	4	5	6	Dst
Penggunaan media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa berminat untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana	1	√			√	√	√	
	0		√	√				

Keterangan Skor Penilaian:

Skor	Keterangan
1	Penggunaan media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa tampak berminat untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana
0	Penggunaan media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa tidak tampak berminat untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana

**LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK KARYA RINI YHI KOWANI DALAM
PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA**

Hari/Tanggal :

Kelas :

Waktu :

No	Indikator	Skor	No. Absen																							
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2		
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	
1.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa berminat untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana	1																								
		0																								
2.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana	1																								
		0																								
3.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat	1																								
		0																								

	siswa antusias mempelajari materi memilih bahan bakub usana	0																						
4.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa bersemangat mempelajari materi memilih bahan baku busana	1																						
		0																						
5.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa terdorong untuk giat mempelajari materi memilih bahan baku busana	1																						
		0																						
6.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa	1																						
		0																						
7.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menumbuhkan inisiatif siswa untuk bersungguh-sungguh belajar	1																						
		0																						

8.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menciptakan lingkungan kelas menjadi kondusif	1																				
		0																				
9.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menuntun siswa untuk memahami materi pelajaran	1																				
		0																				
10.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat siswa fokus dalam mempelajari materi pelajaran	1																				
		0																				
11.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana menjadi tidak tegang	1																				
		0																				
12.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana semakin menarik	1																				
		0																				

13	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membua tkegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana terlihat menyenangkan	1																						
		0																						
	SKOR																							

KETERANGAN

Skor 1 : Ya

Skor 0 : Tidak

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET PENDAPAT SISWA KELAS X SMK KARYA RINI
YHI KOWANI TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG SAAT
INI DIGUNAKAN DALAM PEMBELAJARAN BAHAN BAKU BUSANA (PRASIKLUS)**

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Ite m	Jumla h Butir	Sumbe r Data
Pendapat siswa terhadap	1. Penggunaan media pembelajaran di sekolah	a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat mempermudah proses belajar mengajar	1,2	2	Siswa
		b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat meningkatkan efisiensi belajar mengajar	3,4	2	
		c. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu konsentrasi siswa	5,6	2	
		d. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat merangsang siswa untuk belajar	7,8	2	
	2. Motivasi belajar siswa	a. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana	1,2	2	
		b. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat memberikan dorongan dan kebutuhan agar siswa mempelajari materi memilih bahan baku busana	3,4	2	

penggunaan media pembelajaran memilih bahan baku busana				
	c. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menumbuhkan harapan dan cita-cita siswa	5,6	2	
	d. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu siswa memperoleh penghargaan dan penghormatan atas diri sendiri	7,8	2	
	e. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik	9,10	2	
	f. Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik	11,1 2	2	

**ANGKET PENDAPAT SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA
(PRASIKLUS)**

A. Identitas Diri

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulislah data identitas diri pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti dan seksama semua pertanyaan-pertanyaan dibawah ini.
3. Jawablah pertanyaan ini dengan keadaan anda sebenarnya.
4. Berilah tanda check list (√) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapatmu. Pilihlah jawaban yang terdiri dari sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju. Isilah seluruh pertanyaan tersebut dengan sejujur-jujurnya.

Contoh :

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dalam pembelajaran memudahkan proses belajar mengajar	√			
2.				

5. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan.
6. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi anda.

A. Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat memudahkan saya memahami materi pelajaran memilih bahan baku busana				
3	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat memudahkan meningkatkan pemahaman saya terhadap materi pelajaran memilih bahan baku busana				
3.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat pengkomunikasian materi menjadi lebih singkat dan mudah dipahami				
4.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat memperjelas penyajian materi memilih bahan baku busana daripada media yang lain				
5.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membuat saya berkonsentrasi pada saat pelajaran berlangsung				
6.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat membuat saya memperhatikan setiap materi pelajaran yang sedang berlangsung				
7.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan membuat saya antusias dan tertarik untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana				
8.	Media pembelajaran yang saat ini digunakan dapat menumbuhkan keinginan saya untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana				
SKOR					

B. Motivasi Belajar Siswa

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Belajar menggunakan media pembelajaran membuat minat belajar saya untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana semakin tinggi				
2.	Belajar menggunakan media pembelajaran membuat saya lebih tertarik mempelajari materi memilih bahan baku busana				
3.	Isi materi yang dituangkan pada media pembelajaran memilih bahan baku busana membuat saya tidak bosan membacanya berulang-ulang				
4.	Belajar menggunakan pembelajaran memilih bahan baku busana dapat menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi-materi yang terdapat pada pembelajaran				
5.	Media pembelajaran memilih bahan baku busana membuat saya belajar sungguh-sungguh				
6.	Belajar menggunakan media pembelajaran memudahkan saya memahami materi pelajaran				
7.	Media pembelajaran dapat memudahkan saya mendapatkan pujian ketika bisa menjawab pertanyaan guru				
8.	Mempelajari materi memilih bahan baku busana menggunakan media pembelajaran membuat saya berprestasi di kelas				
9.	Penggunaan media pembelajaran membuat materi pelajaran lebih jelas dimengerti				
10.	Belajar menggunakan media pembelajaran dapat menuntun saya untuk memahami materi pelajaran				
11.	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran membuat suasana pembelajaran menjadi tidak tegang, sehingga saya bisa aktif menanggapi pembelajaran				
12.	Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran memilih bahan baku busana membuat suasana belajar menjadi kondusif				
SKOR					

Yogyakarta, Mei 2018
Siswa,

(_____)

NIS.

**KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK
KARYA RINI YHI KOWANI (SIKLUS 1)**

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Butir	Sumber Data
Motivasi Intrinsik	Media komik dapat membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana	a. Penggunaan media komik membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana	1	Siswa
		b. Penggunaan media komik membuat siswa antusias dan berminat mempelajari materi memilih bahan baku busana	2	
		c. Penggunaan media komik membuat siswa bersemangat mempelajari materi memilih bahan baku busana	3	
	Media komik dapat memberikan dorongan dan kebutuhan agar siswa mempelajari materi memilih bahan baku busana	a. Penggunaan media komik membuat siswa terdorong untuk giat mempelajari materi memilih bahan baku busana	4	
		b. Penggunaan media komik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa	5	
		c. Penggunaan media komik dapat menumbuhkan inisiatif siswa untuk bersungguh-sungguh belajar	6	
Motivasi Ekstrinsik	Media komik dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik	a. Penggunaan media komik dapat menciptakan lingkungan kelas menjadi kondusif	7	
		b. Penggunaan media komik dapat menuntun siswa untuk memahami materi pelajaran	8	
		c. Penggunaan media komik membuat siswa fokus dalam mempelajari materi pelajaran	9	
	Media komik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik	a. Penggunaan media komik membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana menjadi tidak tegang	10	
		b. Penggunaan media komik membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana semakin menarik	11	
		c. Penggunaan media komik membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana terlihat menyenangkan	12	
TOTAL			12	

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET PENDAPAT SISWA KELAS X SMK KARYA RINI
YHI KOWANI TENTANG PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM
PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA (SIKLUS 1)**

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah Butir	Sumber Data
Pendapat siswa terhadap penggunaan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar dalam memilih bahan baku busana	1. Penggunaan media komik	a. Media komik mempermudah proses belajar mengajar	1,2	2	
		b. Media komik meningkatkan efisiensi belajar mengajar	3,4	2	
		c. Media komik membantu konsentrasi siswa	5,6	2	
		d. Media komik merangsang siswa untuk belajar	7,8	2	
	2. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media komik	a. Media komik membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana	1,2	2	
		b. Media komik dapat memberikan dorongan dan kebutuhan agar siswa mempelajari materi memilih bahan baku busana	3,4	2	
		c. Media komik memilih bahan baku busana dapat membantu menumbuhkan harapan dan cita-cita siswa	5,6	2	
		d. Media komik dapat membantu siswa memperoleh penghargaan dan penghormatan atas diri sendiri	7,8	2	

		e. Media komik dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik	9,10	2	
		f. Media komik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik	11,12	2	

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK KARYA RINI YHI KOWANI DALAM PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA (SIKLUS 1)

Mata Pelajaran : **Memilih Bahan Baku Busana**
Kelas/Semester : **XI/Genap**

1. Lembar observasi ini digunakan untuk menilai pengamatan motivasi belajar siswa kelas x SMK Karya Rini YHI KOWANI dalam pembelajaran memilih bahan baku busana
2. Isilah kolom yang tersedia dengan cara mencantumkan tanda (√) pada alternatif jawaban yang ada yaitu 1 (ya) dan 0 (tidak) menurut pengamatan saudara.

Contoh pengisian :

Indikator	Skor	No. Absen						
		1	2	3	4	5	6	Dst
Penggunaan media komik membuat siswa berminat untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana	1	√			√	√	√	
	0		√	√				

Keterangan Skor Penilaian:

Skor	Keterangan
1	Penggunaan Penggunaan media komik membuat siswa tampak berminat untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana
0	Penggunaan Penggunaan media komik membuat siswa tidak tampak berminat untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK KARYA RINI YHI KOWANI DALAM PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA

Hari/Tanggal :

Kelas :

Waktu :

No	Indikator	Skor	No. Absen																							
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1.	Penggunaan media komik membuat siswa berminat untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana	1																								
		0																								
2.	Penggunaan media komik membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana	1																								
		0																								
3.	Penggunaan media komik membuat siswa antusias mempelajari materi memilih bahan baku busana	1																								
		0																								
4.	Penggunaan media komik membuat siswa bersemangat mempelajari materi memilih bahan baku busana	1																								
		0																								

11	Penggunaan media komik membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana menjadi tidak tegang	1																					
		0																					
12	Penggunaan media komik membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana semakin menarik	1																					
		0																					
13	Penggunaan media komik membuat kegiatan pembelajaran memilih bahan baku busana terlihat menyenangkan	1																					
		0																					
SKOR																							

KETERANGAN

Skor 1 : Ya

Skor 0 : Tidak

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET PENDAPAT SISWA KELAS X SMK KARYA RINI
YHI KOWANI TENTANG PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM
PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA (SIKLUS 1)**

Aspek	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah Butir	Sumber Data	
Pendapat siswa terhadap penggunaan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar dalam memilih bahan baku busana	3. Penggunaan media komik	e. Media komik mempermudah proses belajar mengajar	1,2	2	Siswa	
		f. Media komik meningkatkan efisiensi belajar mengajar	3,4	2		
		g. Media komik membantu konsentrasi siswa	5,6	2		
		h. Media komik merangsang siswa untuk belajar	7,8	2		
	4. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media komik	g. Media komik membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana	g. Media komik membantu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk belajar memilih bahan baku busana	1,2		2
			h. Media komik dapat memberikan dorongan dan kebutuhan agar siswa mempelajari materi memilih bahan baku busana	3,4		2
			i. Media komik memilih bahan baku busana dapat membantu menumbuhkan harapan dan cita-cita siswa	5,6		2
			j. Media komik dapat membantu siswa memperoleh penghargaan dan penghormatan atas diri sendiri	7,8		2
			k. Media komik dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran	9,10		2
			cxliii			

		yang baik			
		1. Media komik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik	11,12	2	

**ANGKET PENDAPAT SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA KOMIK PADA
PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA (SIKLUS 1)**

A. Identitas Diri

Nama :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulislah data identitas diri pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti dan seksama semua pertanyaan-pertanyaan dibawah ini.
3. Jawablah pertanyaan ini dengan keadaan anda sebenarnya.
4. Berilah tanda check list (√) pada kolom jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapatmu. Pilihlah jawaban yang terdiri dari sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju. Isilah seluruh pertanyaan tersebut dengan sejujur-jujurnya.

Contoh :

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media komik yang digunakan dalam pembelajaran memilih bahan baku busana memudahkan saya belajar mandiri	√			
2.				

5. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan.
6. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi anda.

C. Penggunaan Media Komik

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media komik memudahkan saya memahami materi pelajaran memilih bahan baku busana				
2.	Media komik yang kecil mudah dibawa, sehingga dapat dibawa kemana-mana untuk saya pelajari				
3.	Tampilan gambar pada media komik terlihat seperti kejadian nyata, sehingga dapat membawa saya belajar secara langsung				
4.	Belajar menggunakan media komik membuat saya lebih berkontrasi pada saat pelajaran berlangsung				
5.	Penggunaan media komik membuat saya lebih memahami materi pelajaran dibandingkan dengan penggunaan media yang lain				
6.	Isi yang terkandung dalam media komik tidak membosankan sehingga membuat saya senang mempelajarinya				
7.	Penggunaan media komik yang digunakan guru dapat memperjelas penyajian materi pelajaran memilih bahan baku busana				
8.	Media komik memiliki gambar berwarna-warni sehingga saya tertarik untuk membacanya dan mempelajari lebih dalam lagi materi memilih bahan baku busana				
SKOR					

D. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Komik

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Belajar menggunakan media komik membuat minat belajar saya untuk mempelajari materi memilih bahan baku busana semakin tinggi				
2.	Belajar menggunakan media komik membuat saya lebih tertarik mempelajari materi memilih bahan baku busana				
3.	Isi materi yang dituangkan pada media komik memilih bahan baku busana membuat saya tidak bosan membacanya berulang-ulang				
4.	Belajar menggunakan komik memilih bahan baku busana dapat menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi-materi yang terdapat pada komik				
5.	Media komik memilih bahan baku busana membuat saya memiliki inisiatif untuk belajar sungguh-sungguh				
6.	Belajar menggunakan media komik memudahkan saya memahami materi pelajaran				
7.	Media komik memudahkan saya mendapatkan pujian ketika saya bisa menjawab pertanyaan guru				
8.	Mempelajari materi memilih bahan baku busana menggunakan media komik membuat saya berprestasi di kelas				
9.	Penggunaan media komik membuat materi pelajaran lebih jelas dimengerti				
10	Belajar menggunakan media komik dapat menuntun saya untuk memahami materi pelajaran				
11	Kegiatan pembelajaran menggunakan media komik membuat suasana pembelajaran menjadi tidak tegang, sehingga saya bisa aktif menanggapi pembelajaran				
12	Penggunaan media komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana membuat suasana belajar menjadi kondusif				
SKOR					

Yogyakarta, Mei 2018

Siswa,

(_____)

NIS.

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Bapak Noor Fitrihana M.Eng

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana

di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Amalia Iffat

NIM : 11513241027

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana Menggunakan Media Komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI

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

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

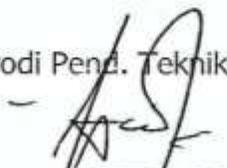
Yogyakarta, Februari 2017

Pemohon

Amalia Iffat
NIM. 11513241027

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana,



Dr. Widhastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS,



Dr. Widhastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

**LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK
DITINJAU OLEH AHLI MATERI**

Judul penelitian : Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta

Peneliti : Amalia Iffat

Validator : Noor Fitrihana, M.Eng

Petunjuk pengisian :

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi pada media komik yang saya buat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media komik ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Berikan tanda centang (V) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media komik.
 - a. Jika sub indikator terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom “YA”.
 - b. Jika sub indikator tidak terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom “TIDAK”.
2. Apabila penilaian Bapak adalah “TIDAK” maka berikanlah saran pada tempat yang tersedia.

Contoh pengisian:

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Materi pada media komik sesuai dengan silabus	√	
2.	Materi pada media komik sesuai dengan teori		√

3. Saran dan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK
DITINJAU OLEH AHLI MEDIA

Judul penelitian : Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta

Peneliti : Amalia Iffat

Validator : Noor Fitrihsana, M.Eng

A. Petunjuk pengisian :

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi pada media komik yang saya buat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media komik ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

1. Berikan tanda centang (V) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media komik.
 - a. Jika sub indikator terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom "YA".
 - b. Jika sub indikator tidak terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom "TIDAK".
2. Apabila penilaian Bapak adalah "TIDAK" maka berikanlah saran pada tempat yang tersedia.

Contoh pengisian:

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Materi pada media komik sesuai dengan silabus	√	
2.	Materi pada media komik sesuai dengan teori		√

3. Saran dan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

INSTRUMEN KELAYAKAN MEDIA KOMIK

DITINJAU OLEH AHLI MEDIA

Indikator	Sub Indikator	Ya	Tidak
Kesederhanaan	Layout komik sederhana Media komik yang kecil mudah dibawa dan disimpan	✓	
Keterpaduan	Layout pada komik memiliki keterpaduan pada satu gambar dengan yang lain	✓	
Penekanan	Informasi yang terkandung pada komik tersampaikan	✓	
Keseimbangan	Tampilan gambar pada komik dan tulisan memiliki keseimbangan ukuran	✓	
Bentuk	Tampilan bentuk dapat menyampaikan materi komik dengan baik Jenis dan ukuran huruf sesuai dengan ukuran komik	✓	
Tekstur	Tampilan gambar yang terdapat pada komik terlihat nyata Tampilan gambar dapat mempresentasikan benda atau peristiwa yang digambarkan	✓	
Warna	Komposisi warna pada komik menarik perhatian Warna pada komik dapat memudahkan pemahaman dalam membaca komik	✓	
Bahasa	Bahasa yang digunakan jekas dan mudah dipahami	✓	

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

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng
NIP : 19760920 200112 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Amalia Iffat
NIM : 11513241027
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

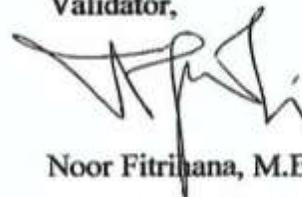
- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2018

Validator,



Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

Catatan:

Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

NIM : 11513241027

Nama Mahasiswa : Amalia Iffiat

Judul TAS : Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Layak digunakan untuk mengambil data
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, Juli 2018

Validator,



Noor Fitrihana, M.eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Bapak Noor Fitrihana M.Eng

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana

di F. Triyanto, M.A.

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

Nama : Amalia Iffat

NIM : 11513241027

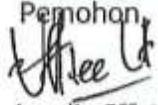
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

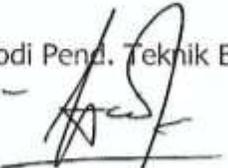
Judul TAS : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana Menggunakan Media Komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI

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

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

Yogyakarta, Februari 2017

Pemohon,

Amalia Iffat
NIM. 11513241027

Kaprodi Pend. Teknik Busana,


Dr. Widhastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Mengetahui,

Pembimbing TAS,

Dr. Widhastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK

DITINJAU OLEH AHLI MEDIA

Judul penelitian : Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta

Peneliti : Amalia Iffat

Validator : Triyanto, M.A.

A. Petunjuk pengisian :

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi pada media komik yang saya buat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media komik ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini:

4. Berikan tanda centang (V) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media komik.
- c. Jika sub indikator terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom “YA”.
- d. Jika sub indikator tidak terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom “TIDAK”.
5. Apabila penilaian Bapak adalah “TIDAK” maka berikanlah saran pada tempat yang tersedia.

Contoh pengisian:

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Layout komik sederhana	√	
2.	Media komik yang kecil mudah dibawa dan disimpan		√

6. Saran dan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

INSTRUMEN KELAYAKAN MEDIA KOMIK

DITINJAU OLEH AHLI MEDIA

Indikator	Sub Indikator	Ya	Tidak
Kesederhanaan	Layout komik sederhana Media komik yang kecil mudah dibawa dan disimpan	✓	
Keterpaduan	Layout pada komik memiliki keterpaduan pada satu gambar dengan yang lain	✓	
Penekanan	Informasi yang terkandung pada komik tersampaikan	✓	
Keseimbangan	Tampilan gambar pada komik dan tulisan memiliki keseimbangan ukuran	✓	
Bentuk	Tampilan bentuk dapat menyampaikan materi komik dengan baik Jenis dan ukuran huruf sesuai dengan ukuran komik	✓	
Tekstur	Tampilan gambar yang terdapat pada komik terlihat nyata Tampilan gambar dapat mempresentasikan benda atau peristiwa yang digambarkan	✓	
Warna	Komposisi warna pada komik menarik perhatian Warna pada komik dapat memudahkan pemahaman dalam membaca komik	✓	
Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓	

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

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.A
NIP : 19720208 199802 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Amalia Iffat
NIM : 11513241027
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana Menggunakan Media Komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

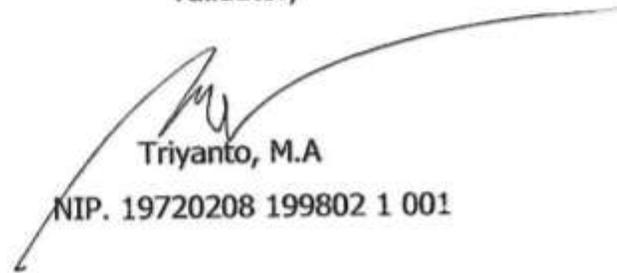
- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2018

Validator,


Triyanto, M.A

NIP. 19720208 199802 1 001

Catatan:

Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Amalia Iffat

NIM : 11513241027

Judul TAS : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana Menggunakan Media

Komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Layak digunakan untuk ambil data
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, Maret 2018

Validator,



Triyanto, M.A.
NIP. 19720208 199802 1 001

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

Hai : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Bapak Noor Fitrihana M.Eng

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana

di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Amalia Iffat

NIM : 11513241027

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana Menggunakan Media Komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI

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

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

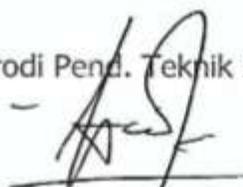
Yogyakarta, Februari 2017

Pemohon,


Amalia Iffat
NIM. 11513241027

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana,



Dr. Widhastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS,



Dr. Widhastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK

DITINJAU OLEH AHLI MATERI

Judul penelitian : Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta

Peneliti : Amalia Iffat

Validator : Noor Fitrihana, M.Eng

Petunjuk pengisian :

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi pada media komik yang saya buat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media komik ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Berikan tanda centang (V) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media komik.
2. Jika sub indikator terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom "YA".
3. Jika sub indikator tidak terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom "TIDAK".
4. Apabila penilaian Bapak adalah "TIDAK" maka berikanlah saran pada tempat yang tersedia.

Contoh pengisian:

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Materi pada media komik sesuai dengan silabus	√	
2.	Materi pada media komik sesuai dengan teori		√

5. Saran dan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. ASPEK MATERI

Indikator	Sub Indikator	Ya	Tidak
Kesederhanaan	Layout komik sederhana Media komik yang kecil mudah dibawa dan disimpan	✓	
Keterpaduan	Layout pada komik memiliki keterpaduan pada satu gambar dengan yang lain	✓	
Penekanan	Informasi yang terkandung pada komik tersampaikan kepada pembaca	✓	
Keseimbangan	Tampilan gambar pada komik dan tulisan memiliki keseimbangan ukuran	✓	
Bentuk	Tampilan bentuk dapat menyampaikan materi komik dengan baik Jenis dan ukuran huruf sesuai dengan ukuran komik	✓	
Tekstur	Tampilan gambar yang terdapat pada komik terlihat nyata Tampilan gambar dapat mempresentasikan benda atau peristiwa yang digambarkan	✓	
Warna	Komposisi warna pada komik menarik perhatian Warna pada komik dapat memudahkan pemahaman dalam membaca komik	✓	
Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓	

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

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng
NIP : 19760920 200112 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Amalia Iffat
NIM : 11513241027
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

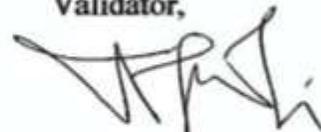
- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2018

Validator,



Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

Catatan:

- Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Amalia Iffat

NIM : 11513241027

Judul TAS : Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Layak digunakan untuk mengambil data
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, Juli 2018

Validator,



Noor Fitrihana, M.eng
NIP. 19760920 200112 1 001

Surat Permohonan Validasi Materi

Hal : Permohonan Validasi Materi

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Sri Sungkawaningati, S.Pd (Ahli Materi)

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana

di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Amalia Iffat

NIM : 11513241027

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X dalam Pembelajaran

Memilih Bahan Baku Busana Mengguakan Media Komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap materi media komik untuk penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS, (4) media komik (5) Silabus, dan (6) RPP.

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

Yogyakarta, Mei 2015

Pemohon,



Amalia Iffat
NIM. 11513241027

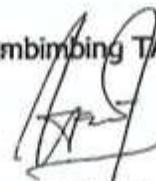
Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana,



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

Pembimbing TAS,



Dr. Widi Hastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

LEMBAR VALIDASI MEDIA KOMIK

DITINJAU OLEH AHLI MATERI

Judul penelitian : Peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media komik dalam mata pelajaran memilih bahan baku busana pada siswa kelas X SMK YHI KOWANI Yogyakarta

Peneliti : Amalia Iffat

Validator : Sri Sungkawaningati, S.Pd

Petunjuk pengisian :

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi pada media komik yang saya buat. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media komik ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

6. Berikan tanda centang (V) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media komik.
- e. Jika sub indikator terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom “YA”.
- f. Jika sub indikator tidak terdapat dalam media komik, maka berikanlah tanda centang pada kolom “TIDAK”.
7. Apabila penilaian Bapak adalah “TIDAK” maka berikanlah saran pada tempat yang tersedia.

Contoh pengisian:

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Materi pada media komik sesuai dengan silabus	√	
2.	Materi pada media komik sesuai dengan teori		√

8. Saran dan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. ASPEK MATERI

9.

Indikator	Sub Indikator	Ya	Tidak
Kesederhanaan	Layout komik sederhana Media komik yang kecil mudah dibawa dan disimpan	✓	
Keterpaduan	Layout pada komik memiliki keterpaduan pada satu gambar dengan yang lain	✓	
Penekanan	Informasi yang terkandung pada komik tersampaikan kepada pembaca	✓	
Keseimbangan	Tampilan gambar pada komik dan tulisan memiliki keseimbangan ukuran	✓	
Bentuk	Tampilan bentuk dapat menyampaikan materi komik dengan baik Jenis dan ukuran huruf sesuai dengan ukuran komik	✓	
Tekstur	Tampilan gambar yang terdapat pada komik terlihat nyata Tampilan gambar dapat mempresentasikan benda atau peristiwa yang digambarkan	✓	
Warna	Komposisi warna pada komik menarik perhatian Warna pada komik dapat memudahkan pemahaman dalam membaca komik	✓	
Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	✓	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
MATERI KOMIK**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Sungkawaningati, S.Pd
NIP : -
Instansi : SMK Karya Rini YHI KOWANI

Menyatakan bahwa materi pada media komik untuk penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Amalia Iffat
NIM : 11513241027
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana Mengguakan Media Komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI

Setelah dilakukan kajian atas materi media komik untuk penelitian TAS tersebut, dapat dinyatakan:

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

Demikian tinjauan yang saya lakukan, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2015

Validator,



Sri Sungkawaningati, S.Pd
NIP. -

Catatan:

Beri tanda ✓

Hasil Validasi Media Komik untuk Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Amalia Iffat NIM : 11513241027
Judul TAS : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Memilih Bahan Baku Busana Menggunakan Media Komik di SMK Karya Rini YHI KOWANI

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		Layak digunakan untuk mengambil data
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, Mei 2015

Validator,



Sri Sungkawaningati, S.Pd
NIP. -

1. Uji reliabilitas kelayakan media komik

No butir	<i>Coder</i> 1	<i>Coder</i> 2	Setuju (S) atau tidak setuju (TS)
1	1	1	S
2	1	1	S
3	1	1	S
4	1	1	S
5	1	1	S
6	1	1	S
7	1	1	S
8	1	1	S
9	1	1	S
10	1	1	S
11	1	1	S
			Total S = 11 Total TS = 0

Perhitungan kelayakan media pembelajaran oleh ahli media

$$\begin{aligned}
 \text{Reliabilitas antar-coder} &= \frac{A}{N} \\
 &= \frac{11}{11} \\
 &= 1
 \end{aligned}$$

2. Uji reliabilitas kelayakan materi komik

No butir	<i>Coder 1</i>	<i>Coder 2</i>	Setuju (S) dan Tidak Setuju (TS)
1	1	1	S
2	1	1	S
3	1	1	S
4	1	1	S
5	1	1	S
6	1	1	S
7	1	1	S
8	1	1	S
			Total S = 8 Total TS = 0

Perhitungan kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi

$$\begin{aligned} \text{Reliabilitas antar-coder} &= \frac{A}{N} \\ &= \frac{8}{8} \\ &= 1 \end{aligned}$$

3. Hasil Validasi Lembar Angket

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi	Keputusan	Revisi
Tahap 1				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Belum sesuai	Revisi sesuai saran	Kaitkan indikator motivasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Belum sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada angket	Belum sesuai		
4	Penggunaan tata bahasa	Belum sesuai		
Tahap 2				
1.	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Sesuai	Revisi sesuai saran	Ada beberapa pernyataan butir angket yang masih rancu kalimatnya
2.	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Sesuai		
3.	Kejelasan Pernyataan pada angket	Belum sesuai		
4.	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		
Tahap 3				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Sesuai	Layak digunakan untuk pengambilan data	
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada angket	Sesuai		
4	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		

4. Hasil Validasi Lembar Observasi

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi	Keputusan	Revisi
Tahap 1				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Belum sesuai	Revisi sesuai saran	Kaitkan indikator motivasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Belum Sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada lembar observasi	Belum sesuai		
4	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		
Tahap 2				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Sesuai	Revisi sesuai saran	Ada beberapa pernyataan yang belum jelas
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada lembar observasi	Belum sesuai		
4	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		
Tahap 3				
1	Kesesuaian kisi-kisi instrumen dengan materi	Sesuai	Layak digunakan untuk pengambilan data	
2	Kesesuaian butir-butir instrumen dengan kisi-kisi	Sesuai		
3	Kejelasan Pernyataan pada lembar observasi	Sesuai		
4	Penggunaan tata bahasa	Sesuai		

Daftar Penilaian Observasi Prasiklus

No. Responden	Indikator												Skor	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	5	Sedang
2	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	Rendah
3	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	5	Sedang
4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	Rendah
5	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	3	Rendah
6	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6	Sedang
7	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	5	Sedang
8	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	5	Sedang
9	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	Rendah
10	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	5	Sedang
11	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	3	Rendah
12	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9	Tinggi
13	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	Tinggi
14	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3	Rendah
15	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7	Sedang
16	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3	Rendah
17	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5	Sedang
18	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	6	Sedang
19	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	6	Sedang
20	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3	Rendah
21	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5	Sedang
22	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9	Tinggi

Daftar Penilaian Angket Prasiklus

No. Resp.	Indikator																				Skor	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	52	sedang
2	3	1	3	3	2	1	3	3	1	2	3	3	1	2	2	1	2	1	1	2	40	rendah
3	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	3	1	3	3	2	2	39	rendah
4	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	50	sedang
5	3	2	2	3	1	1	1	2	2	2	2	3	1	3	1	2	2	2	3	1	39	rendah
6	3	4	4	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	2	3	3	59	sedang
7	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	4	3	3	3	60	sedang
8	3	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	66	tinggi
9	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	4	60	sedang
10	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	3	2	4	4	67	tinggi
11	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3	65	tinggi
12	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	4	2	1	3	2	2	1	3	4	56	Sedang
13	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	63	tinggi
14	1	2	1	1	3	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	38	Rendah
15	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	66	tinggi
16	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	2	4	50	Sedang
17	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	4	60	Sedang
18	4	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59	Sedang
19	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	3	4	61	tinggi
20	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	2	1	1	2	2	3	3	2	1	1	40	Rendah
21	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	60	Sedang
22	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	1	3	1	3	2	3	4	66	tinggi

Penilaian Observasi Siklus 1

No. Responden	Indikator												Skor	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10	Tinggi
2	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	9	Tinggi
3	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	7	Sedang
4	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	9	Tinggi
5	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	5	Sedang
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Tinggi
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Tinggi
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	Tinggi
9	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	Tinggi
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Tinggi
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	Tinggi
12	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	Tinggi
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	Tinggi
14	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	5	Sedang
15	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	10	Tinggi
16	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	4	Rendah
17	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	9	Tinggi
18	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	Tinggi
19	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	Tinggi
20	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	7	Sedang
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Tinggi
22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	Tinggi

Penilaian Skor Angket Siklus 1

No.	Indikator																				Skor	Kriteria
Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	Tinggi
2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	75	Tinggi
3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	72	Tinggi
4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	56	Sedang
5	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	45	Sedang
6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	74	Tinggi
7	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	62	Tinggi
8	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77	Tinggi
9	3	3	2	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	62	Tinggi
10	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	76	Tinggi
11	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	76	Tinggi
12	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	4	4	2	3	4	65	Tinggi
13	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	Tinggi
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	42	Sedang
15	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75	Tinggi
16	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	54	Sedang
17	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	65	Tinggi
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	62	Tinggi
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Tinggi
20	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	74	Tinggi
21	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	69	Tinggi
22	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	1	4	3	3	2	3	3	61	Tinggi



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 1046/UN34.15/LT/2018
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

2 Januari 2018

Yth .
1. Gubernur provinsi DIY c.q. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi DIY
2. Bupati Kabupaten Sleman c.q. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Sleman
3. SMK Karya Rini YHI KOWANI, jl laksda adisucipto no. 86 sleman

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Amalia Iffiat
NIM : 11513241027
Program Studi : Pend. Teknik Busana - S1
Judul Tugas Akhir : Peningkatan motivasi belajar siswa kelas x dalam pembelajaran memilih bahan baku busana menggunakan media komik di SMK karya rini YHI KOWANI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : 8 Januari - 8 Februari 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan Fakultas Teknik

Dr. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimilie (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail : kesbang.sleman@yahoo.com

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Kesbangpol / 37 / 2018

TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 32 Tahun 2017 Tentang Izin Penelitian, Izin Praktik Kerja Lapangan, Dan Izin Kuliah Kerja Nyata.
Menunjuk : Surat dari Dekan Fak. Teknik UNY
Nomo : 1046/UN34.15/LT/2018
Hal : Ijin Penelitian

Tanggal : 02 Januari 2018

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : AMALIA IFFAT
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11513241027
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Kadilangon Gondangmanis Bae Kudus Jateng
No. Telp / HP : 082210422024
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DALAM
PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA MENGGUNAKAN
MEDIA KOMIK DI SMK KARYA RINI THI KOWANI
Lokasi : SMK Karya Rini YHI KOWANI
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 04 Januari 2018 s/d 05 April 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

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

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

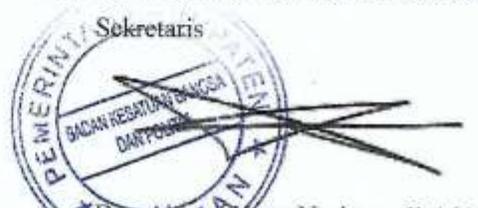
Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 4 Januari 2018

a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Balai Dikmen Sleman
3. Kepala Sekolah SMK Karya Rini YHI KOWANI
4. Camat Depok
5. Kepala Desa Caturtunggal, Depok
6. Sub. Bag. Pendidikan dan Kemahasiswaan





YAYASAN HARI IBU KOWANI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK KARYA RINI

PROGRAM KEAHLIAN: * TATA BUSANA (A)
* AKOMODASI PERHOTELAN (A)

Komplek Mandala Bhakti Wanitatama, Jalan Laksda Adisucipto 86 ☎(0274)581171

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 122/SMK/KR/VIII/YHI/E'2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Karya Rini Depok Sleman menerangkan bahwa:

Nama : Amalia Iffat
NIM : 11513241027
Program/Tingkat : S1/Pendidikan Teknik Busana
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi/Perguruan Tinggi: Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Gondang Manis RT 05 RW 01 Bae Kudus Jateng

Telah melaksanakan observasi/Pra Survey/Penelitian/Uji Validitas di SMK Karya Rini di SMK Karya Rini Depok Sleman pada tanggal 6 Juni s.d 20 Juni 2017

Dengan Judul:

“PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DALAM PEMBELAJARAN MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK DI SMK KARYA RINI ”

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



DOKUMENTASI PRASIKLUS



DOKUMENTASI SIKLUS 1

