

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN MACAM –
MACAM KAMPUH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMK N 1 PENGASIH**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



**Disusun Oleh:
Etik Witarti
NIM. 14513247002**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2018

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN MACAM –
MACAM KAMPUH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMK N 1 PENGASIH**

Disusun Oleh :

Etik Witarti

NIM. 14513247002

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan
ujian akhir skripsi bagi yang bersangkutan,

Yogyakarta, Juni 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,



Dr. Widiastuti
NIP. 19721115200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Emy Budiastuti
NIP. 19590525 198803 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ETIK WITARTI

NIM : 14513247002

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar
Pembuatan Macam- Macam Kampuh Menggunakan
Video Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk
Siswa SMK N 1 Pengasih

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

Yogyakarta, Juni 2018
Yang Menyatakan,



Etik Witarti
NIM. 14513247002

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN MACAM-
MACAM KAMPUH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMK N 1 PENGASIH**

Disusun Oleh :
Etik Witarti
NIM. 14513247002

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada 01 Agustus 2018

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Emy Budiastuti Ketua Penguji/Pembimbing		18 Oktober - 2018
Triyanto, S.Sn.,M.A Sekretaris		22 Oktober - 2018
Sri Widarwati, M.Pd Penguji		19 Oktober - 2018

Yogyakarta, Oktober 2018

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

Motto :

"A life without dreaming is a life without meaning. So, make your dreams come true!"

"Nothing to lose."

"Maka syukurilah yang telah diberikanNya, maka la akan menambahkan nikmat bagimu."

"Keluarga adalah sebaik baiknya tempat untuk pulang"

"Bersabalah dalam proses , karena ALLAH dalam segala rancanganNYA tidak pernah gagal"

(Ibu Murdayanti, 2018)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur, cinta dan do'a kepada Allah SWT karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

- Orang tua tercinta, ibu dan bapak sosok yang luar biasa, yang telah dengan sabar membimbing, memberi kasih sayang dan mendo'akan tiada henti untukku.
- Ayah dan ibu serta sylla yang luar biasa memberi semangat dan selalu antusias menanyakan kapan wisuda
- Seseorang yang selalu ada dalam do'aku dan mendoakanku Latiful Karim, yang senantiasa menemani, memberi semangat serta bersabar menunggu yaitu suamiku tercinta Andi
- Sahabat-sahabatku tercinta Dian Ratna Indahsari, Ilen Nurani, Linda Oktaviani, Wahyu Dp, Siti Qomariyah, Fajar Wulandari, Dwi Asriani, Eka Sri wahyuni, terimakasih atas semangat yang tiada henti dan kehangatan persahabatan ini.
- Almamaterku tercinta Pendidikan Teknik Busana, PTBB, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN MACAM-
MACAM KAMPUH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMK N 1 PENGASIH**

Oleh :

ETIK WITARTI

NIM 14513247002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* untuk siswa SMK N 1 Pengasih; 2) peningkatan motivasi siswa dengan video pembelajaran berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh untuk siswa SMK N 1 Pengasih; 3) peningkatan hasil belajar siswa dengan video pembelajaran berbasis *dobe flash* dalam pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh untuk siswa SMK N 1 Pengasih

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif menggunakan desain penelitian dari Kemmis & Mc. Taggart dengan prosedur penelitian sebagai berikut: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMK N 1 Pengasih dengan subjek penelitian 32 siswa kelas X Tata Busana. Objek penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh menggunakan video pembelajaran *adobe flash* untuk siswa SMK N 1 Pengasih. Teknik pengumpulan data menggunakan: 1) lembar observasi; 2) penilaian kognitif ;3) penilaian afektif; 4) penilaian psikomotor . Uji validasi menggunakan validitas isi dengan meminta pertimbangan *judgment expert* yang menyatakan bahwa instrumen layak digunakan. Uji reliabelitas menggunakan antar rater sebesar 0,612 dengan interpretasi tinggi atau dapat digunakan untuk pengambilan data. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) pelaksanaan pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* dilakukan dengan 2 siklus dengan langkah langkah: a) kegiatan pendahuluan terdiri dari: salam dan doa; apersepsi; menjelaskan tujuan pembelajaran; menyampaikan cakupan materi sesuai silabus b) kegiatan inti terdiri dari: Eksplorasi; elaborasi dan konfirmasi. kegiatan penutup terdiri dari: (1) evaluasi; (2) motivasi; (3) salam dan doa. 2) peningkatan motivasi belajar pembuatan macam- macam kampuh pada siklus I mean 36,65 kategori rendah; dan pada siklus II rerata motivasi siswa 100% kategori sangat tinggi. 3) peningkatan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh pada pra siklus menghasilkan mean 100% atau 32 siswa belum mencapai KKM; pada siklus I menghasilkan mean 81,3% atau 26 siswa mencapai KKM; pada siklus II menghasilkan rerata 100% atau 32 siswa sudah mencapai KKM, dengan demikian video pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh untuk siswa SMK N 1 Pengasih.

Kata kunci : *Adobe Flash*, pembuatan macam- macam kampuh

**IMPROVING THE MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF
MAKING A VARIETY OF SEAMS THROUGH ADOBE-FLASH-BASED
LEARNING VIDEOS FOR STUDENTS OF SMK N 1 PENGASIH**

**ETIK WITARTI
NIM 14513247002**

ABSTRACT

This study aimed to investigate: 1) the implementation of the learning of making a variety of seams through adobe-flash-based learning videos for students of SMK N 1 Pengasih; 2) the improvement of their motivation in the learning of making a variety of seams through adobe-flash-based learning videos; and 3) the improvement of their learning outcomes of making a variety of seams through adobe-flash-based learning videos.

This was a classroom action research study collaboratively conducted using Kemmis & McTaggart's research design with the research procedure consisting of planning, action, observation, and reflection. The study was conducted at SMK N 1 Pengasih. The research subjects were 32 students of Grade X of Fashion Design. The research object was the improvement of the motivation and learning outcomes of making a variety of seams through adobe-flash-based learning videos. The data collection techniques included: 1) observation sheets, 2) cognitive assessment, 3) affective assessment, and 4) psychomotor assessment. The validity was assessed in terms of content validity through expert judgment stating that the instruments were appropriate to use. The reliability was assessed by the inter-rater technique and the result was indicated by a coefficient of 0,612, which was high, so that the instruments could be used for data collection. The data analysis technique was the quantitative descriptive analysis technique.

The results of the study were as follows. 1) the learning through adobe-flash-based learning videos was conducted in 2 cycles with the steps of: a) preliminary activities consisting of greetings and prayers, apperception, explanation of learning objective, and delivery of the material coverage according to the syllabus; b) main activities consisting of exploration, elaboration, and confirmation; and c) closing activities consisting of evaluation, motivation, and prayers greetings. 2) The improvement of the learning motivation in making a variety of seams in cycle I was indicated by a mean of 36,65, in the low category, and in cycle II the mean of students' motivation of students reached 100%, in the very high category. 3) Regarding the improvement of the learning outcomes of making a variety of seams, in the pre-cycle 32 students (100%) did not attain the minimum mastery criterion (MMC), in Cycle I 26 student (81,3%) attained the MMC, and in Cycle II 32 students (100%) attained the MMC. Thus, adobe-flash-based learning videos were capable of improving the motivation and learning outcomes of making a variety of seams for the students of SMK N 1 Pengasih.

Keywords: Adobe Flash, making a variety of seams

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN MACAM- MACAM KAMPUH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK SISWA SMK N 1 PENGASIH".

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya tidak lepas dari pihak-pihak yang telah memberikan bantuan berupa materi maupun spiritual baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra Emy Budiastuti, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberi semangat, motivasi, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Sri Emy Yuli, M.Si selaku validator instrumen penelitian , yang telah memberi saran atau masukan dan telah memberikan perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Ibu Dra. Sri Widarwati, M.Pd dan Bapak Triyanto, S.Sn.,M.A sebagai penguji, yang telah memberikan saran dan masukan serta ilmu sehingga Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana dengan baik.

4. Ibu Dr. Widiastuti, M,Pd selaku Ketua Program Studi Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini dan memberi bantuan serta fasilitas selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai selesainya TAS ini.
6. Bapak Dr. Widarto, M,Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Para guru dan staf SMK N 1 PENGASIH yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sampai terselesaikannya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Besar harapan penulis semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan dan bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2018

Penulis



Etik Witarti

NIM. 14513247002

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	Xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran	10
2. Komponen Pembelajaran	12
3. Motivasi	18
4. Media Pembelajaran	31
5. Jenis Media Pembelajaran.....	33
6. Video Pembelajaran	42
7. Video Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash</i>	46
8. Hasil Belajar.....	47
9. Hasil Belajar Pembuatan Macam- Macam Kampuh.....	59
10. Materi Mata Pelajaran Pembuatan Maacam- macam Kampuh	61
11. Langkah Kerja Pembuatan Kampuh.....	69
12. Kegunaan Kampuh	72
13. Pelaksanaan Pembelajaran Pembuatan Macam- Macam Kampuh.....	73
B. Penelitian yang Relevan.....	78
C. Kerangka Berpikir.....	81
D. Pertanyaan Peneliti.....	84
E. Hipotesis Tindakan.....	84

BAB III METODE PENELITIAN.....	85
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	86
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	90
C. Subjek Penelitian.....	91
D. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	91
E. Obyek dan Sumber Data Penelitian	98
F. Instrumen Penelitian.....	99
G. Validitas dan Reliabilitas.....	109
H. Teknik Analisis Data.....	116
I. Kriteria Keberhasilan.....	118
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	
A. Prosedur Penelitian	120
B. Hasil Penelitian.....	124
C. Pembahasan.....	152
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Kesimpulan.....	163
B. Implikasi.....	164
C. Saran.....	166
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pengelompokan Media intuksional	34
Tabel 2. Penelitian Yang Relevan.....	79
Tabel 3. Kisi kisi Instrument Hasil Belajar Pembuatan Kampuh.....	102
Tabel 4. Kisi- kisi Intrumen Lembar Observasi Penilaian Sikap.....	103
Tabel 5. Kisi- kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	104
Tabel 6. Kisi- kisi observasi pelaksanaan pemebelajaran	107
Tabel 7. Kisi- kisi instrumen observasi motivasi belajar siswa	108
Tabel 8. Interpretasi rumus Alpa Combach.....	111
Tabel 9. Kategori keterlaksanaan pembelajaran	114
Tabel 10. Kategori motivasi belajar siswa dalam pembuatan kampuh.....	115
Tabel 11. Kategori Ketuntasan Minimal.....	117
Tabel 12. Kategori Penilaian Prasiklus.....	129
Tabel 13. Kategori Motivasi siswa Siklus I.....	137
Tabel 14. Rekap Motivasi Siswa Siklus I.....	137
Tabel 15. Rekap Ketraksanaan Pembelajaran Siklus I.....	138
Tabel 16. Hasil Penilaian Hasil Belajar Siklus I.....	139
Tabel 17. Kategori Hasil Belajar Siklus I.....	140
Tabel 18. Kategori Motivasi Belajar Siklus II.....	147
Tabel 19. Motivasi belajar Siklus II.....	147
Tabel 20. Kategori keterlaksanaan belajar siklus II.....	148
Tabel 21. Keterlaksanaan Belajar Siklus II.....	148
Tabel 22. Hasil penilaian Hasil Belajar Siklus II.....	149

Tabel 23. Kategori Nilai Hasil Belajar Siklus II.....	150
---	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01.Kampuh Buka di Stik Mesin	64
Gambar 02.Kampuh Buka di Rompok	64
Gambar 03.Kampuh Buka di Balut.....	65
Gambar 04.Kampuh Buka di Obras.....	65
Gambar 05.Kampuh Balik.....	66
Gambar 06.Kampuh Pipih.....	67
Gambar 07.Kampuh Perancis	67
Gambar 08.Kampuh Sarung.....	68
Gambar 09.Skema Kerangka Pikir.....	81
Gambar 10.Model Spirat Kemmis & MC Taggart	84
Gambar 11.Diagram Nilai Prasiklus	70
Gambar 12.Diagram Nilai Siklus I	70
Gambar 13.Diagram Nilai Siklus II.....	71
Gambar 14.Diagram Nilai Prasiklus, Siklus I, Siklus II.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen.....
2. Validasi Instrumen.....
3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....
4. Hasil Penelitian.....
5. Surat ijin Penelitian.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kejuruan merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan peserta didik agar lebih mampu bekerja sesuai dengan bidangnya baik dalam Bidang Pariwisata, Perhotelan ataupun yang lainnya. Definisi pendidikan berdasarkan UU RI No. 20 Th 2003 tentang system Pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa 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, pengetahuan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan dari satuan pendidikan menengah kejuruan yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan bidangnya. Diharapkan lulusan pendidikan kejuruan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) agar dapat dan mampu memenuhi tuntutan tenaga kerja yang kompeten dalam rangka peningkatan produktivitas, efisien dan mampu bersaing pada persaingan pasar tenaga kerja baik nasional maupun internasional di era globalisasi. Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan tersebut maka perlu adanya upaya upaya dan usaha untuk mencapai tujuan

tersebut. Salah satunya yaitu meningkatkan keterampilan dan kemandirian peserta didik.

SMK N 1 Pengasih sebagai salah satu sekolah kejuruan yang menyediakan kompetensi keahlian, salah satunya keahlian tata busana. Siswa diharapkan dapat mengembangkan keahlian sesuai bidangnya. SMK N 1 Pengasih menerapkan kurikulum KTSP. Salah satu mata pelajaran yang diberikan pada program keahlian Tata Busana adalah Dasar Teknologi Menjahit. Pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran ini berupa teori dan praktik. Salah satu kompetensi pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit adalah pembuatan macam- macam kampuh.

Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik apabila komponen-komponen pembelajaran telah tersedia dengan baik. Sehingga proses belajar mengajar tidak terganggu. Apabila terdapat komponen pembelajaran yang tidak lengkap atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa maka tidak dipungkiri akan terdapat masalah- masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Komponen pembelajaran meliputi guru, siswa, bahan ajar dan lain- lain. Salah satu yang memiliki pengaruh besar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pembantu untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran akan memepermudah siswa menerima informasi berupa materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain media pembelajaran adapun dari segi siswa itu sendiri yaitu motivasi belajar. Motivasi belajar membuat kampuh dalam Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Negeri 1 Pengasih sangat diperlukan di mana materi ini

sangat berpengaruh terhadap materi materi yang akan ditempuh selanjutnya, dengan adanya motivasi akan memberikan dorongan bagi siswa untuk belajar membuat macam macam kampuh sehingga akan meningkatkan kemampuan menjahitnya. Kemampuan menguasai mata pelajaran merupakan bagian yang penting dari keberhasilan siswa dalam belajar. Hasil belajar siswa yang dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) apabila siswa tersebut mampu menguasai materi belajarnya dengan baik. Oleh karena itu, di butuhkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa memahami dan menguasai materi tersebut.

Permasalahan permasalahan yang terkait dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar dapat di karenakan banyak hal dalam materi pembuatan macam macam kampuh, salah satunya di SMK N 1 Pengasih untuk Kelas X ini [1] siswa kelas X belum memiliki pengalaman [2] masih sangat minim media pembelajaran, saat mengajar guru hanya menggunakan *jobshet* dan memberikan media nyata yang sudah jadi sehingga dalam proses pembuatan, siswa masih sangat bergantung dengan guru,[3] teknik penyampaian materi pada pembuatan macam macam kampuh dengan konvensional, guru berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang kemudian dituntut untuk dapat mengingat dan menghafal sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari belum maksimal. Selain itu kurangnya sumber belajar juga berpengaruh pada hasil belajar siswa, sumber belajar yang digunakan berupa fragmen dan *jobshet* sederhana berwarna hitam putih media ini memiliki keterbatasan yaitu

belum dapat menjelaskan langkah- langkah pembuatan Kampuh secara nyata , kurang menarik perhatian siswa dan kurang efektif. Hal ini mengakibatkan siswa belum dapat menyerap informasi langkah langkah menjahit kampuh dengan jelas. Hasil belajar pembuatan macam-macam kampuh dapat dilihat dari hasil unjuk kerja praktek membuat macam-macam kampuh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa dan guru yang dilakukan oleh peneliti pada saat KKN dalam pembelajaran membuat macam- macam kampuh di SMK N 1 Pengasih ini motivasi belajar siswa masih sangat rendah, ini dapat dilihat dari siswa mengumpulkan tugas yang seharusnya minggu kedua, tetapi minggu ketiga baru di kumpulkan sehingga ini sangat mempengaruhi nilai siswa itu sendiri, data hasil yang di dapat oleh peneliti bisa diketahui rata- rata nilai tes siswa adalah dibawah KKM, karena hanya beberapa siswa atau sebanyak 39% siswa yang nilainya diatas KKM sementara 71% siswa masih jauh di bawah KKM ,nilai tersebut dibandingkan mata pelajaran lain masih sangat rendah berdasarkan standar penilaian sekolah .

Proses pembelajaran merupakan salah satu proses komunikasi, maka media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam system pembelajaran. Tanpa media suatu komunikasi tidak akan terjadi sehingga proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Media video merupakan media pembelajaran yang tepat digunakan pada kompetensi

pembuatan macam- macam kampuh , karena media video menyajikan objek belajar secara kongkret dan sifatnya yang audio visual menjadi daya tarik tersendiri. Pada mata pelajaran pembuatan macam- macam kampuh di SMK N 1 Pengasih kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat sehingga memepengaruhi motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh, maka peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada saat pelaksanaan pembelajaran, menyebabkan siswa kurang memeperhatikan apa yang diajarkan oleh guru.
2. Siswa kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
4. Kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran *job sheet*, sehingga siswa kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru.
5. Tersedianya fasilitas berbasis teknologi yang belum dimanfaatkan guru secara maksimal
6. Belum tercapainya KKM pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit pada kompetensi pembuatan macam- macam kampuh

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini batasan masalah akan dibatasi pada Media yang digunakan yaitu video pembelajaran berbasis adobe flash karena untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa perlu adanya variasi media pembelajaran untuk membangkitkan gairah belajar siswa . Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Sereach*) oleh Kemmis dan Taggart yang difokuskan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar dalam pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *adobe flash* untuk siswa SMK N 1 Pengasih.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* pada siswa SMK N 1 Pengasih?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar dengan video pembelajaran berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh di SMK N 1 Pengasih?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dengan video pembelajaran berbasis *adobe flash* di SMK N 1 Pengasih?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu:

1. Untuk Mengetahui pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* pada siswa SMK N 1 Pengasih.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dengan video pembelajaran berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran pembuatan macam macam kampuh di SMK N 1 Pengasih.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan video pembelajaran berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran pembuatan macam macam kampuh di SMK N 1 Pengasih.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan guru dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembuatan macam-macam kampuh.

2. Secara Praktis

a. Bagi Program Studi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian maupun referensi ilmiah dalam bidang pendidikan bagi mahasiswa maupun dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana pada khususnya. Di samping itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan penelitian lanjutan mengenai permasalahan sejenis dengan hasil yang lebih baik lagi.

b. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah.
- b. Membawa perbaikan mutu pendidikan sekolah melalui peningkatan proses pembelajaran di dalam kelas.
- c. Sebagai bahan pedoman sekolah untuk memilih variasi media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan bagi guru tentang hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat berguna bagi guru sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada pembuatan macam-macam kampuh.

d. Bagi siswa

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Hasil penelitian ini merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan dan hasil belajara siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh.

e. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Sebelum mengetahui pengertian dari pembelajaran terlebih dahulu kita perlu mengetahui makna dari belajar dan mengajar itu sendiri. Sugiharto et al. (2007:74) mengatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Menurut Jamil Suprihatiningrum (2013) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, sebagai pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Sedangkan menurut Winkel (2007) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.

Menurut Jamil Suprihatiningrum (2013:60-61) mengajar memiliki pengertian dari sudut pandang yang berbeda, yaitu secara kuantitatif mengajar berarti upaya untuk membantu kegiatan belajar dengan memfasilitasi siswa untuk belajar aktif, sedangkan secara intraksional mengajar berarti kemampuan guru yang dituntut untuk selalu siap dengan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang berbeda bakat, kemampuan, dan kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar terdapat dua istilah yaitu belajar dan mengajar. Proses belajar dapat terjadi kapan saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak, karena belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu secara sadar melalui interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan tingkah laku baik dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, maupun sikap. Sedangkan mengajar adalah suatu kegiatan mentransfer pengetahuan dan keterampilan oleh guru kepada siswa untuk membantu siswa belajar aktif dengan berbagai teknik mengajar.

Jamil Suprihatin (2013:75) mengatakan bahwa “ Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar”. Sedangkan Rusman (2013: 3)” Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Menurut Sugiharto et al (2007) pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Sedangkan berdasarkan UU Republik Indonesia tentang sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 menerangkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Selanjutnya dijelaskan oleh Evaline Siregar dan Hartini Nara (2011:13) bahwa:

“Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah, terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses

dilaksanakan, serta pelaksanaanya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang,”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan yang dilakukan dengan sengaja, terarah, terencana, sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Komponen Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen- komponen yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran. Jamil Suprihatin (2013:77) mengatakan bahwa “Komponen- komponen pembelajaran tersebut adalah guru, siswa, metode, lingkungan, media, sarana dan prasarana.” Wina Sanjaya (2013:58) menyebutkan” Komponen- komponen pembelajaran adalah tujuan, materi pembelajaran, metode, atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi. Sedangkan menurut Rusman (2013) pembelajaran terdiri dari atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, komponen-komponen meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Selajutnya menurut Oemar Hamalik (2008) mengemukakan jika proses pembelajaran merupakan suatu sistem, artinya keseluruhan yang terjadi dari komponen- komponen saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya secara keseluruhan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Adapun komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud terdiri atas: tujuan pembelajaran, guru, peserta didik, bahan atau materi ajar, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran terdiri atas tujuan pembelajaran, materi, guru, peserta didik, metode, media pembelajaran, dan evaluasi. Komponen-komponen pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Suatu kegiatan yang dilaksanakan tentunya memiliki tujuan. Didalam kegiatan pembelajaran tentunya tidak terlepas dari tujuan yang akan dicapai. Menurut Wina Sanjaya (2013) tujuan pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, mau dibawa kemana siswa, apa yang harus dimiliki siswa, semua tergantung pada tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan Jamil Suprihatiningrum (2013:116) mengatakan bahwa "Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar." Sedangkan menurut Kusair Suprpto (2012) tujuan pembelajaran merupakan suatu deskriptif mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya pembelajaran. "tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar" (Ruasman 2013:6).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan penggambaran suatu proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai peserta didik setelah berlangsungnya proses pembelajaran.

2) Materi

Menurut Wina Sanjaya (2013) materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan inti dalam proses

pembelajaran, karena tujuan utama dari proses pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran. Jamil Suprihatiningrum (2013:116) mengatakan “Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, yang ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.” Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa materi adalah inti dari proses pembelajaran yang memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan yang ditulis dalam butir-butir sesuai rumusan indikator pencapaian hasil belajar.

3) Guru

Menurut Rusman (2013) guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum serta menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk berfikir aktif, kreatif, inovatif dalam mengesplorasi dan mengelaborasi kemampuan. Sedangkan Oemar Hamalik (2011:231) mengatakan bahwa “guru merupakan titik sentral, yaitu sebagai ujung tombak di lapangan dalam pengembangan kurikulum.”

Selanjutnya dalam UU No.14 tahun 2005 tentang Guru dan dosen dijelaskan bahwa:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa guru adalah seorang pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, dan pengembang kurikulum, serta menciptakan kondisi dan suasana belajar kondusif.

4) Peserta Didik Atau Siswa

UU NO.19 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa “Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.” Menurut Dwi Siswono, dkk (2007) peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan. Sedangkan Jamil Suprihatiningrum (2013:85) menjelaskan bahwa “siswa adalah manusia yang memerlukan bimbingan belajar dari orang lain yang mempunyai suatu kelebihan”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah seseorang anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur, jenjang, dan pendidikan tertentu.

5) Metode Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2013) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplemantasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Syaiful Bahri Djamar dan Aswan Zain (2013: 46) mengatakan bahwa “metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.” Sedangkan menurut Sugihartono et al.(2012:81) menjelaskan bahwa “ metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal.”

Berikut ini merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran menurut Sugihartono (2012), yaitu (1) metode

ceramah, (2) metode latihan, (3) metode karyawisata, (4) metode tanya jawab, (5) metode demonstrasi, (6) metode sosiodrama, (7) metode bermain peran, (8) metode diskusi, (9) metode pemberian tugas dan resitasi, (10) metode eksperimen, dan (11) metode proyek.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun untuk mencapai tujuan pemebelajaran yang telah ditetpkan.

6) Media pembelajaran

Syaiful Bahri Djamar dan Aswan zain, (2013:120) menjelaskan kata media berasal dari bahasa latin yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau pesan. Menurut Hujair AH Sanaky (2011:4) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk memepertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Azhar Arsyad (2015:10) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Selanjutnya dijelaskan oleh Daryanto (2013:6) bahwa:

“media pemebelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat perantara untuk

menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran untuk merangsang perhatian dan minat siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

7) Evaluasi

Menurut Anas Sudijono (2015) secara harfiah kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* dalam bahasa Indonesia berarti penilaian, sehingga evaluasi dapat diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan. Purwanto (2014:1) mengatakan bahwa “ evaluasi adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar kriteria.” Sedangkan menurut Anas Sudijono (2015) evaluasi mencakup dua kegiatan yaitu pengukuran dan penilaian.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat di kemukakan bahwa evaluasi adalah suatu kegiatan untuk pengambilan suatu keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar kriteria dalam menilai sesuatu serta sebagai pengendali, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan.

2. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Menurut Winardi (2001: 02) “motivasi merupakan hasil sejumlah proses yang bersifat internal dan eksternal”. Mc Donald (Hamalik Oemar, 2010: 106) “Motivasi adalah suatu perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi dimulai dari adanya perubahan energy dalam diri pribadi, motivasi ditandai oleh timbulnya perasaan, motivasi ditandai oleh reaksi- reaksi untuk mencapai

tujuan”.Sedangkan menurut Petri 1986 (Rusman, 2011:22) “Motivasi adalah merupakan salah satu faktor seperti halnya inteligensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan, nilai- nilai, dan keterampilan”.

Menurut MC. Donald (dalam Sardiman 2011:74) “motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan , motivasi mengandung tiga elemen penting:

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia
2. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa, afeksi seseorang, dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia
3. Motivasi akan dirangsang karena ada tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. (Sardiman 2011:74)

Jadi motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh- sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan- kegiatannya.

b. Fungsi Motivasi

Motivasi sangat penting dalam upaya belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan nilainya atau manfaatnya. Menurut Hamalik Oemar (2010: 108)

“Fungsi motivasi adalah(1) mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar. (2) motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (3) motivasi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang”. Pada garis besarnya motivasi menurut Hamalik Oemar (2010: 108)” motivasi mengandung nilai nilai sebagai berikut:

- 1). Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa. Belajar tanpa motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal.
- 2). Pembelajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada diri siswa.
- 3). Pembelajaran yang bermotivasi menurut kreativitas dan imajinitas guru untuk berupaya secara sungguh sungguh mencari cara yang relevan dan serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa.
- 4). Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan mendayagunakan motivasi dalam proses pembelajaran berkaitan dengan upaya pembinaan disiplin kelas.
- 5). Penggunaan asas motivasi merupakan sesuatu yang esensial dalam proses belajar dan pembelajaran”.

Agus Supriyo (2010:163) mengungkapkan bahwa motivasi bertalian erat dengan tujuan belajar. Terkait dengan hal tersebut motivasi mempunyai fungsi:

- 1) Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari setiap kegiatan belajar.
- 2) Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan dengan rumusan tujuan pembelajaran
- 3) Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan- kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran

dengan menyeleksi kegiatan- kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan, fungsi motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. Selain sebagai pendorong usaha motivasi juga berfungsi untuk mencapai prestasi

c. Sifat Motivasi

Menurut Hamalik Oemar (2010: 112)” motivasi memiliki dua sifat: (1) motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan- tujuan siswa sendiri, motivasi ini sering disebut juga motivasi murni atau motivasi yang sebenarnya yang timbul dari dalam diri peserta didik misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, menyadari sumbanganya terhadap usaha kelompok, keinginan diterima orang lain, jadi motivasi ini timbul tanpa pengaruh dari luar. (2) motivasi Ekstrisik adalah motivasi yang disebabkan faktor faktor dari luar situasi belajar seperti : angka,ijazah, hadiah”.

Sejalan dengan itu Rusman dkk (2011:23) membagi dua sifat motivasi yaitu ;

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah tenaga pendorong yang sesuai dengan perbuatan yang dilakukan, sebagai contoh seorang siswa dengan sungguh sungguh mempelajari mata pelajaran di sekolah karena ingin memiliki pengetahuan yang dipelajari

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah tenaga pendorong yang ada di luar perbuatan yang dilakukan, tetapi menjadi penyerta. Contohnya: siswa belajar dengan sungguh sungguh bukan dikarenakan ingin memiliki pengetahuan yang dipelajarinya tetapi didorong oleh keinginan naik kelas atau mendapatkan ijazah.

Sedangkan menurut pendapat lain motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri siswa itu sendiri. Motivasi intrinsik ini diantaranya ditimbulkan oleh faktor- faktor yang muncul dari pribadi siswa itu sendiri terutama kesadaran akan manfaat mata pelajaran bagi siswa itu sendiri (Ginting, 2010:89). Sedangkan menurut sardiman (2011:89) motivasi intrinsik adalah motif- motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena didalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Motivasi ekstrinsik adalah motif- motif yang menjadi aktif atau berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar (Sardiman, 2011:90). Menurut Ginting(2010:88), motivasi ekstrinsik adalah motivasi belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri.

Jadi dapat disimpulkan motivasi intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dari dalam individu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang timbul karena adanya rangsangan dari luar individu.

d. Unsur – Unsur Motivasi

Unsur unsur motivasi menurut Rusman dkk (2011:23) adalah:

1) Cita- cita atau aspirasi siswa

Cita- cita siswa untuk menjadi seseorang akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita- cita akan memperkuat motivasi intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita- cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi di kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya kongkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarinya). Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena itu kesuksesan memperkuat motivasinya.

3) Kondisi siswa

Yang mempengaruhi motivasi disini berkaitan dengan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis.

4) Kondisi lingkungan kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur- unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Jadi unsur- unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

5) Unsur- unsur dinamis belajar

Adalah unsur- unsur yang keberadaanya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah bahkan hilang sama sekali.

6) Upaya guru membelajarkan siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru memepersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikan, menarik perhatian siswa.

Dapat disimpulkan bahwa pada kepentingan siswa, maka diharapkan upaya tersebut dapat menimbulkan motivasi siswa. Bila upaya guru hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan guru yang menjadi titik tolak, besar kemungkinan siswa tidak tertarik untuk belajar, dengan kata lain motivasi siswa mengikuti pelajaran melemah atau hilang.

e. Ciri- ciri Motivasi

Motivasi yang ada pada diri siswa sangat penting dalam pembelajaran.

Adapun menurut Sardiman A.M (2006:83) ciri- ciri motivasi sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak ingin berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (atau tidak lekas putus asa)
- 3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi.
- 4) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan.
- 5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin.

- 6) Menunjukkan minat terhadap masalah- masalah orang dewasa (misalnya: terhadap pembangunan, korupsi, keadilan).
- 7) Senang dan rajin belajar, penuh semangat, tidak cepat bosan dengan tugas- tugas rutin.
- 8) Dapat mempertahankan pendapat- pendapatnya.

Jadi dari pendapat diatas dapat disimpulkan orang yang termotivasi memiliki

ciri-ciri antara lain: tekun menghadapi tugas, tidak memerlukan dorongan dari luar, senang dan rajin belajar.

f. Unsur- unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Munawaroh(2007:12) terdapat banyak hal yang memepengaruhi motivasi belajar seseorang. Unsur- unsur tersebut sebagai berikut:

- 1) Cita- cita atau aspirasi peserta didik

Timbulnya cita- cita diikuti oleh perkembangan akal, moral, kemampuan, bahasa dan nilai- nilai kehidupan serta perkrmbangan kepribadian. Cita- cita seorang peserta didik untuk menjadi seseorang (gambaran ideal) akan memeperkuat semangat belajar dan mengarahkan perilaku belajar. Munawaroh(2007:12)

- 2) Kemampuan peserta didik

Keinginan seseorang perlu diikuti dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Dengan didukung kemmpuan, keberhasilan mencapai sesuatu akan menambah kekayaan pengalaman hidup, memuaskan, dan menyenangkan hati, peserta didik. Karenanya kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas- tugas perkembangan.

- 3) Kondisi peserta didik

Kondisi peserta didik yang akan meliputi kondisi jasmani dan rohani memepengaruhi motivasi belajar.

4) Kondisi lingkungan peserta didik

Sebagai anggota masyarakat peserta didik dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar itu berupa keadaan alam, tempat tinggal, teman pergaulan sebaya dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, kondisi lingkungan sekolah yang sehat turut memengaruhi motivasi belajar.

5) Unsur- unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Semua unsur dinamis dalam proses belajar dan pembelajaran turut memengaruhi motivasi belajar karena peserta didik memiliki perasaan, perhatian, kemampuan, ingatan, pikiranyang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Untuk itu, guru yang profesional diharapkan mampu memanfaatkan semua unsur dinamis tersebut.

6) Upaya pendidik dalam membelajarkan peserta didik

Intensitas pergaulan guru dan peserta didik memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa mereka. Oleh karena itu, pendidik harus dapat memilih bagaimana cara yang tepat untuk membelajarkan peserta didik

g. Bentuk- bentuk motivasi disekolah

Bentuk- bentuk motivasi disekolah menurut Oemar Hamalik (2003), antara lain:

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang belajar, yang utama justru untuk mencapai nilai angka yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan

2) Hadiah

Dapat juga dikatakan sebagai motivasi , tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang

tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut. Sebagai contoh hadiah yang di berikan untuk gambar terbaik mungkin tidak akan menarik bagi seorang siswa yang tiak memiliki bakat menggambar.

3) Saingan /kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan , baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan hasil belajar.

4) Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri.

5) Memeberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mereka mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memeberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Dalam hal ini guru harus juga terbuka, maksudnya kalau ada ulangan harus diberitahukan kepada siswanya.

6) Megetahui hasil

Dengan mengetahui pekerjaan, apabila kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7) Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu dibeikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan suasana yang menyenangkan dan memepertinggi gairah belajar.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik bila dibandingkan dengan segala sesuatu kegiatan tanpa maksud.

10) Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga dengan minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

Berbagai cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi peserta didik yang telah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk membangkitkan motivasi peserta didik dapat dilakukan dengan memberi perhatian, memberikan hadiah dan hukuman, memberikan latihan, melaksanakan permainan, menggunakan media dan metode pembelajaran dsb.

h. Meningkatkan Motivasi

Menurut Oemar Hamalik (2003), "Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai". Sementara Sadirman A.M (2007), menyatakan bahwa "siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar". Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi, hasil belajar akan menjadi optimal, apabila terdapat motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi,

maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan hasil belajar yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian hasil belajarnya. Moh. Uzer Usman (2003) menyatakan bahwa “guru perlu mengetahui motivasi yang terdapat dalam diri siswanya. Guru berperan selaku motivator, pemberi semangat agar motif- motif yang positif pada anak dapat dibangkitkan, ditingkatkan, dan dikembangkan. Tingkat motivasi pertama berkenaan dengan individu, yang mendorong seseorang untuk melakukan upaya yang lebih besar”.

Berdasarkan pendapat- pendapat diatas dapat disimpulkan untuk membangkitkan motivasi siswa dapat dilakukan dengan cara: guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, memberikan pujian, menggunakan media yang menarik dan menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa.

i. Mengukur Motivasi

Motivasi merupakan kegiatan fisik(usaha, ketekunan, dan tindakan- tindakan nyata) dan mental (aspek kognitif seperti perencanaan, pengorganisasian, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan kemajuan). Kegiatan fisik yang timbul dari timbulnya motivasi tersebut dapat diamati secara langsung oleh pendidik, sedangkan perkembangan aspek kognitif/mental bisa disimpulkan dari perilaku peserta didik itu.

Menurut Joomla (2009:6) “Motivasi belajar yang dapat diamati secara langsung dapat dilihat dari indikasi perilaku dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Keaktifan peserta didik

Tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan tolak ukur seberapa besar mereka butuh terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik yang mempunyai motivasi yang kuat selalu aktif mengikuti jalannya pembelajaran, aktif menerima tugas dari guru, mengerjakan tugas tepat waktu, dan juga mempunyai keberanian untuk bertanya bila penjelasan yang diberikan pendidik belum dimengerti. Joomla (2009:6)

2) Ketekunan

Peserta didik yang mempunyai motivasi tekun dalam belajarnya, Ketekunan merupakan hal yang penting karena belajar membutuhkan waktu sedangkan keberhasilan tidak selalu dapat tercapai dengan mudah. Ketekunan berhubungan langsung dengan pertahanan sebagaimana terdapat dalam definisi motivasi, dan ketekunan yang tinggi menuju pada pencapaian cita- cita yang lebih tinggi.

3) Perhatian

Perhatian merupakan dorongan rasa ingin tahu seseorang, selalu konsentrasi mendengarkan penjelasan guru, dan tidak melakukan pekerjaan lain selama proses pembelajaran.

4) Partisipasi

Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar akan mempunyai dorongan kuat untuk terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, maupun beradaptasi dengan teman, mampu bekerja sama dengan baik, dan aktif mengikuti kompetensi.

5) Minat

Minat merupakan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu atau untuk melakukan sesuatu, motivasi yang kuat merupakan cerminan atas ketertarikan seseorang terhadap sesuatu, merasa membutuhkan, dan merasa punya bakat serta potensi sehingga seseorang berusaha untuk mencapai cita- citanya dengan gigih.

6) Kehadiran

Motivasi yang kuat akan mendorong peserta didik untuk selalu hadir dalam pembelajaran tanpa ada paksaan dari lingkungan.

7) Prestasi

Peserta didik yang memilih untuk menyenangi tugas, berusaha keras, dan tekun cenderung untuk berprestasi pada tingkat yang lebih tinggi.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas untuk penelitian ini di fokuskan dalam meningkatkan motivasi pembuatan macam- macam kampuh. Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria yabf telah ditetapkan sebelumnya, dan didalam program pendidikan yang telah bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan selalu menggunakan indikator yang menyatakan mutu pendidikan penelitian ini di fokuskan pada pencapaian motivasi belajar pembuatan macam- macam kampuh,

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* dan merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan atau alat yang menyampaikan atau mengantar pesan-pesan pengajaran.

Menurut Nazrudin (2007:162) Pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya internal

Menurut Oemar Hamalik (1986:23), media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sedangkan menurut Dina Indriana (2011:15) media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Menurut Azhar Arsyad (2013:15), pemakaian media pembelajaran baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Secara umum dapat dikatakan media adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus mampu meningkatkan motivasi peserta didik, dan

mampu memberikan tanggapan / umpan balik. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pola, dimana media ini bertujuan mampu mengembangkan kognitif (ilmu pengetahuan), afektif, dan psikomotorik dalam pembuatan pola tailoring. Dalam penyampaian materi guru harus sudah mampu memahami karena penyampaian pembelajaran yang berhasil berawal dari guru saat menyampaikan materi dengan baik.

Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran, tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal karena media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran.

a. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menurut beberapa aspek atau sudut pandang. Menurut Rudy Bretz (dalam Arif S. Sadiman, dkk, 2006:20) media dapat diidentifikasi menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa jenis suara atau audio menekankan pada indera pendengaran misalnya rekaman, visual menekankan pada indra pengelihatannya misalnya video, sedangkan gerak dapat menggabungkan keduanya. Menurut Dina Indriana (2011:56) media dibagi menjadi beberapa jenis yaitu media cetak (printed media), media pameran (displayed media), media yang diproyeksikan (projected media), rekaman audio (audiotape recording), gambar bergerak (motion picture), media berbasis

komputer (computer based media) dan multimedia (aplikasi adobe flash, macromedia flash, dll). Pembagian jenis media ini lebih kompleks dibandingkan pembagian jenis media berdasarkan alat yang digunakan.

Pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran menurut Hujair AH Sanaky (2011:42) sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran, dilihat dari sisi aspek bentuk fisik : media elektronik seperti video, komputer, internet ; media non-elektronik seperti buku , modul, handout, dan alat peraga.
- 2) Media pembelajaran dari aspek panca indra : media audio, media visual, dan media audio visual.
- 3) Media pembelajaran dari aspek alat dan bahan yang digunakan : hardware dan software.

Ada berbagai cara atau sudut pandang untuk menggolongkan jenis media.

Kempt dan Daryanto (1985) mengelompokkan media ke delapan jenis, yaitu: (1) media cetakaan, (2) media pajang, (3) *overhead transparencies*, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan filmstris, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) computer.

Anderson (1976), pemilihan media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan instruksional. Untuk keperluan dia mebagi media dalam sepuluh kelompok sebagai berikut:

Table 1. Pengelompokan media instruksional.

No.	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Audio	<ul style="list-style-type: none">- Pita audio (rol atau kaset)- Piringan audio

		<ul style="list-style-type: none"> - Radio (rekaman suara)
2	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks terprogram - Buku pegangan/ manual - Buku tugas
3	Audio-cetak	<ul style="list-style-type: none"> - Buku latihan dilengkapi kaset atau pita audio - Pita, gambar bahan (dilengkapi dengan suara pita audio)
4	Proyek visual diam	<ul style="list-style-type: none"> - Film bingkai (slide) - Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek visual diam dengan audio	<ul style="list-style-type: none"> - Film bingkai (slide) suara - Film rangkai suara
6	Visual gerak	<ul style="list-style-type: none"> - Film bisu dengan judul (caption)
7	Visual gerak dengan audio	<ul style="list-style-type: none"> - Film suara - Video
8	Benda	<ul style="list-style-type: none"> - benda nyata - model tiruan (macks-ups)
9	Manusia dan sumber lingkungan	
10	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> - program instruksional terkomputer (CAI)

(Anderson 1976)

Sementara itu, Schramm (1977) membedakan antara media rumit dan mahal (*big media*) dan media sederhana dan murah (*little media*). Schramm juga mengelompokkan media menurut daya liputnya menjadi media massal, media kelompok, dan media individual. Adapun juga pengelompokan lain menurut control pemakaiannya dalam pengertian portabilitasnya, kesesuaiannya untuk di rumah, kesiap-pakaiannya setiap saat diperlukan, dapat dikontrol dalam

penyampaianya, kesesuaian untuk dapat belajar mandiri, dan kemampuan untuk memberi umpan balik.

Menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth (1992) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok yaitu:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, kegiatan kelompok).
2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), dan alatbantu kerja).
3. Media berbasis visual (buku, alatbantu kerja, chart, grafik, peta, gambar, slide).
4. Media berbasis audiovisual (video, film, program slide-tape, televise).
5. Media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interactive video, hypertext).

Dari beberapa pengelompokan media diatas, dapat disimpulkan bahwa alat atau peraga yang digunakan sebagai media mampu menciptakan lingkungan pengajaran yang interaktif yang mampu memberikan respon terhadap kebutuhan belajar siswa dengan menyiapkan kegiatan belajar yang efektif. Selain itu pengembangan media dalam penelitian ini merujuk pada pengelompokan proyeksi audio visual diam karena pada pengembangan media yang dibuat terdapat slide, gambar, serta suara yang dibuat dengan menggunakan computer. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran sangat tergantung dari sisi pandang mana kita melihatnya, salah satunya jenis media pembelajaran yang dipakai antara lain media visual, audio, audio visual, media cetak, media komputer, hardware, software, dan multimedia. Media pembelajaran pembuatan macam- macam kumpuh berbasis adobe flash ini termasuk jenis

multimedia karena menggabungkan unsur teks, grafik, animasi, video, dan audio. Media ini bisa digunakan untuk berinteraksi langsung dengan pengguna.

b. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting yaitu metode yang digunakan saat mengajar dan media pengajaran yang digunakan. Kedua aspek tersebut sangat berpengaruh dan saling berkaitan, salah satu pemilihan metode mengajar sangat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, adapun aspek lain yang harus diperhatikan pada saat memilih media antara lain: tujuan pembelajaran, jenis dan respons yang diharapkan. Salah satu fungsi media dalam pengajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dalam kelas.

Hamalik (1986: 15) mengemukakan bahawa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar mengajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Leive dan Lentz (1982:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris.

Menurut Kemp dan Dayton (1985:28), ada tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok besar, yaitu: (1) Memotivasi minat atau tindakan, (2) Menyajikan informasi, (3) memberi instruksi.

Adapun manfaat media yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002:2) yaitu:

- a. Pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Metode pembelajaran dapat lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pembelajaran.
- c. Bahan pembelajaran dapat lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Adapun menurut Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, berikut manfaat media yaitu:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5. Membuat hasil belajar yang lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang mereka pelajari.
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik membuat generalisasi yang tepat.
10. Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan system gagasan yang bermakna.(Dale 1969:180)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan informasi agar proses belajar dapat berjalan lancar serta meningkatkan hasil belajar siswa, mampu menimbulkan motivasi belajar peserta didik, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dan memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang lingkungan mereka.

c. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk media yang digunakan, ciri – ciri media tersebut antara lain:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. (Gerlach dan Ely 1971)

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali terjadi lalu dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pengajaran.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Suatu kejadian yang memakan waktu berhari-hari dan dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu ini dapat dipercepat dengan teknik rekaman foto grafis tersebut. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting/ utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi juga kesalahan penafsiran yang tentu saja akan

membinggukan dan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan. (Gerlach dan Ely 1971)

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relative sama mengenai kejadian. Distribusi media ini tidak terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas saja tetapi dalam sekolah-sekolah di dalam wilayah tertentu, misalnya rekaman video, audio, disket computer yang dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. (Gerlach dan Ely 1971)

Informasi direkam dalam format media apa saja dan dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan dan dapat diulang di berbagai tempat.

d. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan perangkat lunak atau alat yang digunakan oleh pengajar dalam rangka membantu mempercepat proses penyajian materi yang disampaikan didalam kelas. Dalam pemilihan media, media pembelajaran harus tepat, untuk itu diperlukan beberapa pertimbangan faktor, kriteria serta langkah dalam pemilihan media.

Menurut Hujair AH Sanaky (2011:6) pertimbangan dalam pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pengajaran, bahan pelajaran, metode mengajar, tersedia alat bahan yang dibutuhkan, kepribadian pendidik, minat dan kemampuan pembelajaran, dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2013: 67-68) menyatakan bahwa pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- 1) Biaya pengadaan untuk pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia.
- 2) Tujuan instruksional yang berkaitan dengan isi dan jenis pembelajaran yang beragam.
- 3) Hambatan dari siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan mengguankan computer serta karakteristik siswa yang lainnya.
- 4) Kualitas teknis dalam mengakomodasikan penyajian stimulasi untuk mendapatkan respon siswa yang tepat dan memberikan umpan balik kepada siswa.
- 5) Ketersediaan media utama dan sekunder untuk penyajian informasi pembelajaran.

Dalam hubungan ini Dick dan Carey (1978) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya. Setidaknya masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: pertama ketersediaan sumber setempat. Artinya media yang bersangkutan tiddak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah membeli atau memproduksi diri dimana terdapat dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu lama. Artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya. Keenam efektivitas biaya

dalam jangka panjang. . Sedangkan menurut Daryanto (2010:6) pemilihan jenis media berdasarkan pada karakteristik dan kemampuan masing-masing media agar dapat digunakan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yaitu dengan tujuan pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media tersebut dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif apabila pemilihan media pembelajaran dengan tepat.

e. Video Pembelajaran

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Cepi Riyana,2007). Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pesan/ materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsure dengar (audio) dan unsure visual/ video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, 2003:65)

Menurut Rusman dkk(2012:63)” video merupakan kombinasi media audio dan visual atau biasa di sebut media pandang dengar”, sejalan dengan itu menurut Arsyad 2004(dalam Rusman dkk 2012: 218) “mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur,dengan pesan pesan di dalamnya

untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk, media video pembelajaran dapat di golongkan kedalam jenis media audio visual aids yaitu jenis media yang selain mengandung unsure suara juga mengandung unsure gambar yang bisa dilihat". Sedangkan menurut Heinich 1993(dalam Rusman dkk 2012:218) video diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambar dalam sebuah televisise atau sejenis layar.

a. Tujuan Video Pembelajaran

Tujuan tujuan media video pembelajaran menurut Ahmad Sudrajat, 2010:13 media video pembelajaran sebagai bahan ajar adalah untuk :

- 1) Memperjelas atau mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalitis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera peserta didik maupaun instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi

b. Kelebihan Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan menurut Rusman dkk(2012: 220) yaitu:

- 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara merata oleh siswa.
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Lebih realities, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Memberi kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Menurut Pramono (2008:9)(dalam Rusman dkk 2012:220), media video

memiliki banyak kelebihan antara lain:

- 1) Memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian.
- 2) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan.

- 3) Pengguna dapat melakukan replay pada bagian bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih focus.
- 4) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku
- 5) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan di bandingkan dengan media teks.

Kelebihan video lain dikemukakan oleh Heinich, Molena, Russel (1992:202)

sebagai berikut:

- 1) Bergerak, sifat-sifat yang nyata pada video dalam proses pembelajaran adalah kemampuannya untuk memperlihatkan gerakan- gerakan hal ini membuat video lebih menguntungkan dari media lain.
- 2) Proses video dapat menyajikan suatu proses dengan lebih tepat guna (efektif) dibanding media lain.
- 3) Pengamatan yang baik, video memungkinkan adanya pengamatan yang baik terhadap suatu keadaan atau peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dapat dilihat/diamati secara baik dan meyakinkan.
- 4) Kemampuan belajar, menurut hasil penelitian terbukti bahwa video sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan, karena kemungkinan adanya pengulangan sehingga suatu keterampilan bisa dipelajari secara berulang ulang juga.
- 5) Dramatisasi, kemampuan video untuk mendramatisasi peristiwa- peristiwa dan situasi yang membuatnya cocok bagi pembelajaran dalam bidang ilmu- ilmu social dan masalah- masalah kemanusiaan.
- 6) Domain efektif, karena memiliki dampak emosional yang tinggi/ besar, video sangat cocok untuk mengajarkan masalah- masalah yang menyangkut domain efektif.
- 7) Memecahkan masalah(*problem solving*), suatu episode video dapat digunakan secara tepat guna dalam situasi pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah.
- 8) Pemahaman budaya, kita dapat mengembangkan suatu saluran penghargaan untuk budaya lain dengan melihat lukisan video dan film tentang kehidupan sehari- hari masyarakat lain.
- 9) Pemahaman yang sama, dengan mengamati program video atau film together, suatu kelompok yang berlainan dapat membangun suatu basis bersama untuk mendiskusikan suatu masalah dengan kecenderungan yang sama. (Heinich, Molena, Russel 1992:202)

c. Kelemahan Media video Pembelajaran

Media video pembelajaran memiliki beberapa kelemahan menurut Rusman dkk (2012:221) antara lain sebagai berikut:

- 1) Jangkauan terbatas

- 2) Bersifat komunikasinya satu arah
- 3) Gambarnya relative kecil
- 4) Kadangkala terjadi restorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetic.

Selain itu keterbatasan lain yang dimiliki oleh media video pembelajaran adalah :

- 1) Keterbatasan daya rekam setelah piringan video ini mengalami proses perekaman tidak dapat dipakai ulang lagi untuk diganti isinya.
- 2) Biaya pengembangan untuk menyiapkan format piringan video relative memerlukan biaya yang cukup besar.
- 3) Keterbatasan sekuens dari gambar bergerak yang ditampilkan, lebih dari 54000 frame yang dapat ditampung oleh format video.

Dalam penelitian ini dengan menggunakan media video ini siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar selain itu diharapkan dapat mengikat siswa selama pembelajaran berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah di pelajari, dengan video dapat digunakan untuk menyajikan bagian- bagian dari suatu proses secara utuh sehingga dalam pembuatan macam- macam kumpuh dengan mudah mengamati dan menirukan langkah langkah yang telah dipelajari.

f. Video Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*

Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif sudah banyak digunakan oleh para pendidik di Indonesia, tetapi masih sedikit orang yang mengembangkan media ini untuk pelajaran praktik. Menurut Deni Darmawan (2012 : 259) *adobe*

flash adalah perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar *vector*, *bitmap*, maupun multimedia interaktif. Sedangkan menurut Andi Sunyoto (2010 : 1) *adobe flash* merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membuat animasi, *game*, presentasi, *web*, animasi pembelajaran dan film. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *adobe flash* adalah *software* yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *adobe flashprofessional* CS6 sebagai spesifikasi aplikasinya.

Adobe Flash Professional CS6 adalah salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Menurut Andi (2011 : 2) tampilan *adobe flash professional* CS6 memiliki *fitur panel* yang lebih dikembangkan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan *tool* yang sangat lengkap, sehingga sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa program *adobe flash professional* CS6 lebih sempurna dari program *adobe flash* versi sebelumnya.

Dalam penelitian ini peneliti tidak membuat sendiri media video berbasis *adobe flash* akan tetapi memakai video milik desi astuti mahasiswa PKS ngkatan 2013 dimana media ini telah di uji validasikan.sehingga valid untuk digunakan.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memeperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan

sebagai hasil pengalamnya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto,1995:2). Selanjutnya Nawawi (1980:24) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana, 1989:22) mengemukakan secara garis besar mengenai hasil belajar menjadi tiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

- 1) Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi
- 2) Aspek afektif berkenaan dengan sikap, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- 3) Aspek psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana, 1989:22)

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas.

b. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slamet(2010:54) faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan eksternal.

1) Faktor Internal

- a) Jasmaniah (kesehatan tubuh, cacat tubuh).
- b) Psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan).
- c) Kelelahan.

2) Faktor Eksternal

Faktor faktor eksternal meliputi:

a) Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan).

b) Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah).

c) Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Dimiyati dan Mudjono (2009:38) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu :

1) Faktor internal

a) Sikap terhadap belajar

Sikap merupakan kemampuan member penilaian terhadap sesuatu, membawa diri sesuai dengan penilaian.(Dimiyati dan Mudjono 2009:38)

b) Motivasi

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental dalam diri siswa yang mendorong terjadinya proses belajar.

c) Konsentrasi belajar

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Agar konsentrasi belajar siswa tinggi guru perlu menggunakan bermacam macam strategi pembelajaran yang menarik dan memperhitungkan waktu belajar dan waktu istirahat.

d) Mengolah bahan belajar

Mengolah bahan belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa.

e) Menyimpan perolehan hasil belajar

Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan proses mengaktifkan pesan yang telah diterima.

f) Menggali hasil belajar yang tersimpan

Menggali hasil belajar yang tersimpan merupakan proses mengaktifkan pesan yang telah diterima.

g) Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar

Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar merupakan suatu proses belajar. Pada tahap ini siswa akan membuktikan keberhasilan belajarnya dengan cara dapat menyelesaikan tugas tugas belajar atau mentransfer hasil belajar.

h) Rasa percaya diri siswa

Rasa percaya diri siswa timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Rasa percaya diri siswa dapat timbul karena adanya pengakuan dari lingkungan.

i) Intelegensi dan keberhasilan belajar

Intelegensi merupakan suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara terarah, berfikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien.

j) Kebiasaan belajar

Kebiasaan belajar siswa dalam kehidupan sehari-hari masih terdapat kebiasaan buruk, hal tersebut dapat diperbaiki dengan cara pembinaan disiplin pada diri siswa sehingga dapat memberikan kekuatan untuk keberhasilan belajar dan dapat mengurangi kebiasaan buruk.

k) Cita-cita siswa

Cita-cita merupakan motivasi intrinsik yang ada dalam diri masing-masing

2) Faktor eksternal

Menurut Dimiyati dan Mudjono (2009:38) Faktor eksternal tersebut adalah:

a) Guru sebagai Pembina siswa belajar

Guru adalah pengajar yang mendidik siswa, selain itu guru juga berperan sebagai orang tua di sekolah

b) Prasarana dan sarana pembelajaran

Lengkapya prasarana tidak menjamin terselenggaranya proses belajar yang baik, akan tetapi harus ada pengelolaan prasarana untuk menunjang keberhasilan proses belajar

c) Kebijakan penilaian

Kebijakan penilaian sekolah merupakan kebijakan guru sebagai pengelola proses belajar.

d) Lingkungan sosial siswa di sekolah

Lingkungan sosial siswa merupakan tempat dimana siswa sekolah membentuk suatu lingkungan pergaulan

e) Kurikulum sekolah

Kurikulum sekolah yang berlaku di sekolah merupakan kurikulum yang disahkan oleh pemerintah atau suatu yaysan pendidikan.

c. Jenis – jenis hasil belajar

Hasil belajar bukan hanya sekedar pemahaman akan materi pelajaran, akan tetapi bagaimana pemahaman dan penguasaaan materi itu dapat mempengaruhi cara bertindak dan berperilaku dalam kehidupan sehari – hari termasuk perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagaimana dikembangkan oleh Bloom (dalam Nanang Hanafiyah dan Cucu Suhana 2009:20) aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat dilihat sebagai berikut

1) Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Ranah kognitif memiliki enam aspek, berikut penjelasannya:

a) Pengetahuan

Pengetahuan didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan ini merupakan kemampuan awal meliputi kemampuan mengetahui sekaligus menyampaikan ingatannya bila diperlukan. Hal ini termasuk mengingat bahan-bahan, benda, fakta, gejala, dan teori.

b) Pemahaman

Kemampuan pemahaman adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan menjabarkan suatu materi/bahan ke materi/bahan lain. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan, atau pengetahuan

tingkat rendah. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan meramalkan akibat-akibat dari berbagai penyebab suatu gejala.

c) Aplikasi

Aplikasi atau penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi konkret, nyata, atau baru. Aplikasi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Kemampuan kognitif ini untuk memahami aturan, hukum, rumus, dan sebagainya.

d) Analisis

Analisis adalah kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Kemampuan analisis termasuk mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi dan hubungan antar bagian tersebut.

e) Sintesis

Sintesis adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan. Kemampuan ini meliputi memproduksi bentuk komunikasi yang unik dari segi tema dan cara mengkomunikasikannya, mengajukan proposal penelitian, membuat model atau pola yang mencerminkan struktur yang utuh dan menyeluruh dari keterkaitan pengertian atau informasi abstrak. Hasil belajar sintesis menekankan pada perilaku kreatif dengan mengunatamakan pola yang baru dan unik.

f)Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, dan materi. Mengembangkan kemampuan evaluasi memiliki peran penting bagi masyarakat dan negara. Siswa dapat menentukan kriteria sendiri atau memperoleh kriteria dari narasumber. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasinya.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Dalam pembelajaran di dalam kelas ranah afektif ini terletak pada sikap siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Krathwohl dalam Purwanto (2011:50) "hasil belajar afektif menjadi lima aspek:

a) Penerimaan

Penerimaan adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian pada rangsangan yang datang kepadanya. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima rangsangan, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

b) Penanggapan

Penanggapan atau merespon adalah reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk

menerima stimulasi. Respon ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang pada dirinya.

c) Penilaian

Penilaian ini berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan tersebut. Hasil belajar penilaian adalah keinginan untuk diterima, diperhitungkan, dan dinilai orang lain.

d) Pengaturan

Pengaturan atau pengelolaan merupakan kemampuan mengatur atau mengelola berhubungan dengan tindakan penilaian dan perhitungan yang telah dimiliki. Hasil belajarnya adalah kemampuan mengatur dan mengelola sesuatu secara harmonis dan konsisten berdasarkan pemilihan filosofi yang dihayati.

e) Bermuatan Nilai

Bermuatan nilai merupakan tindakan puncak dalam perwujudan perilaku seseorang yang secara konsisten sejalan dengan nilai atau seperangkat nilai-nilai yang dihayati secara mendalam. Hasil belajar bermuatan nilai adalah perilaku seimbang, harmonis, dan bertanggungjawab dengan standar nilai yang tinggi

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpon (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk

keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Terdapat enam aspek dalam ranah psikomotorik, yakni

a) Gerakan reflex

Gerakan refleksi adalah tindakan yang ditunjukkan tanpa belajar dalam menanggapi stimulus. Seperti merentangkan, melenturkan, meregangkan, dan menyesuaikan postur tubuh dengan keadaan. (Simpon 1956)

b) Gerakan Dasar

Gerakan dasar merupakan pola gerakan yang diwarisi terbentuk berdasarkan campuran gerakan refleks dan gerakan yang lebih kompleks. Hasil belajarnya seperti berlari, berjalan, mendorong, menelikung, menggenggam, dan memanipulasi.

c) Gerakan Tanggap (*perceptual*)

Gerakan tanggap merupakan penafsiran terhadap segala rangsang yang membuat seseorang mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan, seperti kewaspadaan berdasarkan perhitungan, kecermatan melihat, ketajaman dalam melihat perbedaan, menangkap, menyepak, dan mengalah.

d) Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik meliputi kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan, hasil belajarnya seperti semua kegiatan fisik yang memerlukan usaha dalam jangka panjang dan berat, pengerahan otot, gerakan sendi yang cepat, serta gerakan yang cepat dan tepat. (Purwanto, 2011:52).

e) Komunikasi

Kemampuan komunikasi melalui gerakan tubuh. Gerakan tubuh ini merentang dari ekspresi mimik muka sampai dengan gerakan koreografi yang rumit.” (Purwanto, 2011:52).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar adalah perubahan perilaku para siswa yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi hasil belajar mencakup beberapa ranah yaitu aspek kognitif yang merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Aspek afektif yang merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap selama pembelajaran, dan aspek psikomotorik yang berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga aspek tersebut merupakan pengaruh pengalaman belajar yang dialami siswa baik berupa bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah diajarkan.

Oleh karena itu dalam penilaian pembelajaran keterampilan tidak hanya pada hasil atau produk keterampilan yang dibuat saja, akan tetapi serangkaian proses pembuatannya karena dalam pembelajaran keterampilan hasil belajar dasar meliputi seluruh aspek kegiatan, produksi dan refleksi. Untuk melihat hasil hasil belajar siswa diperlukan penilaian yang mencakup ketiga aspek tersebut. Penilaian pada aspek kognitif menggunakan tes tertulis, pada aspek afektif menggunakan penilaian sikap dan pada aspek psikomotor menggunakan penilaian unjuk kerja.

1) Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. (Purwanto, 2011 :52). Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam tes unjuk kerja :

- a) Langkah-langkah kinerja yang diharapkan dilakukan peserta didik untuk menunjukkan kinerja dari suatu kompetensi
- b) Kelengkapan dan ketepatan aspek yang akan dinilai dalam kinerja tersebut
- c) Kemampuan-kemampuan khusus yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas
- d) Upaya kemampuan yang akan dinilai tidak terlalu banyak sehingga semua dapat diamati
- e) Kemampuan yang akan dinilai diurutkan berdasarkan urutan yang diamati.

Teknik dalam penilaian unjuk kerja dapat menggunakan daftar cek maupun skala penilaian. Daftar cek hanya mempunyai dua pilihan mutlak, seperti benar salah, baik – tidak baik, sehingga tidak ada nilai tengah. Daftar cek cocok untuk mengamati subyek dalam jumlah besar. Penilaian unjuk kerja dengan menggunakan skala penilaian memungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi peserta didik. Skala penilaian yang digunakan adalah berupa angka skor dengan kriteria tertentu.

2) Tes Tertulis

Tes tertulis yang digunakan dalam penilaian pencapaian kompetensi penerapan prinsip desain adalah tes pilihan ganda. Menurut Purwanto, 2011: 50, “tes ini adalah yang paling baik dalam mengukur berbagai macam tujuan pembelajaran. Penskorannya mudah dan sampel materi yang diukur dapat lebih luas”. Soal- soal terdiri dari dua bagian, yaitu :

- a) Pokok soal yang merumuskan isi soal mengungkapkan secara deskriptif permasalahan yang diketengahkan. Pokok soal dapat berbentuk pertanyaan, pernyataan, kalimat tidak sempurna dan kalimat perintah,

b) Pilihan (options) merupakan jawaban atau kelengkapan terhadap pokok soal. Pilihan yang benar disebut kunci jawaban sedangkan yang lain disebut pengecoh.

3) Penilaian Sikap

Penilaian sikap menggunakan lembar observasi. Menurut Suharsimi Arikunto (1993:27), observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar. observasi dapat dilakukan baik secara partisipatif dan non partisipatif. Pada penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, observer (dalam hal ini adalah teman kelas dari peserta didik yang melakukan penilaian) terhadap observe (dalam hal ini peserta didik yang sedang diamati tingkah lakunya).

d. Hasil Belajar Pembuatan Macam Macam Kampuh

Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, dan didalam program pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan selalu menggunakan indikator yang menyatakan mutu pendidikan.

Penelitian ini difokuskan pada pencapaian hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan indikator hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh tersebut siswa dikatakan berhasil jika siswa mampu memahami materi pembuatan macam- macam kampuh setelah siswa dapat materi teori pembuatan

macam- macam kmpuh (aspek kognitif), siswa termotivasi dan secara aktif memahami materi macam- macam kmpuh (aspek afektif), dan siswa dapat membuat macam- macam kmpuh (aspek psikomotor). Apabila ketiga indikator aspek tersebut sudah dapat terpenuhi, maka akan dikatan berhasil dalam materi pembuatan macam- macam kmpuh sehingga nilai yang diperoleh diatas KKM atau dengan kata lain nilai siswa dapat meningkat.

Acuan penilaian yang digunakan dalam hasil belajar adalah penilaian acuan patokan (PAP), karena penentuan nilai yang diberikan kepada siswa berdasarkan denngan membandingkan antara skor hasil tes masing- masing individu dengan skor ideal. Tinggi rendahnya atau besar kecilnya nilai yang diberikan kepada individu mutlak ditentukan oleh besar kecilnya atau tinggi rendahnya skor yang dapat dicapai oleh masing- masing peserta didik. (Sri Wening, 1996:10). Kriteria yang biasa digunakan adalah dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Sesuai dengan petunjuk yang ditetapkan oleh BSNP maka ada beberapa rambu- rambu yang harus dimasukan adalah:

- 1) KKM ditetapkan pada awal tahun pelajaran.
- 2) KKM ditetapkan oleh forum MGMP sekolah.
- 3) KKM dinyatakan dalam bentuk prosentase berkisar anatara 0- 100, atau rentang nilai yang sudah ditetapkan.
- 4) Kriteria yang ditetapkan untuk masing- masing indikator idealnya berkisar 75%

5) Sekolah dapat menetapkan KKM dibawah kriteria ideal (sesuai kondisi sekolah)

6) Dalam menentukan KKM haruslah dengan memepertimbangkan tingkat kemampuan rata- rata peserta didik, kopleksitas indikato, serta kemampuan sumber daya pendukung.

Dari rambu- rambu yang ada itu, selanjutnya melalui kegiatan Musyawarah Guru Bidang Studi (MGMP) maka akan dapat diperoleh berapa KKM dari masing- masing bidang studi. Ada beberapa kriteria penetapan KKM yang dapat dilaksanakan, diantaranya:

- 1) Kompleksitas indikator (kesulitan dan kerumitan)
- 2) Daya dukung (sarana prasarana yang ada, kemampuan guru, lingkungan, dan juga masalah biaya)
- 3) Kemampuan siswa.

Kriteri ketuntasan minimal mata pelajaran dasar teknologi menjahit khususnya pada materi pembuatan macam- macam kampuh adalah 73. Apabila siswa belum mencapai nilai KKM, maka siswa tersebut dinyatakan belum tuntas.

5. Tinjauan Tentang Mata diklat Dasar Teknologi Menjahit Membuat Kampuh

Materi pelajaran di sekolah kejuruan dibagi atas tiga aspek dasar yaitu normatif, adaptif, dan produktif. Aspek normatif memeberikan pelajaran nilai- nilai positif dalam kehidupan, aspek adaptif memberikan pembelajaran ilmu pengetahuan yang dapat diadaptasi dalam kehidupan dan aspek produktif

memberikan pembelajaran keterampilan yang memungkinkan peserta didik untuk menciptakan suatu barang atau karya dalam kehidupan. SMK N 1 Pengasih terbagi dalam beberapa bidang keahlian salah satunya bidang keahlian busana butik. Secara khusus tujuan program keahlian busana butik adalah membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan, dan sikap agar berkompeten. Dasar teknologi menjahit merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang diberikan pada siswa kelas X SMK pariwisata bidang keahlian busana butik. Berdasarkan struktur kurikulum KTSP mata pelajaran dasar teknologi menjahit masuk pada kategori dasar kompetensi kejuruan (C2) yang diberikan dengan bobot pelajaran 7 jam perminggunya selama dua semester yaitu semester pertama (ganjil) dan semester kedua (genap). Di SMK N 1 Pengasih 7 jam perminggu dibagi menjadi dua kali pertemuan dalam satu minggu dengan alokasi waktu 45 menit per jamnya. Materi membuat kampuh masuk pada semester kedua (genap). Mata pelajaran dasar teknologi menjahit ini mengajarkan siswa untuk menerapkan berbagai teknik menjahit sesuai dengan jenis busana yang dibuat pada jenjang berikutnya. Teknologi Busana berasal dari kata *Teknos* dan *Logos*. *Teknos* berarti teknik, cara, metode, sedangkan *logos* berarti ilmu, pengetahuan. Jadi, yang dimaksud teknologi busana adalah suatu ilmu ketrampilan yang mempelajari cara atau teknik, metode pembuatan atau penyelesaian busana. Pada penelitian tindakan kelas ini media yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *abode flash*, memilih bahan ajar pada semester dua awal yaitu pada kompetensi dasar 3.8 mengemukakan pengertian dan jenis kampuh dan 4.8 membuat macam-macam kampuh.

a. Pengertian

Macam-macam kampuh dalam busana merupakan pengetahuan dasar yang wajib difahami oleh siswa pada pembelajaran pembuatan busana. Menurut Radias Saleh & Aisyah Jafar (1991:46) kampuh adalah sambungan yang terjadi waktu menyambung dua potong kain atau bahan. Penyelesaian kampuh sangat mempengaruhi hasil jahitan suatu busana. Senada dengan Ernawati, dkk (2008:106) yang menjelaskan bahwa untuk menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana misalnya menyatukan bahu muka dengan bahu belakang, sisi kiri muka dengan sisi kanan belakang memiliki sisa sambungan yang disebut kampuh". Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kampuh adalah sambungan yang terjadi waktu menyambung dua potong kain atau bahan. Teknik menjahit kampuh agar hasilnya kuat maka setiap penyambungan baik di awal atau pun di akhir jahitan harus dimatikan, agar tidak mudah lepas yaitu dengan cara menjahit mundur maju atau dengan cara mengikatkan kedua ujung benang. Jadi pada awal dan akhir jaitan kampuh harus dimatikan.

b. Jenis-jenis kampuh

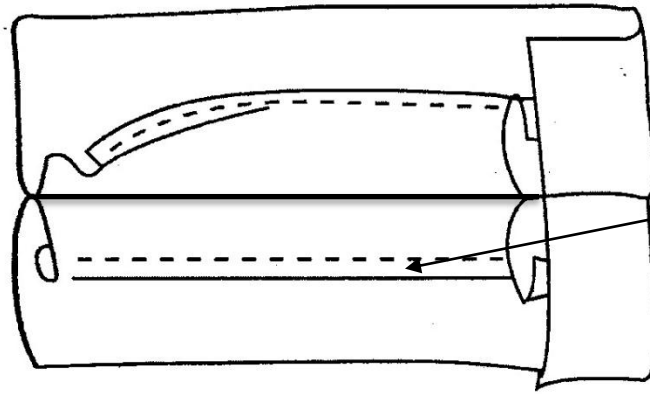
Pemakaian kampuh disesuaikan dengan kegunaan yang lebih tepat. Kampuh ada bermacam-macam antara lain:

1) Kampuh buka yaitu kampuh yang tiras sambungannya terbuka atau dibuka.

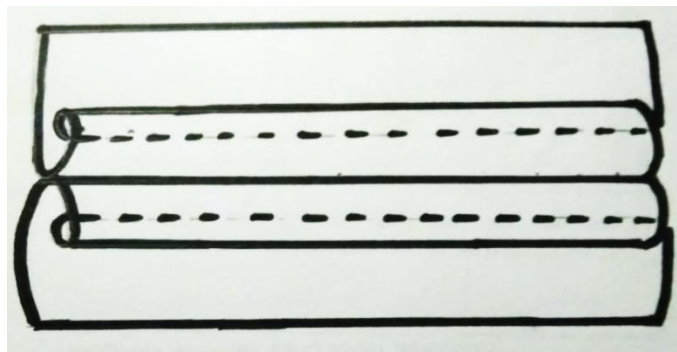
Teknik penyelesaian tiras ini ada beberapa cara. Menurut pendapat dari Ernawati, dkk (2008:106) penyelesaian tiras kampuh buka sebagai berikut:

a) Kampuh terbuka dengan cara setikan mesin penyelesaian

- b) Kampuh terbuka dengan penyelesaian tusuk balut
- c) Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras
- d) *Kampuh terbuka diselesaikan dengan rompok*

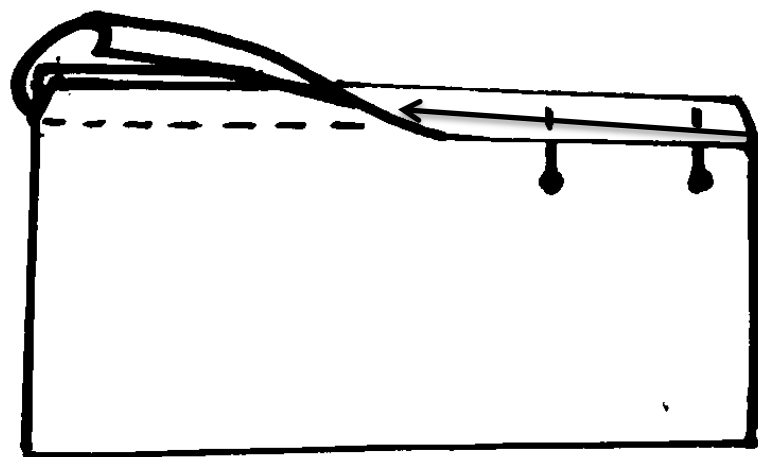


Kampuh buka
disetik mesin
bagian buruk
terdapat satu
setikan

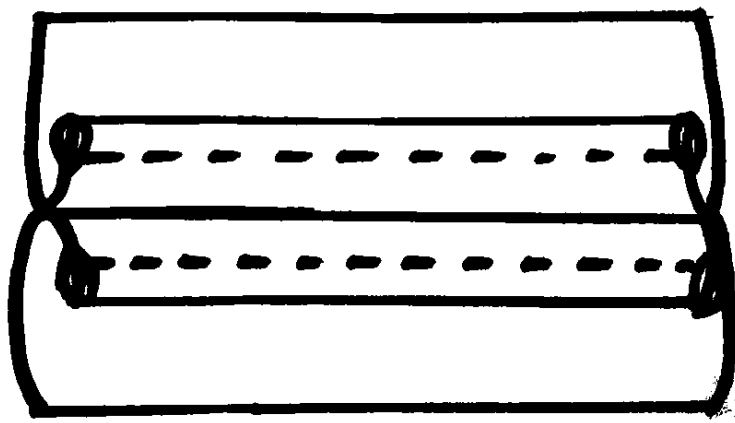


Gambar 01. Kampuh buka
disetik mesin

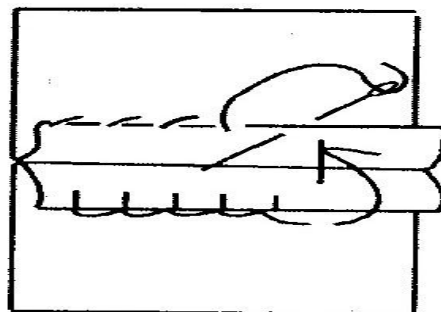
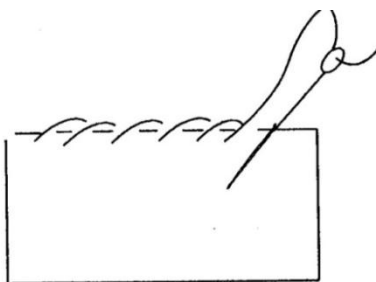




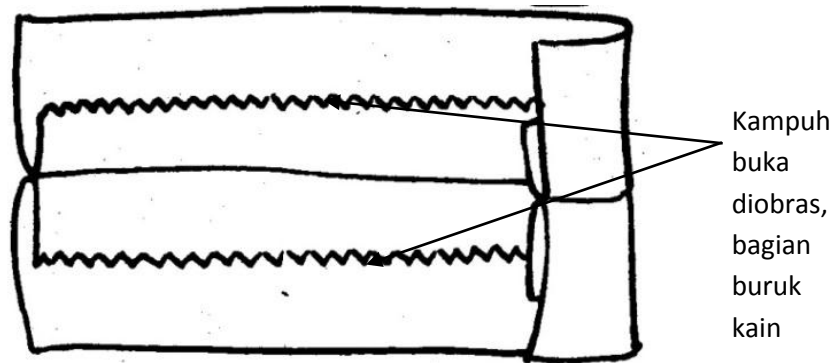
setiap lembar kain di jahit dengan kain serong



Gambar 02. Kampuh buka dirompok



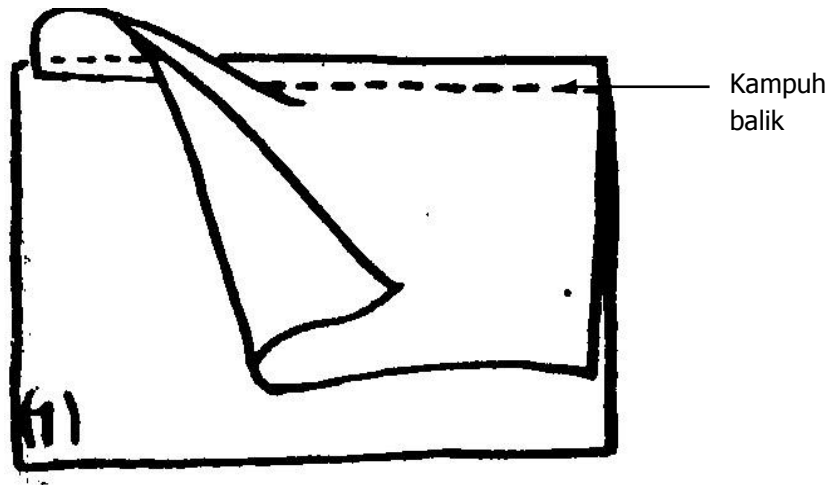
Gambar 03. Kampuh buka dibalut atau di feston

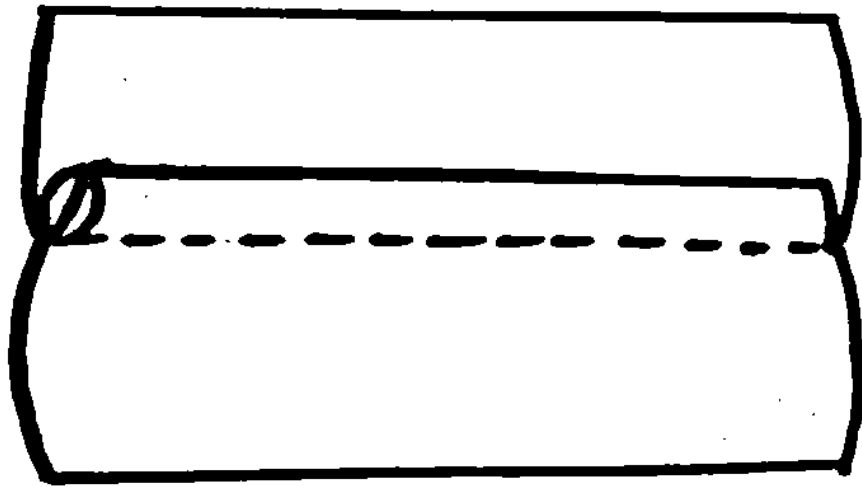


Gambar 04. Kampuh buka diobras

2) Kampuh Balik

Jenis kampuh yang kedua adalah kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikkan dengan dua kali jahit dan dibalikkan. (Ernawati, dkk 2008:106) Kampuh balik ini ada dua macam yaitukampuh balik biasa dan kampuh balik yang disom atau sering disebut kampuh *costume*

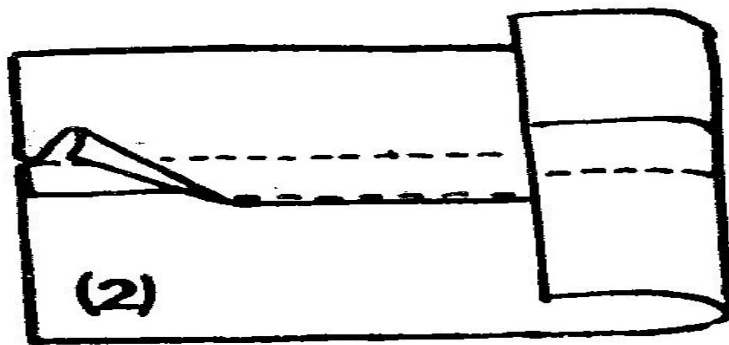




Gambar 05. Kampuh balik

3) Kampuh Pipih

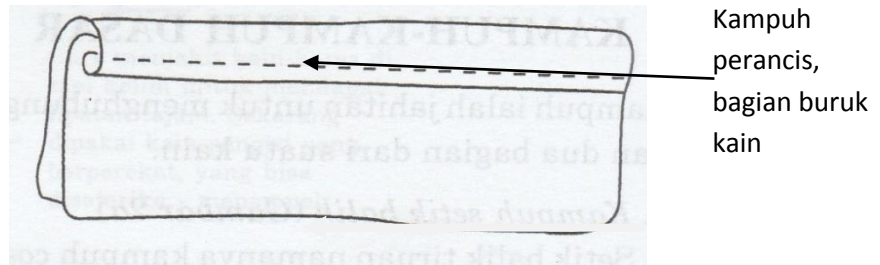
Jenis kampuh lainnya adalah kampuh pipih. Kampuh ini mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang lainnya satu setika biasanya dipakai untuk dua sisi untuk bagian luar atau bagian dalam yang mana keduanya sama-sama bersih (Ernawati, dkk 2008:107).



Gambar 06. Kampuh pipih

4) Kampuh Perancis

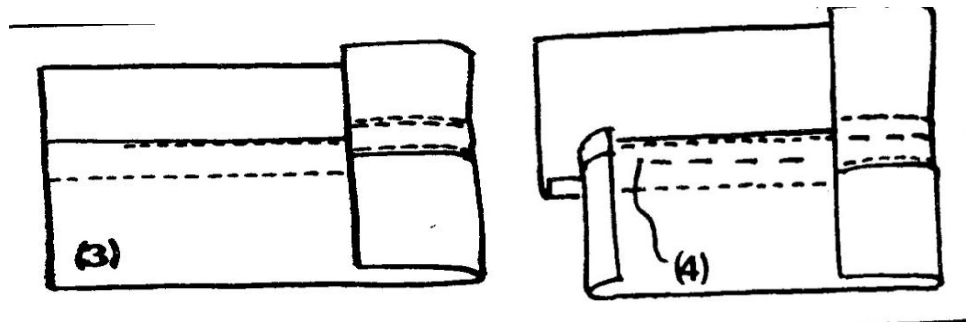
Kampuh yang biasa digunakan untuk menjahit bahan tipis adalah kampuh perancis. Kampuh perancis hanya terdiri dari satu jahitan yang didapatkan dengan cara menyatukan dua lembar kain (Ernawati, dkk , 2008:107).



Gambar 16.Kampuh perancis

5) Kampuh Sarung

Kampuh sarung biasanya digunakan untuk menjahit sarung tapi bisa juga untuk jahitan yang lain yang sesuai. Kampuh sarung adalah kmpuh yang tampak dua setikan di kedua sisinya bagian luar dan bagian dalam (Ernawati, dkk, 2008:106).



Gambar 08. Kampuh sarung

c. Alat dan bahan

Sebelum praktik membuat jenis-jenis kampuh terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan yang akan kita gunakan untuk menjahit. Menurut Dwijanti (2013:18) beberapa alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu:

Alat :

- 1) Pita ukur
- 2) Penggaris
- 3) Kapur jahit
- 4) Gunting kain
- 5) Gunting benang
- 6) Gunting zig – zag
- 7) Jarum tangan
- 8) Jarum pentul
- 9) Bantalan jarum
- 10) Setrika dan bantalan setrika

11) Seperangkat mesin jahit

Bahan :

- 1) Kain blaco
- 2) Benang jahit

Setelah menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan selanjutnya menyusun urutan langkah kerja agar lebih mudah.

d. Langkah kerja membuat jenis–jenis kampuh

Pembuatan macam-macam kampuh agar lebih mudah difahami dan efektif waktunya perlu dibuat langkah-langkah kerja secara rinci. Menurut Dwijanti (2013:19) langkah mengerjakan kampuh buka sebagai berikut :

1) Kampuh buka

Kampuh buka memiliki beberapa macam penyelesaian tepi kampuh diantaranya disetik mesin, diobras, difeston, dan dirompok. Langkah kerjanya sebagai berikut :

- a) Siapkan bahan.
- b) Gunting kain blaco dengan ukuran 12 cm x 10 cm.
- c) Pastikan arah serat memanjang.
- d) Beri tanda jahitan 2 cm untuk kampuh
- e) Jahit sesuai garis lurus, di awal dan diakhir jahitan di setik maju mundur atau dimatikan dengan menali sisa benangnya agar benang tidak mudah lepas.
- e) Untuk kampuh buka disetik mesin dengan cara melipat kecil pinggiran tiras dan disetik dengan mesin sepanjang pinggiran tersebut.

- f) Untuk kampuh buka penyelesaian dibalut yaitu dengan penyelesaian tiras disepanjang pinggiran tiras diselesaikan dengan tusuk balut.
- g) Untuk kampuh buka penyelesaian diobras yaitu penyelesaian disepanjang pinggiran tiras diselesaikan dengan diobras. Cara ini padasaat sekarang banyak dipakai terutama untuk busana wanita dan busana pria (celana pria).
- h) Untuk kampuh buka penyelesaian dirompok yaitu dijahit dengan kain serong tipis, dilipat dan disetik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai cara untuk menyelesaikan tiras kain pada kampuh buka, namun pada dasarnya langkah awal menjahit kampuh buka sama saja.

2) *Kampuh Balik*

Pembuatan kampuh balik ada yang menggunakan jahitan mesin ada juga yang menggunakan gabungan antara jahitan mesin dan sum tangan. Berikut ini merupakan langkah kerja menjahit kampuh balik:

- a) Siapkan alat dan bahan.
- b) Gunting kain blaco dengan ukuran 12 cm x 10 cm.
- c) Pastikan arah serat memanjang.
- d) Beri tanda jahitan 1 cm untuk kampuh
- e) Jahit bagian buruk menghadap bagian buruk (bagian baik) yang betiras dengan lebar tiras dengan ukuran 3mm jika memungkinkan dibuat lebih halus/kecil,

f) Kemudian dibalikkan dan dijahit dari bagian buruk menghadap bagian baik dengan pinggir tirsnya masuk ke dalam, hasil kampuh ini paling besar 0,5 cm (Dwijanti, 2013:21-22).

3) *Kampuh Pipih*

Langkah pembuatan kampuh pipih secara garis besar dikerjakan dengan cara menyatukan dua lembar kain dan dijahit tepat pada garis pola. Lebih jelasnya sebagai berikut:

- a) Siapkan alat dan bahan.
- b) Gunting kain blaco dengan ukuran 12 cm x 10 cm.
- c) Pastikan arah serat memanjang.
- d) Beri tanda jahitan 1 cm untuk kampuh
- e) Lipatkan kain yang pinggirannya bertiras selebar 1,5 cm menjadi 0.5 cm, tutup tirasnya dengan lipatan yang satu lagi (Dwijanti, 2013:20-22)

4) *Kampuh Perancis*

Pembuatan kampuh perancis menggunakan mesin jahit. Agar lebih mudah berikut ini langkah-langkah pembuatan kampuh perancis.

- a) Siapkan alat dan bahan.
- b) Gunting kain blaco dengan ukuran 12 cm x 10 cm.
- c) Pastikan arah serat memanjang.
- d) Beri tanda jahitan 1 cm untuk kampuh
- e) Kain bagian baik berhadapan sesama baik, tetapi tidak sama lebar/pinggirnya, lipatkan pinggir kain yang satu (kain yang lebih lebar) dengan kain yang laian, lalu jhit tiras dengan lebar 0,6 mm (Ernawati, dkk , 2008:107).

5) *Kampuh Sarung*

Membuat kampuh sarung dapat dikerjakan dengan menggunakan jahitan tangan maupun mesin. Lebar kampuh yang digunakan lebih kecil dari kampuh buka. Berikut langkah-langkah pembuatan kampuh sarung :

- a) Siapkan alat dan bahan.
- b) Gunting kain blaco dengan ukuran 12 cm x 10 cm.
- c) Pastikan arah serat memanjang.
- d) Beri tanda jahitan 1 cm untuk kampuh
- e) Pinggiran sama-sama besar, kampuh semula 1cm lalu keduanya dikumpul berpadu, tiras dilipat dengan posisi saling berhadapan dan dapat dibantu dengan jelujuran. Tirasnya sama-sama dilipat menjadi 0,5cm lalu dijahit pinggirannya dari bagian buruk

e. Kegunaan kampuh

Jenis-jenis kampuh yang telah diuraikan di atas harus diterapkan sesuai bahan yang digunakan agar hasil jahitan rapi dan nyaman untuk digunakan. Fungsi kampuh menurut Ernawati, dkk (2008:106) sebagai berikut :

- 1) Kampuh buka untuk menyambungkan (menjahit) bagian-bagian bahu, sisi badan, sisi rok, sisi lengan, sisi jas, sisi mantel, sisi celana, dan belakang celana
- 2) Kampuh balik untuk kebaya yang dibuat dari bahan tipis, kemeja, pakaian tidur
- 3) Kampuh pipih dipakai untuk menjahit kain sarung, kemeja, celana, jaket, pakaian bayi dan sebagainya
- 4) Kampuh perancis ini cocok dipakai untuk menjahit bahan yang tipis

5) Kampuh sarung untuk menjahit kain sarung pelek (kain sarung bercorak/kotak-kotak) ketika menjahit corak/kotaknya harus sama juga untuk menjahit kemeja, jas dan jaket.

Senada dengan pendapat (Dwijanti, 2013:13-14) fungsi, kegunaan atau penerapan kampuh sebagai berikut :

- 1) Kampuh buka berfungsi untuk penyelesaian umum pada busana contohnya: gaun, wanita, mantel, rok, blus, celana dan sebagainya.
- 2) Kampuh balik yang memiliki sifat kuat dan rapi digunakan untuk penyelesaian busana anak, kebaya, pakaian dalam dan sebagainya
- 3) Kampuh pipih digunakan untuk penyelesaian pakaian bayi, kemeja, celana pendek, celana jeans.
- 4) Kampuh sarung lebih menekankan pada penyelesaian sambungan sarung.
- 5) Kampuh Prancis berfungsi untuk menjahit dua lembar kain dengan satu kali setipembelajaran. Jenis kampuh ini biasa digunakan untuk bahan yang berjenis tipis.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap jenis kampuh memiliki spesifikasi fungsi masing-masing dan harus diterapkan dengan benar pada pembuatan busana. Hal tersebut dimaksudkan agar hasil busana lebih bagus dan nyaman untuk dikenakan.

f. Pelaksanaan Pembelajaran Pembuatan macam-macam kampuh

SMK N 1 Pengasih merupakan sekolah menengah kejuruan di Kulon Progo yang menggunakan kurikulum KTSP dalam pembelajarannya khususnya kelas x .

KTSP disusun dan dipadukan dengan k13. Pada lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses dijelaskan bahwa “Keguatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.” Ika Lestari (2013: 74-77) menjelaskan tentang langkah kegiatan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan KTSP, sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan peserta didik agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan hal-hal yang dapat dilakukan oleh guru:

- a) Menyiapkan peserta didik secara psikis untuk mengetahui pembelajaran.
- b) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari (apersepsi)
- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar akan dicapai dalam proses pembelajaran
- d) Menyampaikan cakupan materi sesuai dengan silabus

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan suatu proses pembelajaran yang nantinya dapat mencapai kompetensi dasar. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inisiatif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik

untuk aktif. Kegiatan inti ini dilakukan secara sistematis melalui proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

a) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi ini guru dapat :

- (1) Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas tentang materi yang dipelajari
- (2) Menggunakan pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lainnya.
- (3) Memfasilitasi interaksi antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.
- (4) Aktif melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran
- (5) Memfasilitasi peserta didik untuk melakukan praktik di ruangan maupun dilapangan.

b) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi ini guru dapat :

- (1) Membiasakan peserta didik membaca dan menulis tugas – tugas
- (2) Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas dan diskusi untuk mengembangkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis
- (3) Memberikan kesempatan peserta didik untuk berfikir, menganalisa, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut.
- (4) Memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar

(5) Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individu maupun kelompok

c) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi ini guru dapat:

(1) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan dan isyarat.

(2) Memberikan konfirmasi atas hasil eksplorasi dan elaborasi.

(3) Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan

(4) Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar, seperti memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

d) Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian atau refleksi, umpan balik dan tindak lanjut.

Sesuai dengan silabus yang telah ditetapkan disekolah, salah satu kompetensi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kompetensi tentang Dasar Teknologi Menjahit pembuatan macam- macam kampuh

e. Hasil Belajar Pembuatan Macam Macam Kampuh

Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, dan didalam program pendidikan yang bertujuan untuk

meningkatkan mutu pendidikan selalu menggunakan indikator yang menyatakan mutu pendidikan.

Penelitian ini difokuskan pada pencapaian hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Kognitif

Indikator :

- a. Siswa dapat menjelaskan pengertian kampuh
- b. Siswa dapat menunjukan fungsi kampuh buka untuk penyelesaian pakaian
- c. Siswa dapat menunjukan jenis- jenis kampuh
- d. Siswa dapat menguraikan pengertian jenis- jenis kampuh
- e. Siswa dapat membedakan jenis kampuh untuk penyelesaian pakaian

2. Afektif

Indikator:

- a. Tertib
- b. Rapi
- c. Bersih
- d. Teliti
- e. Tepat waktu

3. Psikomotor

Indikator:

- a. Adapun komponen penilaian unjuk kerja sebagai berikut:

1) Persiapan

Kelengkapan alat dan bahan:

- a). Kain
- b). Penggaris
- c). Meteran
- d). Jarum
- e). Benang
- f). Celemek

Mengkondisikan Tempat kerja

2) Proses

- a). Keselamat kerja
- b). Ketepatan langkah pembuatan kampuh
- c). Ketepatan presing

3) Hasil

- a). Kerapian hasil jahitan
- b). Ketepatan ukuran kampuh
- c). Ketepatan waktu

Berdasarkan indikator hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh tersebut siswa dikatakan berhasil jika siswa mampu memahami materi pembuatan macam- macam kampuh setelah siswa dapat materi teori pembuatan macam- macam kampuh (aspek kognitif), siswa termotivasi dan secara aktif memahami materi macam- macam kampuh (aspek afektif), dan siswa dapat membuat macam- macam kampuh (aspek psikomotor). Apabila ketiga indikator aspek tersebut sudah dapat terpenuhi, maka akan dikatakan berhasil dalam materi pembuatan macam- macam kampuh sehingga nilai yang diperoleh diatas KKM atau dengan kata lain nilai siswa dapat meningkat.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Kajian dalam penelitian ini perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan bahan masukan walaupun penelitian tidak berasal dari bidang keahlian yang sama. Dari beberapa penelitian yang ada, hasil penelitian yang relevan yang digunakan adalah penelitian yang berbasis media pembelajaran, motivasi dan hasil belajar.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arlina Dwi Putranti pada tahun 2011 dengan judul peningkatan hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering melalui penggunaan multimedia di SMK 1 Wonosari. Hasil penelitian data hasil dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran menggambar busana melalui menyajikan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan, dimana seluruh siswa telah mencapai KKM. Peningkatan ini

sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai yaitu perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Jumlah peserta didik yang dapat mencapai kompetensi dasar minimal 75% dari jumlah instruksional yang harus dicapai, dengan pencapaian hasil belajar lebih baik dari sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas ini telah dianggap berhasil.

2. Deny Budi Hertanto(2011) yang berjudul Upaya Peningkatan Kualitas Kuliah Jaringan Komputer melalui Penerapan Media Pembelajaran Packet Tracer 5.0. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan proses belajar mengajar mata kuliah Jaringan Komputer menggunakan media pembelajaran Packet tracer 5.0 yang seharusnya, serta dampaknya terhadap motivasi, pemahaman, dan nilai akhir mahasiswa. Kinerja yang diukur adalah kesesuaian proses belajar mengajar dengan rencana tindakan, motivasi mahasiswa mengikuti kuliah Jaringan Komputer, pemahaman mahasiswa terhadap materi Jaringan Komputer, dan persentase mahasiswa yang mendapat nilai B ke atas. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (Classroom Action Research). Model yang digunakan mengadopsi model dasar yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kinerja tersebut adalah lembar observasi. Hasil penelitian berdasarkan analisis data, subjek penelitian dan Lembar Belajar Mahasiswa, menunjukkan bahwa (1) PBM mata kuliah Jaringan Komputer telah dilaksanakan sesuai perencanaan, (2) Motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan meningkat sampai

dengan 90%, (3) Peningkatan pemahaman terhadap materi kuliah meningkat rata-rata 76%, dan (4) PBM mata kuliah Jaringan Komputer menggunakan media pembelajaran Packet tracer 5.0 dapat menghasilkan jumlah mahasiswa yang lulus dengan nilai B ke atas lebih dari 70%

3. Marsudi (2016) dengan judul Penerapan Model Konstruktivistik dengan Media File Gambar 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi hasil belajar siswa pada pembelajaran Rencana Anggaran Biaya (RAB) melalui model konstruktivistik dengan media file gambar 3 dimensi pada siswa kelas III Teknik Konstruksi Kayu SMK Negeri 2 Pengasih. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas III Teknik Konstruksi Kayu SMK Negeri 2 Pengasih semester genap tahun pelajaran 2014/ 2015 yang berjumlah 28 siswa. Data tentang motivasi siswa diperoleh dengan metode angket model dari John Keller yaitu; *Action, Relevance, Confidence, dan Satisfaction* (ARCS), sedangkan prestasi hasil belajar diperoleh dengan metode tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model konstruktivistik dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 28,52%. Sedangkan pada aspek lain dari siklus I ke siklus II yaitu terdapat peningkatan prestasi hasil belajar rata-rata skor 7,34%, daya serap 7,34%, dan ketuntasan belajar 75,01%. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang relevan diatas maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *flash* layak

digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga relevan untuk penelitian yang akan dilakukan yaitu upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh menggunakan media adobe flash untuk siswa kelas X SMK N 1 Pengasih. Perbedaan penelitian yang dilakukan dapat dilihat dalam Tabel 04.

Tabel 02. Perbedaan Penelitian yang akan Dilakukan

Uraian	Penelitian	Arlin a dwi Putra nti 2011	Deny Budi Hartant o 2011	Marsudi 2016	Etik witarti 2017
Bidang yang diteliti	Pencapaian kompetensi			√	
	Pencapaian Minat	√	√		
	Pencapaian motivasi				√
	Pencapaian hasil belajar				√
Tempat penelitian	SD / MI	√			
	SMP / MTS				
	SMA / SMK / MA		√	√	√
Metode Penelitian	Content Analisis				
	Deskriptif				
	PTK	√		√	√
	R & D				
	Quasi Eksperimen		√		
Metode Pengumpul	Observasi	√	√	√	√
	Wawancara				√
	Tes	√	√	√	√
	Angket				√
Teknik Analisis	Statistik Deskriptif				
	Deskriptif	√	√	√	√

C. Kerangka Pikir

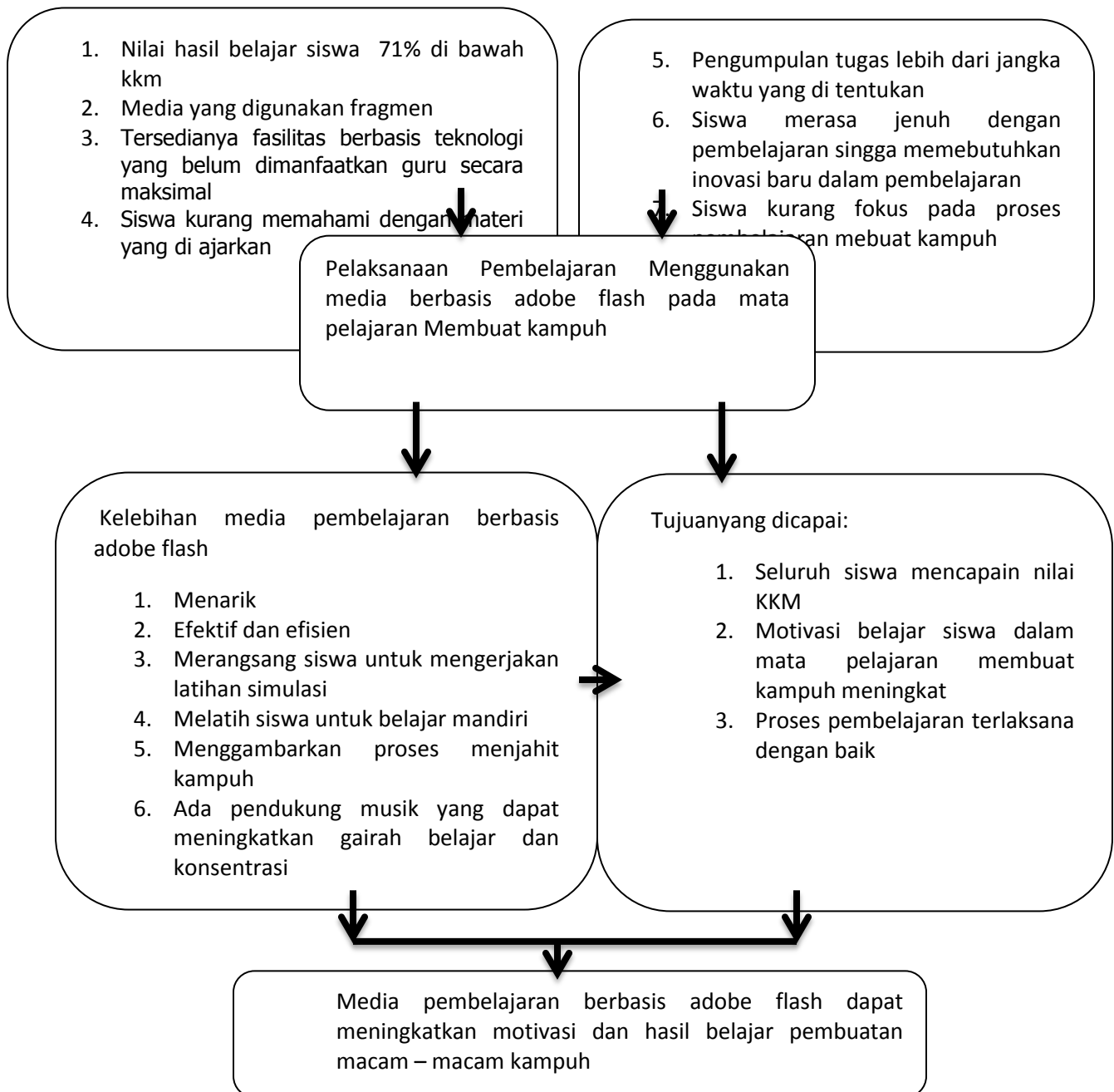
Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik, guru, dan sumber belajar yang dilakukan dengan sengaja, terarah, terencana sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran

pembuatan macam- macam kampuh di SMK N 1 Pengasih masih belum maksimal, hal tersebut dapat ditunjukan dengan masih rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik dan masih ada siswa yang belum mencapai KKM yang telah di tentukan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu adanya perubahan pelaksanaan pembelajaran sehingga nanti dapat meningkatkan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh perubahan pembelajaran ini dengan menerapkan media video pembelajaran berbasis adobe flash yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran, karakteristik dan kebutuhan siswa . pelaksanaan pembelajaran di awali dengan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Penggunaan media video pembelajaran adobe flash pada pelajaran pembuatan macam- macam kampuh merupakan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan penggunaan media video pembelajaran ber basis adobe flash ini diharapkan dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat peserta didik yang lebih terhadap materi pembuatan macam- macam kampuh dan pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembautan macam- macam kampuh.

Berikut adalah gambaran skema kerangka berfikir peningkatan motivasi dan hasil belajar materi pembuatan macam- mcam kampuh melalui penyajian video berbasis adobe flas



Gambar 09. Skema Kerangka Berfikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas maka pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *adobe flash* pembuatan macam- macam kampuh kelas x di SMK N 1 Pengasih?
2. Bagaimana peningkatan motivasi dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *adobe flash* pada materi pembuatan macam macam kampuh di SMK N 1 Pengasih?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *adobe flash* pada materi pembuatan macam macam kampuh di SMK N 1 Pengasih?

E. Hipotesis Tindakan

Penggunaan media video pembelajaran berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMK N 1 Pengasih .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

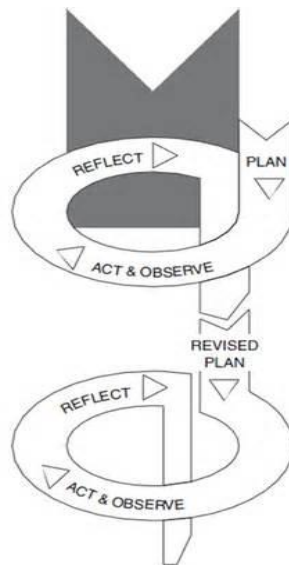
1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dibuat dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas termasuk dalam ruang lingkup penelitian terapan(*applied serech*) yang menggabungkan antara pengetahuan, penelitian, dan tindakan. Penelitian tindakan merupakan penerapan menemukan fakta pada pemecahan masalah dalam situasi social dengan pandangan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan di dalamnya, yang melibatkan kolaborasi dan kerjasama para peneliti, praktisi, dan orang awam. Penelitian tindakan kelas adalah suatu percermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam macam kampuh menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* untuk siswa SMK N 1 Pengasih.

Desain penelitian tindakan kelas ini adalah desain penelitian model Kemmis & Mc Taggart adalah penelitian yang mengandung pengertian bahwa masing masing individu yang terlibat dalam penelitian mempunyai tugas, tanggung jawab dan kepentingan yang berbeda tetapi tujuan yang sama yaitu memecahkan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Desain Penelitian

Sebagai suatu penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada didalam kelas, menyebabkan terdapat beberapa model atau desain penelitian tindakan kelas yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart, Penelitian Tindakan Model Kemmis & Mc Taggart sebagai berikut:



Gambar10. Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart

Penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart terdapat empat langkah proses dalam satu siklus, yaitu penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan dan observasi dilaksanakan dalam satu waktu. Penelitian diawali dengan penyusunan rencana ini didasarkan pada masalah dan hipotesisnya. Selanjutnya adalah tahapan tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang berkolaborasi bersama guru serta sesuai dengan tindakan yang telah direncanakan. Sedangkan observasi dilakukan dengan

mendokumentasikan pengaruh dari tindakan yang dilakukan serta mengumpulkan data yang berupa kinerja proses belajar mengajar.

Tahapan tindakan dan observasi dilakukan dalam satu waktu, yaitu ketika tindakan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, ketika itu pula observasi juga dilaksanakan. Peneliti yang juga sekaligus sebagai guru melaksanakan tindakan dibantu dengan guru. Tahapan observasi dibantu observer yaitu guru dan teman sejawat untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan perilaku peserta didik. Langkah yang terakhir yang dilakukan melalui observasi atau pengamatan atas pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Refleksi dilakukan untuk menilai apakah pengaruh dari tindakan sesuai dengan yang diinginkan atau tidak sesuai yang diharapkan atau tidak sesuai yang diharapkan. Siklus tindakan penelitian dilakukan secara terus menerus hingga penelitian terjadi peningkatan atau perubahan yang baik hingga tidak diperlukan lagi tindakan untuk meningkatkannya.

Sesuai dengan penelitian tindakan kelas maka dalam desain penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan MC Taggart (1998). Berikut ini merupakan penjelasan tahapan penelitian tindakan kelas (PTK) SESUAI MODEL Kemmis dan MC Taggart, yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Penyusunan rencana

Penyusunan rencana adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk dapat meningkatkan apa yang telah terjadi. Penyusunan rencana disusun berdasarkan masalah dan hipotesis tindakan yang diuji secara empirik sehingga perubahan yang diharapkan dapat mengidentifikasi aspek

dan hasil proses belajar mengajar, sekaligus mengungkap faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan tindakan.

Rencana penelitian tindakan kelas (PTK) hendaknya disusun berdasarkan kepada hasil pengamatan awal yang reflektif. Sehingga mendapatkan gambaran umum tentang masalah yang ada. Hasil pengamatan awal terhadap proses yang terjadi dalam situasi yang ingin diperbaiki dituangkan dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan tersebut dicermati bersama untuk melihat masalah- masalah yang ada dan aspek aspek apa yang perlu ditingkatkan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa penyusunan rencana dibuat berdasarkan hasil pengamatan awal yang telah direfleksikan dan sesuai dengan kenyataan dan permasalahan yang terjadi.

b. Tindakan

Tindakan disini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Berdasarkan pengertian dan tindakan tersebut dapat disimpulkan bahwa tindakan yang akan dilaksanakan hendaknya memiliki inovasi terbaru dari penelitian sebelumnya. Meskipun pada kenyataannya tidak semua dari rencana yang dibuat terlaksana seluruhnya pada tahapan tindakan, tetapi yang menjadi intinya pada tahapan tindakan ini adalah harus mengarahnya tindakan pada perbaikan dari keadaan yang sebelumnya.

Tindakan yang dilaksanakan ini nantinya dapat digunakan sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan berikutnya. Pelaksanaan penelitian

tindakan kelas (PTK) ini adalah guru kelas yang bersangkutan yang berkolaborasi dengan peneliti.

c. Observasi

Observasi atau pengamatan yang dilakukan berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh dari tindakan yang telah dilaksanakan. Observasi tersebut nantinya digunakan sebagai dasar bagi refleksi. Objek observasi adalah seluruh proses tindakan yang dilaksanakan sesuai dengan rencana, pengaruhnya, kendala tindakan direncanakan dan pengaruhnya, serta persoalan yang timbul dalam tindakan yang dilaksanakan. Observasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Pengumpulan data dalam observasi ini menggunakan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran yang sebelumnya telah disusun.

d. Refleksi

Refleksi (*reflection*) adalah mengingat dan merenungkan tindakan yang telah dilaksanakan. Refleksi merupakan usaha untuk memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala, yang nyata dari tindakan yang telah dilaksanakan. Refleksi memiliki aspek evaluatif- nimbang pengalaman dari tindakan untuk menilai apakah pengaruh yang ditimbulkan memang diinginkan atau tidak, dan memberikan saran- saran yang dibutuhkan untuk meneruskan ketahapan selanjutnya. Refleksi merupakan kegiatan analisis, interpretasi, dan

eksplanasi (penjelasan) terhadap semua informasi dari tindakan yang dilaksanakan yang diperoleh melalui observasi ataupun pelaksanaan tindakan.

Kegiatan refleksi terdiri atas empat aspek yaitu analisis data hasil observasi dari pelaksanaan tindakan, pemahaman memahami data hasil analisis observasi, penjelasan mengenai hasil analisis observasi, dan menyimpulkan apakah penelitian yang dilakukan telah teratasi atau belum teratasi. Sehingga dalam refleksi akan ditentukan apakah penelitian itu berhenti disitu saja atau akan diteruskan ke penelitian berikutnya.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMK N 1 Pengasih yang berlokasi di JL.Kawijo 11 Pengasih, KulonProgo, Yogyakarta, dengan pertimbangan bahwa (1) sekolah tersebut merupakan salah satu SMK Kelompok Pariwisata yang mempunyai program keahlian busana butik, (2) peneliti melaksanakan program KKN-PPL dengan mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK tersebut sehingga secara teknis akan mempermudah penelitian

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian Bulan desember 2017, dipilih berdasarkan uraian materi pelajaran pada kompetensi dasar pembuatan macam macam kampuh.

C. Subjek Penelitian Tindakan Kelas

Subyek penelitian adalah orang yang dikenai tindakan, dalam konteks pendidikan disekolah, subyek penelitian adalah siswa, guru, pegawai, dan kepala sekolah. Dalam penelitian disekolah subyek penelitian pada umumnya adalah

siswa. Pemilihan subyek penelitian berdasarkan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung di lapangan dalam hal ini SMK N 1 Pengasih yang dilengkapi dengan identifikasi masalah yang telah dipaparkan dalam Bab 1, peneliti memutuskan subjek penelitian ini adalah siswa kelas X busana di SMK N 1 Pengasih. Jumlah siswa dalam kelas ini adalah 32 siswa yang semuanya adalah perempuan. Tingkat motivasi dan hasil belajar siswa kelas ini cenderung rendah.

D. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* di SMK N 1 Pengasih. Pada penelitian tindakan kelas ini di mulai dengan pra siklus, untuk mengetahui data motivasi dan hasil belajar siswa dari guru mata pelajaran pembuatan macam-macam kampuh. Penelitian ini akan dilakukan berkolaborasi bersama guru mata pelajaran pembuatan macam- macam kampuh. Penelitian ini nantinya akan dilaksanakan dalam beberapa siklus dan akan berhenti jika hasil yang diperoleh dari penelitian telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan peneliti.

Pada penelitian tindakan kelas ini, telah dilakukan variasi dan inovasi dalam penyajian materi materi pembelajaran di dalam kelas di dalam kelas, yaitu melalui media video pembelajaran *adobe flash* diharapkan proses pembelajaran akan lebih baik pada mata pelajaran pembauatan macam- macam kampuh. Penelitian ini sesuai dengan model penelitian tindakan Kemmis dan MC Taggart. Tahapan

dalam penelitian setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu penyusunan rencana, tindakan, observasi, yang dilakukan dalam satu waktu yang bersamaan, dan refleksi. Adapun penjelasan tentang tahapan tersebut dalam siklus penelitian sebagai berikut:

1. Pra Siklus

a. Penyusunan Rencana

Tahapan penyusunan rencana ini dilakukan sebelum dilaksanakannya tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dilakukan penelitian tindakan.

b. Tindakan dan Observasi

Tahapan tindakan pra siklus ini adalah kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran seperti biasanya dengan perencanaan yang telah dibuat guru. Peneliti pada pra siklus dalam tahapan tindakan adalah cukup dengan mengamati pelaksanaan pembelajaran dan mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di kelas. Pengamatan dilakukan selama tindakan terhadap motivasi dan hasil belajar (unjuk kerja) pembuatan macam-macam kompos berlangsung. Pengamatan ini untuk mengetahui sejauh mana motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembuatan macam-macam kompos dan sejauh mana pelaksanaan pembelajaran sehingga perlu adanya aspek-aspek yang ditingkatkan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

c. Refleksi

Berdasarkan diskusi tentang permasalahan yang terjadi dikelas maka peneliti dan guru berkolaborasi dalam penelitian tindakan kelas. Penelitian bersama guru melakukan refleksi dan perencanaan perbaikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembuatan macam- macam kampuh. Dikarenakan kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran *joobsheet* dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan penggunaan media video pembelajaran dapat terciptanya proses belajar mengajar menjadi lebih baik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh di SMK N 1 Pengasih.

Guru sebagai kolaborator merespon baik dan setuju dengan rencana penggunaan media video pada penyajian materi pembuatan macam- macam kampuh. Perencanaan dari refleksi berikutnya akan dibahas pada perencanaan siklus berikutnya. Sebelum melakukan tindakan penelitian untuk mengetahui perbandingan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik, maka peneliti dan guru sebagai kolaborator mengadakan pembelajaran seperti biasa yang dilakukan guru didalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran *joob sheet*.

2. Siklus

Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu penyusunan rencana, tindakan dan observasi, serta refleksi. Refleksi pada setiap siklus dirangkum secara keseluruhan untuk memperoleh gambaran umum siklus yang dilaksanakan.

Adapun perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan dalam setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Rencana

Tahapan penyusunan rencana pada siklus ini dilakukan dengan kolaborasi anatar peneliti dan guru, penyusunan rencana pada siklus ini didasarkan pada refleksi pra siklus, dari hasil refleksi pra siklus maka berikut ini merupakan rencana tindakan yang akan dilakukan pada siklus pertama:

- 1) Peneliti dan guru merencanakan tindakan yang nantinya bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam-macam kampuh yaitu dengan menyusun materi pembelajaran yang akan digunakan.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar pada siklus ini. Perangkat pembelajaran yang akan disusun berupa menyiapkan silabus, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) ,dan jobsheet. RPP yang disusun dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP ini nantinya berguna sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas.
- 3) Menyusun dan menyiapkan lembar penilaian unjuk kerja untuk menilai kemampuan psikomotor (keterampilan) dan afektif (sikap) peserta didik, lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan proses

pembelajaran, soal tes yang nantinya untuk menilai kemampuan kognitif (pengetahuan) peserta didik.

b. Tindakan dan Observasi

Tahapan tindakan dan observasi merupakan pelaksanaan dari semua perencanaan yang telah ditetapkan dan disusun. Semua tindakan yang telah ditetapkan dan disusun dilakukan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru, adapun tindakan yang dilakukan adalah :

1) Pendahuluan

- a) Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan dari proses pembelajaran materi pembuatan macam- macam kampuh. Hal tersebut memiliki tujuan untuk dapat mengkondisikan peserta didik agar lebih siap dalam menerima pembelajaran dengan baik.
- b) Guru memberikan apersepsi untuk mengungkapkan pengetahuan siswa mengenai pengetahuan tentang kampuh .

2) Kegiatan inti

- a) Guru menyampaikan materi kampuh dan pembuatan macam- macam kampuh
- b) Guru membimbing siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh

3) Menutup pembelajaran

- a) Guru memberikan penghargaan dan apresiasi kepada siswa yang telah menyelesaikan tugas

- b) Guru memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar kognitif(pengetahuan) setiap peserta didik terhadap materi macam-macam kampuh.
- c) Guru menyimpulkan kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah terlaksana.
- d) Guru menyampaikan informasi pembelajaran berikutnya kepada peserta didik dan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Tahap pengamatan ini dilakukan untuk mengamati proses tindakan penelitian yang dilaksanakan terhadap proses peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pengamatan mengenai hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh siswa menggunakan lembar penilaian unjuk kerja. Hasil dari pengamatan yang dilakukan akan digunakan sebagai acuan untuk memeperbaiki proses belajar mengajar peserta didik di dalam kelas. Sehingga nantinya dapat sebagai bahan acuan perbaikan pada tiap siklus/ siklus berikutnya .

c. Refleksi

Tahapan refleksi ini dilakukan antara guru pelajaran dan peneliti untuk dapat mengetahui respon siswa terhadap materi yang telah diajarkan dan penggunaan media pembelajaran video berbasis adobe flash . selain itu untuk dapat mengetahui kekurangan maupun kelebihan yang terjadi selama proses pembelajaran. Refleksi dilakukan peneliti dan guru yang bersangkutan dengan cara berdiskusi. Didalam refleksi ini pula peneliti dan guru selaku kolaborator menganalisis hasil yang diperoleh dalam

observasi. Guru dan peneliti menilai hasil unjuk kerja, tes dan lembar pengamatan motivasi . guru dan peneliti menilai hasil unjuk kerja dan kognitif siswa. Hasil dari data tersebut yang akan dijadikan acuan pada siklus berikutnya. Pada hasil refleksi siklus ini juga nantinya untuk akan ditentukan apakah akan adanya siklus berikutnya ataukah hanya sampai siklus pertama.

E. Obyek dan Sumber Data Penelitian

1. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian. Obyek dalam penelitian ini adalah penggunaan media berbasis *adobe flash* pada materi pembuatan macam- macam kampuh untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas X Tata Busana SMK N 1 Pengasih.

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data adalah obyek yang diteliti dalam suatu penelitian. Sumber data dalam penelitian ini diantaranya adalah siswa dan guru.

a. Siswa

Siswa sebagai sumber data menghasilkan data tentang sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Data diperoleh melalui hasil penelitian unjuk kerja siswa, tes uraian dan hasil observasi dalam pembuatan macam- macam kampuh. Hasil belajar siswa pada aspek psikomotor dapat dilihat dari dokumentasi hasil unjuk kerja, aspek kognitif dilihat dari hasil tes uraian sedangkan data tentang proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil

observasi dan dokumentasi berupa foto mengenai situasi dan peristiwa selama proses belajar mengajar berlangsung.

b. Guru

Guru sebagai sumber data menghasilkan data tentang sejauh mana tindakan yang dilakukan oleh guru dalam memberikan bahan ajar pembuatan macam-macam kampuh melalui penggunaan media digital. Data tersebut diambil dari catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti. Selain itu sumber data dari guru juga dilengkapi dengan dokumentasi berupa rencana pembelajaran dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

F. Teknik dan Instrumen penelitian

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan pertanyaan, atau serangkaian tugas untuk menentukan keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, dan bakat. Tes yang akan dijadikan sebagai teknik untuk mengumpulkan data adalah tes unjuk kerja untuk menilai psikomotor (keterampilan) dan kognitif (sikap), serta tes pengetahuan untuk mengetahui kemampuan afektif berupa tes essay untuk menilai pengetahuan dalam pembuatan macam- macam

kampus. Tujuan utama dari metode tes yang diberikan adalah untuk mengetahui bagaimana pencapaian hasil belajar pembuatan macam-macam kampus dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *adobe flash*. tes dilakukan dengan menggunakan lembar kerja praktikum dan lembar kerja tes kognitif yang telah dipersiapkan sebelumnya.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis untuk mengetahui seberapa jauh tindakan terhadap sasaran yang akan dituju. Observasi merupakan tindakan dilakukan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku dan tindakan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati proses pembuatan macam-macam kampus dengan media video berbasis *adobe flash* di SMK N 1 Pengasih. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.

c. Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan catatan yang dibuat peneliti terhadap objek penelitian tindakan. Dimana catatan lapangan ini berisi semua kejadian atau peristiwa selama proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, berupa suasana

dalam kelas, pengolahan kelas, interaksi peserta didik. Catatan lapangan dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat.

2. Instrumen penelitian

a. Lembar tes

Lembar tes yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua yaitu lembar tes pengetahuan untuk mengetahui kognitif dan lembar tes unjuk kerja untuk mengetahui kemampuan psikomotor, sedangkan untuk mengetahui kemampuan afektif (sikap) menggunakan lembar observasi. Penentuan nilai akhir pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Berikut ini merupakan bobot penilaian akhir hasil belajar pembuatan macam-macam kumpuh

- a. Bobot kognitif (pengetahuan) : 30%
- b. Bobot afektif (sikap) : 10%
- c. Bobot psikomotor (unjuk kerja): 60 %

1) Lembar tes pengetahuan

Lembar tes pengetahuan merupakan lembar yang akan digunakan untuk mengukur kognitif (pengetahuan) siswa. Tes dibuat dalam bentuk soal uraian. Untuk tes uraian ini masing-masing nomor soal memiliki bobot skor yang berbeda sesuai dengan tingkatan kesulitan tiap butir soal. Bentuk tes uraian (essay) adalah tes yang berbentuk pertanyaan dengan jawaban berupa kerangka atau kalimat panjang.

Jenis tes yang digunakan adalah jenis post test. Post test adalah tes yang diberikan pada akhir program pengajaran yang bertujuan untuk

mengetahui sejauh mana pencapaian peserta didik terhadap materi pelajaran setelah mengalami suatu tindakan. Agar penilaian essay terarah dibuatkan kisi- kisi , berikut ini merupakan kisi- kisi instrumen penilaian tes pembuatan macam- macam kampuh.

Tabel 3. Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Tes Kognitif pembuatan macam- macam kampuh

No	Kompetensi Dasar	Materi	Taraf Kognitif			Indikator Keberhasilan
			C 4	C5	C6	
1.	3.8 mengemukakan pengertian dan jenis kampuh	Kampuh	√			Disajikan uraian penyelesaian kampuh siswa dapat menunjukkan macam- macam penyelesaian kampuh
			√			Disajikan uraian fungsi kampuh siswa dapat menunjukkan fungsi kampuh buka untuk penyelesaian pakaian
			√			Disajikan beberapa jenis- jenis kampuh siswa dapat menunjukkan jenis- jenis kampuh
				√		Disajikan uraian pengertian jenis kampuh siswa dapat Menguraikan pengertian jenis- jenis kampuh
				√		Disajikan uraian kegunaan kampuh siswa dapat membedakan jenis kampuh untuk penyelesaian pakaian

Jumlah soal: 5

Ket: Pedoman rubrik penilaian tes secara lengkap pada lampiran hal

$$\text{Kognitif} = \frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{jumlah nilai tertinggi}} \times 30\%$$

2). Lembar penilaian afektif (sikap)

Lembar penilaian sikap yang digunakan melalui lembar pengamatan. Lembar bantuan observasi adalah alat yang digunakan dalam melakukan pengamatan terhadap sasaran pengukuran, dalam penelitian ini yaitu siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas. Kriteria pengamatan sikap atau karakter siswa dalam hal ini sesuai dengan nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yang menjadi indikator dalam penelitian afektif

Tabel 4. Kisi- kisi Instrumen Lembar Observasi (Penilaian Sikap)

No	Komponen	Indikator Keberhasilan	Skor penilaian			Bobot nilai
			1	2	3	
1	Tertib	Menggunakan atribut praktek (celemek) secara lengkap dan mengecek keadaan mesin sebelum praktek				20
2	Rapi	Hasil praktek rapi, di setrika, setiap sisi kampuh digunting dengan gunting zig- zag				20
3	Bersih	Hasil praktek bersih, tidak ada minyak mesin dan sisa benang				20

yang masih menempel

4	Teliti	Teliti dalam langkah kerja pembuatan kampuh (sesuai langkah kerja, ukuran tepat dan tidak banyak mendedel hasil jaitan praktek)	20
5	Tepat waktu	Dalam pengumpulan hasil praktek tepat waktu, 5 menit sebelum batas pengumpulan	20

Ket: pedoman penilaian afektif (sikap) secara lengkap pada lampiran halaman

$$\text{Afektif} = \frac{\text{Jumlah yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai tertinggi}} \times 10\%$$

3). Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja

Dalam penelitian ini, penilaian hasil belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh dinilai menggunakan penilaian unjuk kerja yang sesuai dengan ketentuan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Ketuntasan belajar siswa yaitu harus memenuhi setiap indikator keberhasilan, yang dapat dilihat dari tabel sebagai berikut ini:

Tabel 5. Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data
1) Persiapan	1) Kelengkapan alat dan bahan	Alat dan bahan membuat macam- macam kampuh 1). Pensil/ kapur jahit 2). Penggaris 3). Gunting kain	Siswa

- 4). Kain
- 5). Meteran
- 6) alat jahit
- 7)benang jahit
- 8)jarum tangan
- 9)jarum pentul
- 10)gunting zig- zag

Membersihkan mesin, menecek kondisi mesin dan menguji setikan mesin

	2) Mengkondisikan tempat kerja	
2) Proses	1) Keselamat kerja	1).membawa dan menggunakan baju praktek
	2) Langkah kerja menjahit kampuh	kerja dan alas kaki
	3) presing	2) menjahit kampuh sesuai langkah kerja
		3) presing setiap kebutuhan/ langkah kerja (setiap tahap menjahit)
	4) Ketepatan penggunaan waktu	1).Ketepatan penggunaan waktu dalam menyelesaikan tugas pembuatan macam-macam kampuh
3) Hasil	1)kerapian hasil jahitan	1) Hasil praktek bersih, rapi,
	2)Ketepatan ukuran kampuh	2) Ukuran kampuh sesuai dengan ketentuan
	3)ketepatan waktu	3) Pekerjaan dikumpulkan setelah ada perintah dari guru

Ket : pedoman rubrik penilaian unjuk kerja secara lengkap pada lampiran hal

$$\text{Psikomotor} = \frac{\text{jumlah yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai tertinggi}} \times 60\%$$

b. Lembar observasi

Lembar observasi adalah alat yang digunakan untuk melakukan pengamatan untuk mengambil data secara sistematis untuk mengetahui seberapa jauh tindakan terhadap sasaran. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi terfokus. Sehingga lembar observasi instrumen yang digunakan adalah lembar observasi terfokus. Observasi terfokus yang dimaksud adalah secara spesifik di fokuskan kepada keterlaksanaan pembelajaran peserta didik serta motivasi peserta didik . agar observasi terarah di butuhkan kisi- kisi yang di sajikan sebagai berikut :

Kisi- kisi instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kumpuh menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash

Tabel 6. Kisi- kisi instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kumpuh menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* peserta didik dan guru

No	Aspek yang diamati	Indikator	Nomor item	Jumlah item
1	Kegiatan pendahuluan	1.guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran	1 dan 2	4

		2.guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari	3	2
		3.guru memeberikan motivasi agar siswa berpartisipasi aktif	7	2
		4.Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan di capai	4 dan 5	4
		5.menyampaikan cakupan materi kegiatan sesuai silabus	6 dan 8	4
		Eksplorasi		
2	Kegiatan inti	1.guru menggunakan media pembelajaran, dan sumber belajar lainnya	9 dan 10	4
		2.guru memfasilitasi siswa dalam pembelajaran	11	2
		3.memfasilitasi terjadinya interaksi antara siswa, siswa dengan guru, dan sumber belajar lainnya	12 dan 15	4
		4.melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran	16	2
		5.memfasilitasi siswa melakukan percobaan di ruang praktek	20	2
		Elaborasi		
		1.guru membiasakan siswa memebaca dan menulis yang beragam melalui tugas tugas tertentu	14	2
		2.guru memeberikan kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut	17	2

Konfirmasi

		1.gurumemeberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik	18	2
		2.guru memberikan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilakukan secara konsisten dan terprogram	21	2
		3.guru memeberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber	19	2
		4.guru berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan siswa yang menghadapi kesulitan	13	2
3	Kegiatan penutup	1.guru dan siswa membuat rangkuman/simpulan pelajaran	22	2
		2.guru memeberikan umpan balik terhadap prpses dan hasil pembelajaran	23	2
		3.penutup pembelajaran dan menginformasikan pembelajaran berikutnya	24 dan 25	4
		Jumlah		50

Tabel 7. Kisi- kisi Instrumen Observasi Motivai Belajar Siswa dalam Pembuatan macam- macam kumpuh.

Variabel	Aspek	Indikator	Item Butir	Jumlah Item
Motivasi Belajar Siswa	1.minat	a.menunjukan minat, senang ketika proses pembelajaran berlangsung	1,2,3	3
	2. perhatian	a.memepunyai perhatian saat proses pembelajaran	4,5,6,7,8 ,9,10	7
	3. keaktifan	a.mempeunyai dorongan yang kuat untuk menyelesaikan tugas dari guru	11,12,13 ,14,15,1 6,17	7
	4.partisipasi	a.terlibat langsung dalam pembelajaran	18,19,20 21	4
	5. ketekunan	a.tekun menghadapi tugas yang berhubungan dengan pelajaran	22,23,24 ,25,26,2 7	6
	3.Kehadiran	a.selalu hadir dalam pembelajaran	28,29,30	3

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) adalah valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur

Validitas merupakan dukungan bukti dan teori terhadap penafsir skor tes sesuai dengan tujuan penggunaan tes. Oleh karena itu validitas merupakan fundamen paling dasar dalam mengembangkan dan mengevaluasi suatu tes. Proses validasi meliputi mengumpulkan bukti bukti untuk menunjukkan dasar saintifik penafsiran skor seperti yang direncanakan . validitas adalah penafsiran skor tes seperti yang tercantum pada tujuan penggunaan tes, bukan tes itu sendiri. Apabila skor tes digunakan ditafsirkan lebih dari satu makna, setiap penafsiran atau makna harus divalidasi

Validitas instrumen dibagi menjadi dua macam antara lain: Validitas Konstrak (*Construct Validity*), validitas isi (*Content Validity*)

a. Validitas Konstrak

Validitas konstrak mengacu pada sejauh mana suatu tes mengukur konsep dari suatu teori, yaitu yang menjadi dasar penyusunan tes. Pengumpulan bukti validitas konstrak merupakan proses yang terus berlanjut sejalan dengan perkembangan konsep mengenai trait (sifat) yang diukur. Pada beberapa situasi tertentu bukti validitas konstrak dapat di tunjukan . campbell dan Fiske (1959) mengembangkan satu pendekatan terhadap bukti validitas konstrak yaitu yang disebut dengan validitas multi trait multimetthod. Bukti validitas ini yaitu analisis terhadap p respon individu , pertanyaan tentang strategi unjuk kerja atau respons terhadap item tertentu dapat memperkaya definisi konstrak, kumpulan catatan yang memantau pengembangan respons terhadap suatu tugas, melalui draf catatan atau bentuk revisi dapat menjadi bukti pelengkap proses.

b. Validitas Isi

Validitas isi dapat diperoleh dari suatu analisis hubungan antara isi tes dan konstruk yang ingin diukur. Isi tes mengacu pada tema, kata kata format butir , tugas atau pertanyaan pada tes seperti juga prosedur administrasi dan penskoran . bukti validitas isi dapat diperoleh dari analisis hubungan antara isi tes dengan konstruk yang ingin diukur.validitas isi juga berkaitan dengan pertanyaan sejauh mana item tes mencakup keseluruhan materi atau bahan yang akan diukur. Bukti validitas isi berupa analisis ketepatan isi tes secara logika atau empirik untuk membuat penafsiran skor hasil tes.Buti validitas isi dapat berupa judgment pakar untuk menyatakan hubungan antara isi dan konstruk tes pakar yang terlibat adalah yang ahli dalam bidang yang diukur.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pada penelitian tindakan ini menggunakan validitas isi . pengujian validitas isi dilakukan dengan cara meminta pendapat para ahli (*judgment experts*) tentang instrumen yang telah disusun .Setelah butir instrumen disusun telah mewakili apa yang hendak diukur, kriteria pemilihan *judgment expert* dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya. Pada penelitian tindakan ini, pengujian dilakukan setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing, selanjutnya meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Jumlah tenaga ahli yang diminta pendapatnya tiga orang, dengan tujuan mempermudah dalam pengambilan keputusan apakah instrumen tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam penelitian.

Para ahli yang diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun antara lain dua orang Dosen Program Studi Busana dan seorang guru mata pelajaran Tata Busana yaitu Ibu Sri Emi Yuli Suprihatin, M.Si dan BU Sri Mulatsih S.Pd.

2. Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu mengetahui ukuran yang relative tetap meskipun dilakukan berulang kali. Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajekan atau ketetapan hasil pengukuran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian pembuatan macam- macam kampuh dengan media pembelajaran adobe flash. Untuk mengukur reliabilitas instrument tersebut digunakan *internal consistency* dengan rumus koefisien reliabelitas *Alfa Combach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum ab^2$ = mean kuadrat kesalahan

$\sigma^2 t$ = varians total

Selanjutnya berdasarkan perhitungan reliabilitas yang diperoleh maka dapat

diinterpretasikan r adalah sebagai berikut:

3. Tabel 8. Interpretasi r dengan rumus alpha combach,

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 – 0,799	Tinggi
Antara 0,400 – 0,559	Sedang
Antara 0,200 – 0,399	Rendah
Antara 0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Uji reliabilitas instrument pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS for windows. Dari hasil uji reliabilitas untuk lembar penilaian hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh menunjukkan koefisien alpha sebesar 0,634. Hal ini jika dilihat dari tabel interpretasi diatas, lembar penilaian

kegiatan kreatifitas mencipta desain busana berada pada rentang nilai 0,600 – 0,799 yang berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data.

H. Teknik Analisa Data

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua macam yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut ini merupakan penjelasan dua macam data tersebut :

a. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah teknik analisis berupa analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang mempelajari cara pengumpulan dan penyajian data sehingga dapat mudah dipahami. Analisis data deskriptif ini hanya berhubungan dengan hal yang menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data atau keadaan fenomena. Analisis data ini berupa susunan angka-angka yang memberikan gambaran tentang data yang akan disajikan dalam bentuk tabel atau diagram.

b. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif menggunakan salah satu model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Analisis tersebut

terdiri dari tiga komponen kegiatan yang saling berkaitan satu sama lain. Berikut ini merupakan penjelasan kegiatan tersebut:

1) Reduksi data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Dalam proses reduksi ini dilakukan penajaman, pemfokusan, penyisihan data yang kurang bermakna dan menatanya sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi.

2) Beberan (*Display*)

Dibeberkan berarti tahap dari analisis sampai pada pemberan data. Berbagai macam data yang telah direduksi perlu diberan dengan tertata rapi, narasi plus matriks, grafik atau diagram. Pemberan data yang sistematis dan interaktif akan memudahkan pemahaman terhadap apa yang telah terjadi sehingga memudahkan penarikan kesimpulan atau menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

3) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan pada komponen ini tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang tertarik pada akhir siklus satu kesimpulan terakhir pada siklus akhir.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menampilkan presentase hasil data. Analisis data pada penelitian ini berupa susunan angka-angka yang memberikan gambaran tentang data yang akan menunjukan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan keadaan sebelumnya dalam bentuk nilai presentase setiap siklus. Sedangkan data kualitatifnya yaitu berupa penyusunan kalimat dan kata tentang data yang telah diperoleh.

2. Analisis Data Keterlaksanaan Pembelajaran Pembuatan macam- macam Kmapuh menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash*

Menganalisis keterlaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kmapuh pada penelitian ini menggunakan lembar instrumen observasi. Instrumen lembar observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui pendapat observer tentang pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kmapuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash*. Berikut ini merupakan perhitungan data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran :

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kategori keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* yang sudah ditentukan

Tabel 9. Kategori keterlaksanaan pembelajaran

No	Kategori	Kelas interval
1	Sangat tidak baik	0- 19
2	Tidak baik	20 -39
3	Cukup baik	40- 59
4	Baik	60- 79
5	Sangat baik	80- 100

Keterangan :

- Menghitung kelas interval
 $K = 1 + 3,3 \log n$
- Menghitung rentang data
 $= (\text{data terbesar} - \text{data terkecil}) + 1$
- Menghitung panjang kelas

$$= \frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(sugiyono, 2012:36)

3. Analisis Data Motivasi Pembuatan macam- macam Kampuh menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash*

Menganalisis motivasi siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh pada penelitian ini menggunakan lembar instrumen observasi. Instrumen lembar observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui pendapat observer tentang motivasi siswa dalam pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash*. Berikut ini merupakan perhitungan data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran :

$$\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui kategori motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* yang sudah ditentukan

Tabel 10. Kategori motivasi belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh

No	Kategori	Kelas interval
1	Sangat rendah	0- 24,99
2	Rendah	25 -49,99
3	Tinggi	50- 74,99
4	Sangat tinggi	75- 100

Keterangan :

d. Menghitung kelas interval

$$K= 1 +3,3 \log n$$

e. Menghitung rentang data

$$= (\text{data terbesar} - \text{data terkecil}) + 1$$

- f. Menghitung panjang kelas

$$= \frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(yoni, 2010:176)

4. Analisis Data Hasil Belajar Siswa daalam Pembuatan macam-macam kampuh

Data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu data tentang peningkatan hesil belajar pembuatan macam- macam kampuh dalam bentuk skor nilai atau angka. Dalam analisis data hasil belajar siswa ini digunakan teknik analisis statistik untuk menentukan rata –rata peningkatan hasil belajar siswa dari setiap tindakan yang dilakukan. Teknik statistikyang digunakan didasarkan atas gejala pusat (tendency central) antara lain: modus, median, mean.

Berikut ini merupakan rumus yang digunakan untuk menentukan nilai rata-rata (mean) dari seluruh peserta didik.:

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

Keterangan :

Me = Mean (rata- rata)

Xi = nilai x ke i sampai ke n

n = Jumlah individu

(Sugiyono2012: 49)

Sedangkan untuk menentukan modus pada nilai hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh adalah dengan mencari nilai populer atau nilai yang sering muncul. Untuk mencari nilai median berdasarakan nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutanya dari yang terkecil sampai terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar atau terkecil.

Untuk mengetahui presentase peningkatan hasil belajar menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Posrate}-\text{basrate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase peningkatan

Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan

Basrate = Nilai sebelum diberikan tindakan

(Zaenal Aqib, 2009:53)

Untuk menentukan Skor siswa diperoleh dengan menjumlah semua aspek penilaian, terdiri dari 3 indikator, yaitu ranah kognitif memiliki prosentase 30%, ranah afektif memiliki prosentase 10%, dan ranah psikomotor memiliki prosentase 60%..Cara menghitungnya dengan merubah desimal menjadi persen (%).

$$\frac{I_1 + I_2 + I_3}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

S = Skor

I_1 = Indikator 1

I_2 = Indikator 2

I_3 = Indikator 3

Agar lebih mudah untuk memahami data hasil belajar siswa berdasarkan kriteria ketuntasan minimal, maka disajikan berdasarkan dua kategori yaitu tuntas dan belum tuntas. Berikut kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan.

Tabel 11. Kriteria Ketuntasan Minimal

Nilai	Kategori
<73	Belum tuntas
≥73	Tuntas

Keterangan

Jika nilai yang diperoleh siswa kurang dari 73 maka siswa dikatakan belum tuntas.

Jika nilai yang diperoleh siswa lebih dari atau sama dengan 73 maka siswa dikatakan tuntas.

I. Kriteria Keberhasilan

Kriteria merupakan tindakan patokan untuk menentukan keberhasilan . suatu kegiatan dikatakan berhasil apabila mampu melampaui kriteria yang telah ditentukan. Oleh karena itu setiap evaluasi terhadap suatu program membutuhkan suatu kriteria.

Keberhasilan suatu tindakan biasanya didasarkan pada sebuah standar yang harus dipenuhi. Pada penelitian ini tindakan keberhasilan dapat ditandai dengan pembahasan kearah kebaikan baik terkait dengan guru maupun dengan siswa. Keberhasilan suatu penelitian tindakan yaitu dengan membandingkan hasil sebelum diberi tindakan dengan sesudah diberi tindakan. Sebagai acuan untuk pertimbangan dan memberikan makna terhadap apa yang telah dicapai sesudah tindakan. Kriteria keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Terlaksananya pembelajaran membuat macam macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran *adobe flash* sesuai yang direncanakan dengan pencapaian 90 % .
2. Sebagian besar siswa memiliki motivasi tinggi dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash*
3. Sebagian besar siswa mampu mencapai nilai tertinggi dari hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh yang dapat dilihat dari ketercapaian KKM

sebesar 100% dari jumlah siswa, sdangkan target KKM yang ditentukan dari sekolah adalah 75 % dari jumlah peserta didik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian

1. Pra Siklus

Persiapan pertama yang dilakukan pada tahap pra siklus ini adalah menyiapkan surat permohonan izin observasi dan izin penelitian. setelah mendapatkan surat permohonan tersebut dilanjutkan dengan mendiskusikan waktu yang tepat dengan guru yang bersangkutan untuk melakukan observasi atau pengamatan pada tahap pra siklus. observasi atau pengamatan pada tahap pra siklus ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan kondisi awal motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dilakukan penelitian tindakan. Penelitian observasi pra siklus ini berupa pengamatan permasalahan yang ada selama proses pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh dan menungkan kedalam catatan lapangan. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembuatan macam- macam kampuh pada pembelajaran dasar teknologi menjahit di SMK N 1 Pengasih adalah 73 , berikut ini merupakan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi dilakukan :

- a. Kurangnya penguasaan materi pembauatan macam- macam kampuh pada siswa sehingga kegiatan belajar pembautan macam- macam kampuh yang di lakukan siswa kurang maksimasl.

- b. Kurang adanya variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh.
- c. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembautan macam- macam kampuh yang dapat dilihat dari hasil belajar di bawah kkm.

berdasarkan permasalahan tersebut perlu diadakan perbaikan untuk dapat meningkatkan hmotivasi dan hasil belajar dalam pembauatan macam- macam kampuh

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Penyusunan Rencana
 - 1) Peneliti dan guru merencanakan tindakan yang nantinya bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu dengan menyusun materi pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran
 - 2) Menyusun perangkat pebelajaran yang akan digunkan dalam proses belajar mengajar pada siklus ini. Perangkat pembelajaran yang akan disusun berupa menyiapkan silabus, menyusn RPP, dan Jobshet. Rpp ini nantinya berguna sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
 - 3) Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar penilaian tes essay dan tes unjuk kerja, lembar observasi untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dalam pembauatan macam – macam kampuh

b. Tindakan dan Observasi

1) Tindakan

Semua tindakan yang telah ditetapkan dan disusun dilakukan oleh peneliti yang berkolaborasi bersama guru mata pelajaran pada pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam-macam kempluh

Adapun tindakan yang dilakukan adalah :

a) Pendahuluan

(1) Guru memotivasi peserta didik dan menyampaikan tujuan dari proses pembelajaran materi pembuatan macam-macam kempluh menggunakan media pembelajaran video, hal tersebut memiliki tujuan untuk dapat mengkondisikan siswa siap dalam menerima pembelajaran baru dengan baik.

(2) Guru memberikan apersepsi untuk mengungkapkan pengetahuan siswa mengenai pengetahuan pembuatan macam-macam kempluh

b) Inti

(1) Guru menyampaikan materi pembuatan macam-macam kempluh dengan berbantu media video

(2) Guru memberi tugas untuk pembuatan macam-macam kempluh

(3) Guru membimbing siswa dalam mengerjakan praktik pembuatan macam – macam kempluh

(4) Guru mengevaluasi dan mengklarifikasi hasil praktik siswa

c) Penutup

- (1) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang telah selesai tepat waktu
- (2) Guru memberikan tes untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembuatan macam- macam kampuh
- (3) Guru menyimpulkan kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah terlaksana
- (4) Guru menyampaikan informasi pembelajaran selanjutnya kepada siswa dan menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

2) Observasi

Tahap observasi atau pengamatan ini dilakukan untuk mengamati proses tindakan penelitian yang dilaksanakan terhadap proses peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh menggunakan lembar penilaian unjuk kerja, tahap ini di bantu oleh guru dan teman sejawat. Hasil dari pengamatan yang dilakukan akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar siswa di dalam kelas.

c. Refleksi

Di dalam refleksi ini peneliti dan guru selaku kolaborator menganalisis hasil yang diperoleh dalam observasi. Guru dan peneliti menilai hasil unjuk kerja dan tes kogniti siswa. Hasil dari data tersebut yang akan

ditentukan apakah akan adanya siklus berikutnya ataukah hanya sampai siklus pertama.

B. Hasil Penelitian

1. Kondisi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 Pengasih yang beralamat di Jln. Kawijo 11 Pengasih Kulon Progo. SMK N 1 Pengasih adalah jenjang pendidikan sekolah menengah kejuruan yang di pimpin oleh seorang kepala sekolah. Total jumlah pengajar di SMK N 1 Pengasih kurang lebih 70 orang , yang terdiri dari 55 pengajar dan 15 karyawan.

SMK N 1 Pengasih menggunakan kurikulum KTSP khususnya jurusan tata busana, selain jurusan tata busana di SMK N 1 Pengasih ada 6 jurusan yaitu Akutansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Multi media, perhotelan dan tata busana, jurusan tata busana itu sendiri tergolong jurusan baru di SMK N 1 Pengasih, jurusan tata busana berdiri tahun 2009 program keahlian tata busana terdiri dari dua kelas yang masing masing kelas ada 32 siswa , guru pengajar di kelas ada 4 guru kelas. Adapun fasilitas yang mendukung dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu meliputi : 38 mesin jahit, 7 mesin obras, 5 tempat setrika dan alas setrika , 37 dres form, dan 3 meja potong.

Penelitian tindakan dilakukan di SMK N 1 Pengasih adalah penelitian tindakan kelas tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembauatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash. Penelitian dilaksanakan 5minggu yaitu dari tanggal 23 Desember 2017 sampai 30 januari 2018. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan

motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar unjuk kerja , tes, lembar observasi, catatan lapangan.

2. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan berdasarkan tahapan- tahapan penelitian tindakan kelas. Adapun tahapan dalam penelitian terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh , selain itu data yang diperoleh melalui lembar observasi, catatan lapangan.

a. Pra Siklus

Pra siklus adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebelum diberikan tindakan. Pra siklus dilakukan melalui observasi kelas dan dialog dengan guru mata pelajaran Dasar teknologi menjahit pembuatan macam- macam kampuh tentang permasalahan yang ada didalam proses pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh. Penelitian pra siklus ini dilakukan pada hari ini adalah penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan penelitian ini berupa pengamatan tindakan kelas terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh dengan video pembelajaran berbasis adobe flash. Penelitian pra siklus ini dilakukan pada hari sabtu 23 desember 2017 selama 5 jam pelajaran (@45 menit) berikut ini merupakan tahapan pra siklus yang dilakukan:

1) Penyusunan Rencana

- a) Penyusunan rencana pembelajaran dilakukan oleh guru tanpa berkolaborasi dengan peneliti. Dalam penyusunan rencana ini guru mengadakan kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah dan berbantu media jobsheet dan contoh hasil jadi (fragmen) macam- macam kampuh.
- b) Peneliti menyiapkan lembar instrumen yaitu menggunakan catatan lapangan, sedangkan untuk penilaian pada pra siklus ini peneliti hanya mengambil nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru.

2) Tindakan dan Observasi

Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima pembelajaran dan membuka pembelajaran dengan salam dan doa, selanjutnya guru me presensi kehadiran siswa. Guru mulai melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media jobsheet dan contoh hasil jadi macam- macam kampuh. Setelah menyampaikan materi yang dilakukan oleh guru, siswa diminta untuk memeperhatikan materi yang disampaikan guru. Setelah menyampaikan materi, guru kemudian menugaskan siswa untuk memulai praktik pembuatan macam- macam kampuh. Siswa melanjutkan melakukan praktik pembuatan macam- macam kampuh.

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan catatan

lapangan pada proses pembelajaran masih banyak siswa yang tidak memahami petunjuk guru serta tidak aktif dalam mengerjakan tugas. Media jobsheet yang telah disiapkan oleh guru tidak dipelajari atau bahkan tidak dibaca oleh siswa, siswa lebih memilih bertanya langsung kepada guru tentang pembelajaran yang telah dijelaskan pada jobsheet, sehingga membuat proses pembelajaran di dalam kelas jadi tidak kondusif. Siswa kurang termotivasi untuk membuat macam –macam kampuh, hal ini terjadi karena kurang adanya informasi langkah pembuatan macam- macam kampuh secara demonstrasi dari guru, serta contoh hasil jadi fragmen kampuh yang teknik hasil jahitannya kurang mendukung pembelajaran, sehingga masih adanya siswa yang salah dalam mengerjakannya walaupun sudah dibeai jobsheet, baik teknik maupun hasil jahitannya. Setelah dievaluasi didapat bahwa hasil jadi kampuh pada prs siklus ini masih kurang dikarenakan masih terdapat siswa yang belum bisa menyelesaikan dengan tepat waktu, hasil jahitannya punbelum sesuai dengan yang diharapkan.

Data hasil belajar ranah kognitif siswa diperoleh dari tes uraian yang dilaksanakan oleh siswa itu sendiri. Sedangkan data hasil psikomotor di peroleh dari penilaian unjuk kerja, sedangkan untuk penilaian afektif siswa di peroleh dari pengamatan- observasi dalam pembauatan macam- macam kampuh. Data hasil penilaian siswa itu dilakukan sendiri oleh guru. Peneliti hanya mengambil data nilai hasil

belajar dari siswa yang sepenuhnya dilakukan oleh guru. Berikut ini merupakan daftar nilai hasil belajar siswa dalam pembuatan macam-macam kumpuh :

Tabel 11. Daftar nilai hasil belajar siswa Pra Siklus

NO	NAMA	NILAI			JUMLAH	NILAI AKHIR	KRITERIA
		K 30	A 10	P 60			
1	AISYAH DWI IRAWAN	56	33,5	27,5	36,65	36,7	Belum Tuntas
2	ALFINA DWI KRISTIANI	56	33,5	27,5	36,65	36,7	Belum Tuntas
3	ANGGITA MARWANI	60	33,5	27,5	37,85	37,9	Belum Tuntas
4	ANIF FATMA YUNIKA	51	33,5	27,5	35,15	35,2	Belum Tuntas
5	BILQIS MUTIA HANDAYANI	60	59,9	5,5	27,29	27,3	Belum Tuntas
6	DELARINA MAYLIAN	52	33,5	30	36,95	37,0	Belum Tuntas
7	DESI WULANSARI	59	53,3	40	47,03	47,0	Belum Tuntas
8	DEWI SULISTYO WATI	51	33,5	27,5	35,15	35,2	Belum Tuntas
9	DWI YULIA PUTRI	59	33,5	27,5	37,55	37,6	Belum Tuntas
10	DYAH RAHAYU PANGESTI	55	33,5	30	37,85	37,9	Belum Tuntas
11	ERNA LESTARI	60	33,5	27,5	37,85	37,9	Belum Tuntas
12	ESTI MAULANA	56	33,5	45	47,15	47,2	Belum Tuntas
13	FADHILA TULAILA	63	33,5	27,5	38,75	38,8	Belum Tuntas
14	FENTI ELVINA DAMAYANTI	76	40,1	50	56,81	56,8	Belum Tuntas
15	FIKA NUR AFISYAH	63	33,5	27,5	38,75	38,8	Belum Tuntas
16	HASANAH ARUM PRIMASARI	68	33,5	37,5	46,25	46,3	Belum Tuntas
17	LISA PRABAWATI	55	59,9	50	52,49	52,5	Belum Tuntas
18	MACHOLA KHOIRUNISA	55	33,5	27,5	36,35	36,4	Belum Tuntas
19	NINDA LATIFAH KHORIYAH	51	40,1	50	49,31	49,3	Belum Tuntas
20	NUR KHAMIDAH	60	40,1	50	52,01	52,0	Belum Tuntas
21	NUR YULIANI	60	33,5	27,5	37,85	37,9	Belum Tuntas
22	PUJI LESTRI	64	40,1	47,5	51,71	51,7	Belum Tuntas
23	RATNA PUSPITA SARI	60	59,9	52,5	55,49	55,5	Belum Tuntas
24	RISKA	64	40,1	52,5	54,71	54,7	Belum Tuntas
25	RISTANIA NURANI PUTRI	67	33,5	30	41,45	41,5	Belum Tuntas
26	SITI NUR FAJAROH	59	33,5	27,5	37,55	37,6	Belum Tuntas
27	SITI NURYANI	59	33,5	30	39,05	39,1	Belum Tuntas
28	SIWI FATIKA	60	33,5	30	39,35	39,4	Belum Tuntas
29	SUSI DWI STUTI	56	33,5	40	44,15	44,2	Belum Tuntas
30	USWATUN KHASANAH	63	33,5	32,5	41,75	41,8	Belum Tuntas
31	WAHYU KHARISMA PUTRI	55	33,5	32,5	39,35	39,4	Belum Tuntas

32	YUYUN INDRAWATI	55	33,5	30	37,85	37,9	Belum Tuntas
					TOTAL	1344,1	
					MEAN	42,0	
					MEDIAN	38,9	
					MODUS	37,85	

Berdasarkan data daftar nilai pembuatan macam- macam kampuh pada pra siklus diatas didapat bahwa mean (rata- rata) dari 32 siswa adalah 42,0. Berikut ini merupakan pengkatgorian data nilai hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan:

Tabel 12. Pengkatagorian nilai hasil belajar siswa pra siklus pembuatan macam- macam kampuh berdasarkan KKM

Skor	Kategori	Pra Siklus	
		Jumlah Siswa	(%)
<73	Belum Tuntas	32	100%
73 – 100	Tuntas	0	0%
Total		32	100%

Jika dilihat dari tabel , dapat dilihat hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh 32 siswa yang mengikuti pembelajaran pembauatan macam- macam kampuh yang menggunkana metode dan rencana pembelajaran yang digunakan oleh guru menunjukan bahwa penilaian hasil belajar siswa. Pada pra siklus untuk kategori siswa yang tidak tintas mencapai 32 siswa atau 100%. Dari data yang ditampilkan

tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum maksimal, dapat dilihat dari semua siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 73.

3) Refleksi sesuai dengan perencanaan, refleksi dilakukan sesuai dengan motivasi dan hasil belajar dari siswa dan dilakukan untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar ini ditunjukkan dengan observasi dan nilai rata-rata kelas yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), berikut ini merupakan refleksi dari pra siklus:

- a) Kurangnya penguasaan materi pembuatan macam-macam kampuh pada siswa disebabkan karena sebagian siswa tidak memperhatikan guru yang menyampaikan materi dengan metode ceramah dan berbantu media jobsheet. Sehingga kegiatan belajar pembuatan macam-macam kampuh yang dilakukan siswa kurang maksimal.
- b) Kurang adanya variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa, sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajar pembuatan macam-macam kampuh.
- c) Masih rendahnya hasil belajar pembuatan macam-macam kampuh siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan rata-rata yang dibawah KKM

Berdasarkan penjelasan permasalahan diatas perlu diadakannya perbaikan untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran dan proses komunikasi. Tanpa adanya media yang tepat maka suatu komunikasi. Tanpa adanya media yang tepat maka suatu komunikasi tidak akan terjadi dengan optimal, sehingga proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga peneliti memutuskan untuk berkolaborasi bersama guru untuk memberi variasi pada penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, berupa penggunaan media video pada proses pembelajaran. penggunaan media video ini diharapkan nantinya dapat menarik perhatian, motivasi dan mudah di pahami siswa sehingga nantinya dapat mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam-macam kampuh.

b. Siklus pertama

Penelitian siklus pertama ini di lakukan dalam 2 (dua) kali pertemuan atau tatap muka, yaitu hari Kamis tanggal 4 Januari 2018 dan Kamis tanggal 11 Januari 2018 selama 5 jam pelajaran (45 menit) setiap

pertemuannya.berikut ini merupakan tahap-tahap siklus pertama yang di lakukan:

1) Penyusunan rencana

- a) Penyusunan rencana pembelajaran pada penelitian ini dibuat oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru. Berdasarkan refleksi dari pra siklus, perencanaan pada siklus ini adalah menyusun materi dalam pembuatan macam- macam kampuh dalam story board. Dilanjutkan menyiapkan video pembelajaran yang akan ditayangkan kepada siswa.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar pada siklus ini. Perangkat pembelajaran yang akan disusun berupa menyiapkan silabus dari sekolah, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum KTSP dan jobsheet. RPP yang disusun dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan. RPP yang dibuat juga lebih menekankan pada kegiatan ini yaitu eksplorasi, elaborasi dan korfrimasi KTSP. Selain itu RPP yang dibuat jua menekankan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh dengan media video. RPP secara lengkap terdapat pada lampiran.
- c) Menyusun dan menyiapkan lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian siklus pertama. Instrumen yang digunakan dan disiapkan adalah instrumen penilaian unjuk kerja untuk menilai kemampuan

psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap) siswa , soal tes yang nantinya untuk menilai kemampuan kognitif (pengetahuan) siswa, lembar observasi untuk mengetahui keberlangsungan proses pembelajaran dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2) Tindakan dan Observasi

Tindakan yang dilakukan pada siklus pertama ini adalah tindakan mengadakan kegiatan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh berbantu media video pembelajaran. Berikut ini merupakan langkah- langkah pelaksanaan tindakan yang telah disesuaikan dengan pelaksanaan pembelajaran kurikulum KTSP yang dilakukan oleh peneliti :

a) Pendahuluan

(1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk memulai pembelajaran.

(2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dan memberi motivasi siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

(1) Guru menyampaikan materi singkat pembuatan macam- macam kampuh dan menampilkan video pembuatan macam- macam kampuh. Video pembelajaran yang ditampilkan adalah gambaran secara jelas tentang langkah- langkah pembuatan atau tahapan pembuatan macam- macam kampuh secara nyata.

- (2) Guru membimbing siswa untuk memahami langkah pembuatan kampuh
- (3) Siswa melaksanakan tugas langsung pembuatan macam- macam kampuh . dalam praktik pembuatan macam- macam kampuh masih banyak siswa yang tidak membawa dan menggunakan alat pelindung sebagaimana mestinya.
- (4) Praktik pembuatan macam- macam kampuh yang dimulai menggunting bahan, memberi tanda jahitan, menjelujur kemudian menjahit kampuh.
- (5) Guru terlibat dalam membimbing siswa dalam mengerjakan praktik pembuatan macam- macam kampuh
- (6) Guru melakukan penilaian unjuk kerja terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan siswa sebagai kesimpulan ketercapaian materi yang telah disampaikan.

c) Penutup

- (1) Diakhir pembelajaran masih terdapat siswa yang belum menyelesaikan proses menjahit kampuh sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- (2) Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah menyelesaikan tugas praktik tepat pada waktunya.
- (3) Guru merangkum proses pembelajaran dengan melibatkan siswa.
- (4) Guru memberikan tes untuk mengetahui kemampuan kognitif kepada siswa.

(5) Guru memberikan informasi kepada siswa untuk pembelajaran berikutnya yaitu melanjutkan pembuatan macam- macam kampuh dan membawa alat dan bahan yang dibutuhkan.

(6) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membersihkan ruangan sebelum menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Observasi atau pengamatan pada tahap siklus pertama ini dilakukan terhadap motivasi dan persiapan, proses, hasil belajar siswa, serta mengetahui proses pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash di dalam kelas. Pengamatan proses pembelajaran dan motivasi siswa dalam penelitian ini dilakukan bersama- sama oleh guru dan teman sejawat untuk mempermudah proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran siswa tampak sangat antusias melihat dan memperhatikan video pembelajaran mengenai pembuatan macam- macam kampuh karena penggunaan video pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh ini merupakan media video pembelajaran pertama bagi siswa. Masih adanya siswa yang belum mengetahui nama dari setiap kampuh dan proses yang ditampilkan dalam video dikarenakan saat video diputar didalam kelas suara narasi tidak begitu keras dan jelas karena kalah dengan backsound dari video, sehingga masih ada siswa yang bertanya mengenai kampuh dan setiap langkah di video. Walaupun demikian siswa tetap antusias melihat video pembuatan macam- macam kampuh yang ditampilkan dari awal hingga akhir.

Pada saat praktik masih banyak siswa yang tidak membawa dan menggunakan alat praktik sebagaimana mestinya, siswa yang tidak membawa dan menggunakan alat praktik sebagaimana mestinya diberi peringatan oleh guru. Masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan teknik dan mutu hasil jahitan selama proses pembelajaran yang berlangsung. Masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam melaksanakan tugas membuat macam- macam kampuh. Hasil dari pengamatan ini akan digunakan sebagai acuan dalam perbaikan proses pembelajaran siswa di dalam kelas.

Dalam penelitian ini peneliti dibantu observer untuk melakukan pengamatan selama proses pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh yang menggunakan video pembelajaran adobe flash, observasi motivasi dan pelaksanaan pembelajaran guru dan siswa dilakukan pada lembar observasi. Pengamatan dengan lembar observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang tindakan dan keterlaksanaan proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Sedangkan lembar penilaian unjuk kerja digunakan untuk mengetahui peningkatan psikomotor (keterampilan) dan afektif peserta didik pada pembuatan macam- macam kampuh yang menggunakan video. Berikut ini merupakan data hasil pengamatan motivasi siswa dan keterlaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh yang menggunakan video pembelajaran yang telah diamati oleh dua orang observer dengan jumlah kriteria untuk motivasi sebanyak 30 butir, sedangkan untuk keterlaksanaan pembelajaran diamati oleh dua orang observer dengan jumlah kriteria sebanyak

25 butir untuk guru dan 25 butir untuk siswa, sehingga total 50 butir. Berikut ini merupakan daftar tabel kategori motivasi dan keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 13. Kategori motivasi belajar siswa di kelas

Kelas interval	Kategori
75%- 100 %	Sangat tinggi
50% -74,99 %	Tinggi
25% – 49,99%	Rendah
0%-24,99%	Sangat rendah

Berikut ini merupakan hasil dari perhitungan pendapat observer tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran membuat macam- macam kampuh menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash pada siklus pertama:

Tabel 14. Rekap motivasi siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh pada siklus pertama

Observer	Skor tertinggi	Skor perolehan	Nilai akhir
1	30	10	33,3 %
2	30	12	40%
	Rata – rata		36,65%

Berdasarkan data lembar observasi yang diamati oleh observer 1 dan observer 2 diperoleh hasil observeri. Observer 1 menyatakan motivasi belajar siswa sebesar 33,3 % dan observer 2 menyatakan motivasi siswa sebesar 40%. Rata- rata motivasi belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kumpuh sebesar 36,65 %. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kumpuh rendah, sesuai dengan kategori motivasi belajar siswa.

Berikut ini merupakan hasil dari penghitungan pendapat observer tentang pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kumpuh menggunakan video pembelajaran adobe flash pada siklus pertama:

Kategori keterlaksanaan pembelajaran

No	Kategori	Kelas interval
1	Sangat tidak baik	0%- 19%
2	Tidak baik	20%- 39%
3	Cukup baik	40%- 59%
4	Baik	60%- 79%
5	Sangat baik	80%-100%

Tabel 15.Rekap keterlaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kumpuh dengan video pembelajaran berbasis *adobe flash*

Observer	Skor tertinggi	Skor perolehan	Nilai akhir
1	50	42	84 %
2	50	43	86%
Rata – rata			85%

Berdasarkan data lembar observasi yang diamati oleh observer 1 dan observer 2 diperoleh hasil observeri. Observer 1 menyatakan pelaksanaan pembelajar siswa sebesar 84 % dan observer 2 menyatakan pelaksanaan pembelajaran siswa sebesar 86%. Rata- rata pelaksanaan pembelajaran siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh sebesar 85 %. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh sangat baik , sesuai dengan kategori pelaksanaan belajar siswa.

Berikut ini merupakan data penilaian hasil belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash*

Tabel 16.Hasil penilaian hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* siklus pertama.

NO	NAMA	NILAI			JUMLAH	NILAI AKHIR	KRITERIA
		K	A	P			
1	AISYAH DWI IRAWAN	76	66,5	50	59,45	59,5	2
2	ALFINA DWI KRISTIANI	76	66,5	50	59,45	59,5	2
3	ANGGITA MARWANI	76	66,5	50	59,45	59,5	2
4	ANIF FATMA YUNIKA	76	66,5	50	59,45	59,5	2
5	BILQIS MUTIA HANDAYANI	68	93,3	75	74,73	74,7	1
6	DELARINA MAYLIAN	72	59,9	55	60,59	60,6	2
7	DESI WULANSARI	80	93,3	65	72,33	72,3	2
8	DEWI SULISTYO WATI	76	66,5	52,5	60,95	61,0	2
9	DWI YULIA PUTRI	76	66,5	52,5	60,95	61,0	2
10	DYAH RAHAYU PANGESTI	72	59,9	55	60,59	60,6	2
11	ERNA LESTARI	84	59,9	52,5	62,69	62,7	2
12	ESTI MAULANA	72	59,9	65	66,59	66,6	2
13	FADHILA TULAILA	76	59,9	52,5	60,29	60,3	2
14	FENTI ELVINA DAMAYANTI	80	66,6	72,5	74,16	74,2	1
15	FIKA NUR AFISYAH	76	59,9	55	61,79	61,8	2
16	HASANAH ARUM PRIMASARI	80	66,5	65	69,65	69,7	2
17	LISA PRABAWATI	84	93,3	72,5	78,03	78,0	1
18	MACHOLA KHOIRUNISA	64	66,5	52,5	57,35	57,4	2
19	NINDA LATIFAH KHORIYAH	64	73,2	72,5	70,02	70,0	2
20	NUR KHAMIDAH	76	73,2	72,5	73,62	73,6	1

21	NUR YULIANI	76	66,5	52,5	60,95	61,0	2
22	PUJI LESTRI	75	66,5	72,5	72,65	72,7	2
23	RATNA PUSPITA SARI	80	93,3	75	78,33	78,3	1
24	RISKA	75	66,5	75	74,15	74,2	1
25	RISTANIA NURANI PUTRI	80	66,5	57,5	65,15	65,2	2
26	SITI NUR FAJAROH	84	66,5	52,5	63,35	63,4	2
27	SITI NURYANI	80	66,5	55	63,65	63,7	2
28	SIWI FATIKA	80	66,5	55	63,65	63,7	2
29	SUSI DWI STUTI	76	66,5	60	65,45	65,5	2
30	USWATUN KHASANAH	80	66,5	57,5	65,15	65,2	2
31	WAHYU KHARISMA PUTRI	80	66,5	57,5	65,15	65,2	2
32	YUYUN INDRAWATI	80	66,5	55	63,65	63,7	2

TOTAL 2103,4 1
 MEAN 65,7 2
 MEDIAN 63,7
 MODUS 59,45

Penilaian hasil belajar membuat macam- macam kampuh dengan menggunakan media pembelajaran adobe flash dalam ketercapaian KKM yaitu 73 meliputi kognitif (30%), afektif (10%),psikomotor (60%) pada kelas yang diberi tindakan, jadi siswa harus memperoleh nilai ≥ 73 untuk bisa dikatakan mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan. Berdasarkan tabel di atas Rata-rata (Mean) penilaian siklus I yang mampu dicapai oleh 32 siswa 65,75 dengan nilai tengah (median) yaitu 63,70 dan nilai yang sering muncul (modus) adalah 59,50. Penilaian hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh pada siklus pertama dapat dikategorikan sesuai dengan ketuntasan minimal sebagai berikut :

Tabel 17. Kategori hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh Siklus pertama

Skor	Kategori	Siklus I	
		Jumlah Siswa	(%)
<73	Belum	6	18,8

	Tuntas		%
73 – 100	Tuntas	26	81,3 %
Total		32	100%

Jumlah siswa yang belum tuntas menjadi 6 siswa dari 32 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran adobe flash.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus pertama terlihat bahwa penerapan media pembelajaran adobe flash belum meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik walaupun masih ada banyak kekurangan, dan 18% dari 32 siswa belum dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal, Maka peneliti berkolaborasi dengan guru sepakat untuk melanjutkan penelitian pada siklus kedua pada materi membuat macam- macam kampuh dengan menggunakan media pembelajaran dengan mengadakan perbaikan pada siklus dua.

1)Refleksi

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang telah dilakukan pada siklus pertama, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dengan video pembelajaran berbasis adobe flsh dapat meningkatkan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh, dibandingkan pada hasil yang diperoleh prasiklus atau sebelum tindakan . hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh pda siklus pertama ini

belum sesuai dengan yang di harapkan yaitu siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama pelaksanaan tindakan berlangsung pada siklus pertama. Pada siklus pertama siswa sangat antusias dalam menerima materi pembuatan macam- macam kampuh dengan video pembelajaran berbasis adobe flash. Berikut ini merupakan kelemahan atau permasalahan yang dihadapi pada tindakan siklus pertama:

- a) Partisipasi siswa dalam mengikuti dan melaksanakan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh masih belum maksimal, dikarenakan masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengerjakan tugas pembuatan macam- macam kampuh.
- b) Kegiatan pembelajaran masih belum kondusif, hal ini dikarenakan narasi pada video pembelajaran kalah dengan background dari media video. Sehingga masih terdapat beberapa siswa yang masih belum dapat memahami setiap langkah pembuatan macam- macam kampuh dengan baik dan membuat siswa sering bertanya kepada teman.
- c) Masih banyak siswa yang belum bisa menganalisa mutu hasil jahitan pada setiap langkah pembuatan macam- macam kampuh hal tersebut nantinya dapat mempengaruhi nilai praktek, sehingga guru masih harus mengecek dan mengingatkan siswa tentang mutu jahitan.

- d) Masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada hasil belajar pembuatan macam-macam kumpuh yang menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash.

Berdasarkan penjelasan permasalahan diatas perlu diadakan perbaikan, sehingga peneliti memutuskan akan melanjutkan penelitian pada siklus selanjutnya yaitu siklus kedua dimana peneliti akan melakukan perbaikan dari permasalahan dan berikut ini merupakan perbaikan siklus pertama yang akan dilakukan:

- a) Guru perlu memberikan motivasi yang lebih kepada siswa khususnya yang belum memenuhi KKM untuk lebih aktif lagi dalam pembuatan macam-macam kumpuh, agar siswa dapat menyelesaikan pembuatan macam-macam kumpuh sesuai dengan yang diharapkan.
- b) Peneliti memperbaiki volume narasi sehingga nantinya dapat terdengar jelas

c. Siklus Kedua

Penelitian siklus kedua ini dilakukan dalam sekali pertemuan atau tatap muka, yaitu pada hari sabtu tanggal 19 Januari 2018 selama 5 jam mata pelajaran (@45 menit) setiap pertemuannya. Berikut ini merupakan tahapan siklus kedua yang dilakukan:

1) Penyusunan Rencana

- a) Penyusunan rencana pembelajaran pada penelitian ini dibuat oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru. Berdasarkan refleksi

siklus pertama, perencanaan pada siklus kedua ini salah mengedit video pembuatan mavam macam kampuh yaitu memeperbaiki narasi . guru juga marus memeberi motivasi yang lebih kepada sisiwa khususnya yang belum memenuhi KKM untuk lebih aktif dalam pembuatan macam- macam kampuh.

- b) Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar pada siklus ini. Perangkat pemebelajaran yang akan disusun berupa menyiapkan silabus dari sekolahan, menyusun RPP, menyiapkan media pembelajaran video dan jobshet.
- c) Menyusun dan menyiapkan lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian siklus kedua. Instrumen yang digunakan dalam penelitian siklus kedua adalah penilaian unjuk kerja, kognitif, afektif, dan lembar observasi untuk mengetahui motivasi sisiwa dan keterlaksanaan pembelajaran dalam pembuatan mcam-macam kampuh.

2) Tindakan dan observasi

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua ini adalah tindakan mengadakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum KTSP , berikut ini merupakan langkah- langkah pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti:

- a) Pendahuluan

- (1) Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa sebelum memulai pembelajaran
- (2) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dan memeberikan motivasi siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran.
- (3) Guru menyampaiakn rencana pembelajaran yang akan berlangsung pada pertemuan ini.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru menyampaiakn materi singkat pembuatan macam- macam kampuh dan menampilkan video pembuatan macam- macam kampuh yang telah diperbaiki. Video pembelajaran yang ditampilkan adalah gambaran secara jelas tentang langkah- langkah atau tahapan pembuatan macam- macam kampuh secara nyata.
- (2) Guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas pembuatan macam- macam kampuh
- (3) Siswa melaksanakan tugas praktik memebutan macam- macam kampuh, masih ada beberapa siswa yang tidak membawa dan menggunakan alat praktik sebagaimana mestinya.
- (4) Guru terlibat dalam memebimbing siswa dalam menegerjakan praktik pembuatan macam- macam kampuh

- (5) Guru melakukan penilaian unjuk kerja terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan siswa sebagai kesimpulan ketercapaian materi yang telah disampaikan

c) Penutup

- (1) Diakhir pembelajaran masih ada siswa yang belum menyelesaikan pembuatan kampuh seperti pengepresan dan pengemasan sesuai waktu yang di tentukan.
- (2) Guru memeberikan apresiasi kepada siswa yang telah menyelesaikan tugas praktiknya tepat waktu
- (3) Guru merangkum proses pembelajaran dengan melibatkan siswa.
- (4) Guru memberikan tes untuk mengetahui kemampuan kognitif kepada siswa
- (5) Guru memeberikan informasi kepada siswa untuk pembelajaran berikutnya.
- (6) Guru memeberikan tugas kepada siswa yang bertugas piket untuk memebersihkan ruangan sebelum menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Observasi atau pengamatan pada tahap siklus kedua ini dilakukan terhadap motivasi, persiapan, proses, hasil belajar siswa, serta mengetahui proses pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash di dalam kelas. Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan bersama- sama oleh peneliti dan teman sejawat untuk memepermudah

proses pengamatan. Berdasarkan catatan lapangan pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash yang telah diperbaiki. Terlihat siswa tampak antusias melihat dan memperhatikan video pembelajaran yang telah diperbaiki oleh peneliti, sehingga yang sebelumnya narasi tidak terdengar jelas tapi pada video ini narasi terdengar jelas, sehingga siswa dapat memahami lebih dalam.

Pada saat praktik masih adanya beberapa siswa yang tidak membawa dan menggunakan alat praktik, siswa yang tidak membawa dan menggunakan alat praktik diberi peringatan oleh guru. Pada siklus kali ini terlihat siswa telah aktif dalam mengerjakan pembuatan macam-macam kampuh. Hasil dari pengamatan akan digunakan sebagai acuan dalam perbaikan proses pembelajaran siswa di dalam kelas.

Dalam penelitian ini peneliti dibantu observer untuk melakukan pengamatan selama proses pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh menggunakan video, observasi proses pembelajaran guru dan siswa ini dilakukan pada lembar observasi.

Berikut ini merupakan data hasil dari observasi pengamatan motivasi dan keterlaksanaan proses pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh menggunakan video pembelajaran yang telah diamati:

Tabel 18. Kategori motivasi belajar siswa di kelas

Kelas interval	Kategori
75%- 100 %	Sangat tinggi

50% -74,99 %	Tinggi
25% – 49,99%	Rendah
0%-24,99%	Sangat rendah

Berikut ini merupakan hasil dari perhitungan pendapat observer tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran membuat macam- macam kmpuh menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash pada siklus kedua:

Tabel 19 . Rekap motivasi siswa dalam pembuatan macam- macam kmpuh pada siklus kedua

Observer	Skor tertinggi	Skor perolehan	Nilai akhir
1	30	29	96,66%
2	30	28	93,33%
Rata – rata			94,99%

Berdasarkan data lembar observasi yang diamati oleh observer 1 dan observer 2 diperoleh hasil observeri. Observer 1 menyatakan motivasi belajar siswa sebesar 96,66 % dan observer 2 menyatakan motivasi siswa sebesar 93,33%. Rata- rata motivasi belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kmpuh sebesar 94,99 %. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kmpuh sangat tinggi , sesuai dengan kategori motivasi belajar siswa.

Berikut ini merupakan hasil dari penghitungan pendapat observer tentang pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kumpuh menggunakan video pembelajaran adobe flash pada siklus kedua:

Tabel 20.Kategori keterlaksanaan pembelajaran

No	Kategori	Kelas interval
1	Sangat tidak baik	0%- 19%
2	Tidak baik	20%- 39%
3	Cukup baik	40%- 59%
4	Baik	60%- 79%
5	Sangat baik	80%-100%

Tabel 21.Rekap keterlaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kumpuh dengan video pembelajaran berbasis *adobe flash*

Observer	Skor tertinggi	Skor perolehan	Nilai akhir
1	50	50	100%
2	50	50	100%
Rata – rata			100%

Berdasarkan data lembar observasi yang diamati oleh observer 1 dan observer 2 diperoleh hasil observeri. Observer 1 menyatakan pelaksanaan pembelajar siswa sebesar 100 % dan observer 2 menyatakan pelaksanaan pembelajaran siswa sebesar 100%. Rata- rata pelaksanaan pembelajaran siswa dalam pembuatan macam- macam kumpuh sebesar 100 %. Dari data tersebut dapat

disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran siswa dalam pembuatan macam-macam kumpuh sangat baik , sesuai dengan kategori pelaksanaan belajar siswa.

Berikut ini merupakan data penilaian hasil belajar siswa dalam pembuatan macam-macam kumpuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash*

Tabel 22. Hasil Penilaian hasil belajar pembuatan macam-macam kumpuh dengan media berbasis *adobe flash* pada siklus kedua

NO	NAMA	NILAI			JUMLAH	NILAI AKHIR	KRITERIA
		K 30	A 10	P 60			
1	AISYAH DWI IRAWAN	84	86,6	77,5	80,4	80,4	TUNTAS
2	ALFINA DWI KRISTIANI	84	100	77,5	81,7	81,7	TUNTAS
3	ANGGITA MARWANI	84	86,6	77,5	80,4	80,4	TUNTAS
4	ANIF FATMA YUNIKA	84	86,6	77,5	80,4	80,4	TUNTAS
5	BILQIS MUTIA HANDAYANI	84	100	100	95,2	95,2	TUNTAS
6	DELARINA MAYLIAN	88	93,3	80	83,7	83,7	TUNTAS
7	DESI WULANSARI	92	93,3	90	90,9	90,9	TUNTAS
8	DEWI SULISTYO WATI	92	100	77,5	84,1	84,1	TUNTAS
9	DWI YULIA PUTRI	88	100	77,5	82,9	82,9	TUNTAS
10	DYAH RAHAYU PANGESTI	88	93,3	80	83,7	83,7	TUNTAS
11	ERNA LESTARI	92	93,3	90	90,9	90,9	TUNTAS
12	ESTI MAULANA	84	93,3	77,5	81,0	81,0	TUNTAS
13	FADHILA TULAILA	84	93,3	97,5	93,0	93,0	TUNTAS
14	FENTI ELVINA DAMAYANTI	88	93,3	77,5	82,2	82,2	TUNTAS
15	FIKA NUR AFISYAH	84	86,6	77,5	80,4	80,4	TUNTAS
16	HASANAH ARUM PRIMASARI	88	100	92,5	91,9	91,9	TUNTAS
17	LISA PRABAWATI	92	100	97,5	96,1	96,1	TUNTAS
18	MACHOLA KHOIRUNISA	88	93,3	80	83,7	83,7	TUNTAS
19	NINDA LATIFAH KHORIYAH	88	100	97,5	94,9	94,9	TUNTAS
20	NUR KHAMIDAH	88	100	97,5	94,9	94,9	TUNTAS
21	NUR YULIANI	88	86,6	77,5	81,6	81,6	TUNTAS
22	PUJI LESTRI	92	79,9	97,5	94,1	94,1	TUNTAS
23	RATNA PUSPITA SARI	92	86,6	100	96,3	96,3	TUNTAS
24	RISKA	92	79,9	95	92,6	92,6	TUNTAS
25	RISTANIA NURANI PUTRI	92	79,9	77,5	82,1	82,1	TUNTAS
26	SITI NUR FAJAROH	92	86,6	77,5	82,8	82,8	TUNTAS
27	SITI NURYANI	88	86,6	77,5	81,6	81,6	TUNTAS

28	SIWI FATIKA	88	86,6	77,5	81,6	81,6	TUNTAS
29	SUSI DWI STUTI	84	93,3	87,5	87,0	87,0	TUNTAS
30	USWATUN KHASANAH	88	93,3	80	83,7	83,7	TUNTAS
31	WAHYU KHARISMA PUTRI	88	86,6	80	83,1	83,1	TUNTAS
32	YUYUN INDRAWATI	88	100	77,5	82,9	82,9	TUNTAS
total						2761,7	TUNTAS
MEAN						86,3	TUNTAS
MEDIAN						83,7	
MODUS						80,36	

Penilaian hasil belajar membuat macam- macam kampuh dengan menggunakan media pembelajaran adobe flash dalam ketercapaian KKM yaitu 73 meliputi kognitif (30%), afektif (10%),psikomotor (60%) pada kelas yang diberi tindakan, jadi siswa harus memperoleh nilai ≥ 73 untuk bisa dikatakan mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan. Berdasarkan tabel di atas Rata-rata (Mean) penilaian siklus kedua yang mampu dicapai oleh 32 siswa 86,3 dengan nilai tengah (median) yaitu 83,7 dan nilai yang sering muncul (modus) adalah 80,36. Penilaian hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh pada siklus kedua dapat dikategorikan sesuai dengan ketuntasan minimal sebagai berikut :

Tabel 23. Pengkatagorian nilai hasil belajar siswa siklus kedua pembuatan macam- macam kampuh berdasarkan KKM

Skor	Kategori	Pra Siklus	
		Jumlah Siswa	(%)
<73	Belum Tuntas	0	0%
73 – 100	Tuntas	32	100%
Total		32	100%

Jika dilihat dari tabel , dapat dilihat hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh 32 siswa yang mengikuti pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh yang menggunakan metode dan rencana pembelajaran yang digunakan oleh guru menunjukan bahwa penilaian hasil belajar siswa. Pada siklus kedua untuk kategori siswa yang tuntas mencapai 32 siswa atau 100%. Dari data yang ditampilkan tersebut menunjukan bahwa hasil belajar siswa sudah maksimal, dapat dilihat dari semua siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 73. Peningkatan yang terjadi pada siklus kedua ini menunjukan bahwa siswa telah dapat memahami dan mengerjakan materi pembuatan macam- macam kampuh yang telah disampaikan melalui media video pembelajaran. Sehingga peneliti dan guru sebagai kolaborator tidak perlu melanjutkan pada siklus berikutnya dikarenakan peneliti telah berhasil memenuhi tujuan penelitian tindakan kelas sesuai yang direncanakan peneliti yaitu 100 % siswa tuntas.

3) Refleksi

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang telah dilakukan pada siklus kedua, dapat terlihat bahwa proses pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh. Berikut ini merupakan refleksi pada siklus kedua:

- a) Partisipasi siswa dalam mengikuti dan melaksanakan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh telah maksimal

- b) Kegiatan pembelajaran kondusif, siswa dapat bisa menganalisa mutu hasil jahitan pada langkah pembuatan macam- macam kampuh, sehingga guru hanya mengecek hasil praktikum pembuatan kampuh
- c) Semua siswa sudah memenuhi kriteri ketuntasan Minimal (KKM) pada hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh yang menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash. Berdasarkan data hasil nilai belajar siswa pada silus kedua telah sesuai dengan indikator yang ingin dicapai peneliti. Sehingga peneliti memutuskan tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya karena penelitian ini sudah memenuhi tujuan pembelajaran dan sudah dapat memenuhi indikator keberhasilan yang ingin dicapai.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan pembelajaran pada peningkatan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash

Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh kelas x tata busana SMK N 1 Pengasih yang masih rendah. Berdasarkan hasil data yang didapat, peneliti berkolaborasi dengan guru dan teman sejawat merencanakan tindakan pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran pada kelas x tata busana di SMK N 1 Pengasih.

Pembelajaran yang menggunakan media video ini dilaksanakan oleh guru memeberikan materi dengan menggunakan video yang menampilkan langkah pembuatan macam- macam kampuh secara nyata dan real, sehingga terdapat tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran video ini telah divalidasi oleh ahli (judgment expert) dan video ini merupakan hasil dari penelitian RND .

Proses pembelajaran dilakukan sebanyak dua siklus, tetapi sebelumnya dilakukan tindakan dalam kedua siklus tersebut terlebih dahulu dilakukan observasi pra siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu penyusunan rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Berikut ini merupakan tahapan dalam penelitian tindakan kelas tersebut:

a. Pra Siklus

1) Penyusunan Rrencana Pra Siklus

Pada tahapan penyusunan rencana pra siklus ini dilakuakan oleh guru tanap berkolaborasi dengan peneliti. Peneliti pada penyusunan rencana pra siklus ini hanya menyiapkan lembar instrumen yaitu menggunakan catatan lapangan. Sedangkan untuk penilaian pada pra siklus ini peneliti hanya mengambil data nilai yang diberikan guru.

2) Tindakan dan Observasi Pra Siklus

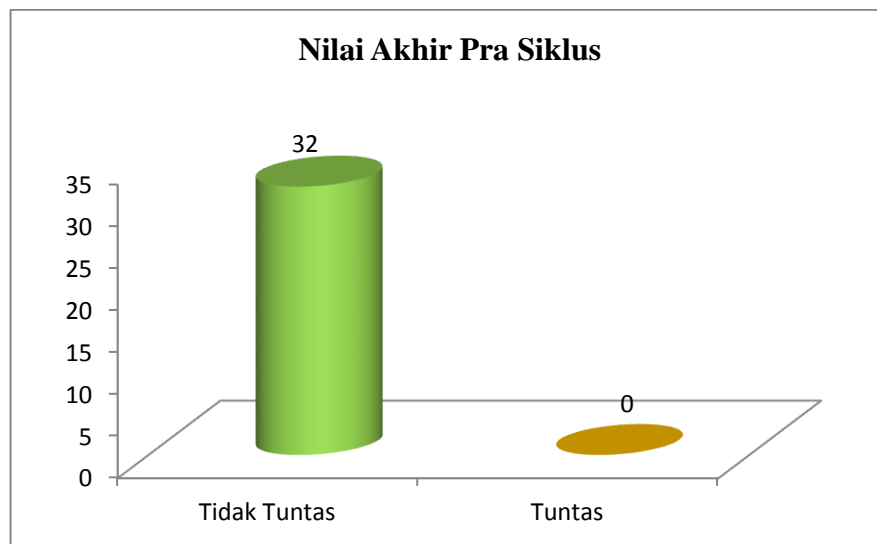
Pelaksanaan tindakan pra siklus ini dilaksanakan pada hari sabtu 23 desember 2017 selama 5 jam pelajaran (@45 menit). Materi yang diberikan pada pra siklus ini adalah pembuatan macam- macam kampuh dengan menggnakan metode ceramah dengan media jobsheet dan contoh

hasil fragmen. Setelah menyampaikan materi guru kemudian menugaskan siswa untuk memulai praktik pembuatan macam-macam kampuh hingga jam pelajaran berakhir.

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan catatan lapangan pada proses pembelajaran masih banyak siswa yang tidak memahami petunjuk guru serta siswa tidak aktif dalam mengerjakan tugas. Media jobsheet yang telah disiapkan guru tidak dipelajari atau bahkan tidak dibaca, siswa lebih memilih untuk bertanya langsung pada guru, sehingga membuat proses pembelajaran didalam kelas jadi kurang kondusif. Siswa kurang termotivasi untuk membuat kampuh. Hal ini terjadi karena kurangnya informasi langkah pembuatan kampuh secara demonstrasi dari guru.

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 32 siswa tidak ada yang sudah mencapai nilai standar. Rata-rata (*Mean*) Penilaian pra siklus yang mampu dicapai oleh 32 siswa adalah 42,03 dengan nilai tengah (*median*) yaitu 38,95, dan nilai yang sering muncul (*modus*) adalah 37,90. Hasil penilaian pra tindakan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

Agar lebih memudahkan memahami data peningkatan hasil belajar pembuatan macam-macam kampuh pada pra siklus dapat disajikan dalam bentuk grafik batang (histogram) berikut ini:



Gambar 16. diagram pra siklus

3) Refleksi Pra siklus

Sesuai dengan perencanaan, refleksi dilakuakn sesuai dengan hasil belajar dari siswa. Rendanya hasil belajar ditunjukan dengan nilai rata rata kelas yang masih ibawah KKM. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya penguasaan materi pembuatan macam- macam kampuh pada siswa , kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat membengkitkan minat dan motivasi siswa yang nantinya dapat meningkatkn motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti berkolaborasi bersama guru setuju untuk melakukan tindakan yaitu dengan memeberi variasi pada penggunaan media video pemebelajaran pada proses pembelajaran. Pemnggunan video ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh.

b. Siklus Pertama

1) Penyusunan Rencana Siklus Pertama

Penyusunan rencana pembelajaran pada penelitian siklus pertama ini adalah menyusun dan menyiapkan segala hal yang akan digunakan selama dilakukannya tindakan pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh dengan menggunakan video. Antara lain adalah menyusun materi pembuatan macam-macam kampuh dan menyiapkan media video pembelajaran. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah sesuai dengan kurikulum KTSP dan jobsheet. Selanjutnya menyiapkan lembar instrumen penilaian unjukkerja, soal tes, lembar observasi.

2) Tindakan dan Observasi Siklus Pertama

Pelaksanaan tindakan siklus pertama ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 4 januari 2018 dan kamis tanggal 11 januari 2018 selama 5 jam pelajaran(45 menit). Materi yang diberikan pada siklus pertama ini adalah pembuatan macam-macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash.

Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam, melakukan presensi, menyampaikan tujuan pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh dan memberikan motivasi siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada saat pembelajaran guru menyampaikan materi singkat pembuatan macam-macam kampuh dan menampilkan video pembuatan macam-

macam kampuh, siswa pun memperhatikan langkah pembuatan macam- macam kampuh yang telah ditampilkan, guru kemudian menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas pembuatan kampuh, selama proses pembelajaran berlangsung guru tetap membimbing siswa dan melakukan penilaian unjuk kerja terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakuakn siswa. Diakhir praktik siswa mengumpulkan tugas, guru memeberi apresiasi kepada siswa yang telah menyelesaikan tugas. Kemudian siswa ditugaskan untuk mengerjakan tes untuk mengetahui kemampuan penegetahuanya.

Observasi atau pengamatan pada tahap siklus pertama ini dilakukan terhadap motivasi ,persiapan, proses, hasil belajar peserta didik serta pelaksanaan pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash

Berdasarkan data dari lembar observasi yang diamati, observer 1 dan 2 menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam kelas sebesar 36,65 %, dari data tersebut disimpulkan untuk motivasi siswa dalam pembelajaran rendah, sedangkan untuk keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash, berdasarkan data yang diperoleh dari observasi yang diamati observer 1 dan 2 menyatakan keterlaksanaan pembelajaran sebesar 85%, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan ketentuan.

Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah diberikan tindakan atau pada siklus pertama pada pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran mengalami peningkatan yaitu siswa yang telah mencapai ketuntasan mencapai 6 siswa dan yang eblum tuntas 26 siswa .Berikut ini merupakan gambaran grafik pencapaian hasil belajar siklus pertama:



Gamabar grafik pencapaian hasil belajar siklus pertama.

3) Refleksi Siklus Pertama

Refleksi pada siklus pertama ini terliht partisipasi siswa dalam mengikuti dan melaksanakan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh masih belum maksimal. Dikarenakan masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam menegrjakan tugas pembuatan macam- macam kampuh, selain itu kegiatan pembelajaran masih belum kondusif, hal ini dikarenakan narasi dari video krang jelas. Masih banyak siswa yang belum bisa menganalisis

mutu hasil jahitan, sehingga guru masih harus mengecek dan mengingatkan siswa tentang mutu hasil jahitan. Terdapat 26 siswa yang belum memenuhi KKM pada hasil belajar pembuatan macam-macam kampuh. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti memutuskan akan melanjutkan penelitian pada siklus selanjutnya yaitu siklus kedua.

c. Siklus Kedua

1) Penyusunan Rencana Siklus Kedua

Penyusunan rencana pembelajaran pada penelitian siklus kedua ini adalah menyusun dan menyiapkan segala hal yang akan digunakan selama dilakukanya tindakan pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbabsis adobe flash, yaitu menyiapkan media video pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran berupa menyiapakam silabus, RPP dan Jobsheet. Selanjutnya menyiapkan lembar instrumen , soal tes, lembar observasi.

2) Tindakan dan Observasi Siklus Kedua

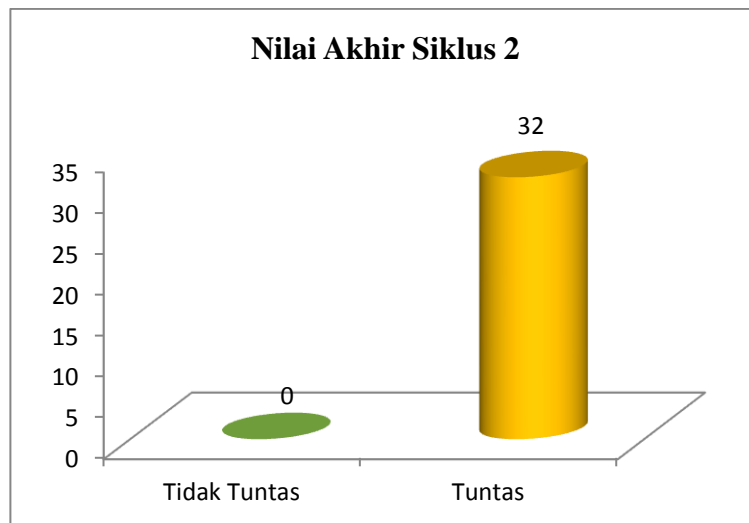
Pelaksanaan tindakan siklus kedua ini dilaksanakan pada hari pada hari sabtu tanggal 19 Januari 2018 selama 5 jam mata pelajaran (@45 menit). Materi yang diberikan pada siklus kedua ini adalah pembuatan macam- macam kampuh menggunakan video pemebelajaran berbasis adobe flash.

Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, melakukan presensi, menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dan memberikan motivasi siswa untuk dapat aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya pada saat pembelajaran guru menyampaikan materi singkat pembuatan macam- macam kampuh dan menampilkan video langkah pembuatan macam- macam kampuh , siswa pun memperhatikan langkah pembuatan kampuh dengan antusias, guru memberikan tugas pembuatan kampuh, selama proses pembelajaran berlangsung guru tetap membimbing siswa dan melakukan penilaian unjuk kerja. Diakhir pembelajaran siswa mengumpulkan tugas dan guru memberikan apresiasi kepada siswa yang telah menyelesaikan praktik pembuatan macam- macam kampuh, kemudian guru merangkum proses pembelajaran dan memberikan tes untuk mengetahui kemampuan kognitifnya kepada siswa.

Observasi atau pengamatan pada tahap siklus kedua ini dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui motivasi dan pelaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash. Berdasarkan data dari lembar observasi yang diamati, observer 1 dan 2 menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam kelas sebesar 94,99 %, dari data tersebut disimpulkan untuk motivasi siswa dalam pembelajaran sangat tinggi, sedangkan untuk keterlaksanaan proses

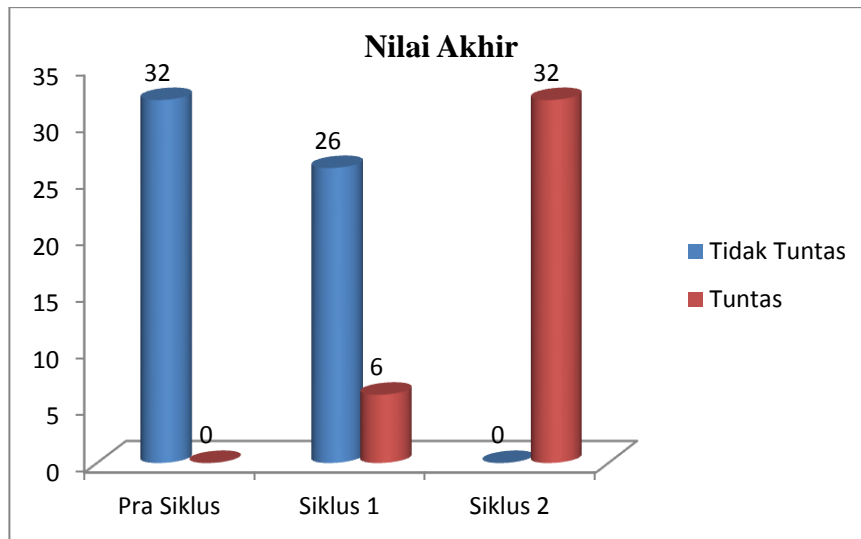
pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash, berdasarkan data yang diperoleh dari observasi yang diamati observer 1 dan 2 menyatakan keterlaksanaan pembelajaran sebesar 100%, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan ketentuan.

Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah diberikan tindakan atau pada siklus pertama pada pembuatan macam- macam kumpuh dengan menggunakan video pembelajaran mengalami peningkatan yaitu siswa yang telah mencapai ketuntasan mencapai 32 siswa .Berikut ini merupakan gambaran grafik pencapaian hasil belajar siklus kedua:



Peningkatan hasil belajar pada siklus kedua ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah dapat memahami materi yang ditampilkan dari media video pembelajaran. Berikut adalah merupakan grafik

presentase pencapaian hasil belajar sesuai ketuntasan dari pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua:



3) Refleksi siklus Kedua

Refleksi pada siklus kedua ini terlihat partisipasi siswa dalam mengikuti dan melaksanakan pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh telah maksimal dikarenakan seluruh siswa sudah aktif dalam mengerjakan tugas pembuatan macam-macam kampuh, selain itu kegiatan pembelajaran telah kondusif, siswa telah bisa menganalisa hasil mutu jahitan pada lngkah pembuatan kampuh, sehingga guru hanya mengecek hasil praktikum pembuatan macam-macam kampuh. Semua siswa sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada hasil belajar pembuatan macam-macam kampuh menggunakan video pembelajaran. berdasarkan penjelasan dari refleksi

tersebut, peneliti memutuskan tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya dari penelitian ini telah dianggap berhasil.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran dasar desain kelas X di SMK N 1 Pengasih ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash siswa kelas X di SMK N 1 Pengasih, terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian siklus pertama dan kedua. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus pertama berada pada kategori sangat baik yaitu 85%. Sedangkan pada siklus kedua termaksud dalam kategori sangat baik yaitu 100%
2. Peningkatan motivasi menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran pembuatan macam- macam kampuh di SMK N 1 Pengasih . Berdasarkan hasil dari observasi melalui lembar pengamatan motivasi siswa, menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pembuatan macam – macam kampuh pada siklus Pertama adalah 36,65% pada kategori rendah sedangkan pada pelaksanaan siklus kedua adalah 94,99 % pada kategori sangat tinggi.
3. Peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran pembuatan macam- macam kampuh di SMK N 1 Pengasih .

Hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh siswa kelas X pada mata pelajaran pembuatan macam- macam kampuh pada pra siklus masih rendah. Dari 32 siswa yang mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain menghasilkan rerata 42,03 dengan prosentase tuntas yaitu 0 % dari standar KKM.

Nilai hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh pada siklus I, dari 32 siswa belum mengalami peningkatan, yaitu menghasilkan rerata 65,75 dengan prosentase 18,8% tergolong dalam kategori tuntas dari standar KKM. Hasil yang dicapai pada siklus I belum optimal atau masih jauh dari harapan karena ketuntasan belum mencapai 80%, sehingga berdasarkan refleksi dilakukan tindakan pada siklus II. Sedangkan Siklus II menghasilkan rerata 86,30 dengan prosentase 100% sudah dapat mencapai standar nilai KKM.

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar penerapan media pembelajarn berbasis adobe flash siswa kelas X di SMK N 1 Pengasih sudah mengalami peningkatan pada pra siklus menuju siklus I sebesar 18,8 %. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 100%, yang semula nilai rata-rata yang dicapai pada siklus I 65,75 meningkat menjadi 86,30 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *berbasis adobe flash* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pembuatan macam- macam kampuh siswa kelas X di SMK N 1 Pengasih.

B. Implikasi

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas di atas menunjukan bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembauatan

macam- macam kampuh dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *adobe flash* pada siswa SMK N 1 Pengasih pada siklus pertama dan kedua . hasil belajar siswa pada pra siklus yang masih belum maksimal karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM , hal ini dikarenakan masih kurangnya pemahaman dan penguasaan materi pembuatan macam- macam kampuh dan rendahnya hasil praktikum pembuatan macam- macam kampuh . oleh karena itu dibutuhkan variasi penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami dapat meningkatkan motivasi dan retensi (daya serap dan daya ingat) siswa dalam pembuatan macam- macam kampuh. Pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh yang menggunakan media video pembelajaran berbasis *adobe flash* dilaksanakan sesuai dengan kurikulum KTSP. Media pembelajaran *berbasis adobe flash* adalah salah satu jenis media di gunakan dalam pembelajaran aktif yang dikembangkan guru untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan aktifitas-aktifitas yang hendak dikerjakan siswa. Dengan media ini guru dapat menjelaskan materi dengan mudah karena media ini di sertai dengan video langkah pembuan kampuh beserta materi ada di dalam media ini. Media ini dengan mudah dapat di miliki siswa untuk biasa belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah untuk mengerjakan tugas

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka hasil penelitian ini adalah hasil belajar pembuatan macam macam kampuh pada mata pelajaran pembuatan macam- macam kampuh dapat meningkat dengan media pembelajaran *adobe*

flash. Dan selanjutnya media ini dapat diterapkan pada mata pelajaran membuat macam- macam kampuh.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penerapan video pembelajaran berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh yang telah diperoleh, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran teori maupun praktikum sebaiknya guru dapat menggunakan variasi media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan siswa. Selain itu juga variasi media yang digunakan hendaknya dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.
2. Sebelum memulai pembelajaran hendaknya guru memberikan motivasi yang lebih kepada siswa, sehingga nantinya diharapkan siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan.
3. Pemanfaatan media pembelajaran video pada pembelajaran pembuatan macam- macam kampuh yang berisi langkah langkah pembuatan kampuh secara nyata atau real dapat membantu siswa untuk belajar membuat macam- macam kampuh secara mandiri.
4. Pada saat proses praktikum didalam kelas sebaiknya guru harus selalu mengecek pekerjaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil praktek siswa dapat sesuai dengan yang diharapkan.

5. Bagi sekolah atau pihak instansi pendidikan hendaknya dapat memberikan fasilitas yang layak guna untuk dapat mendukung praktik pembelajaran, seperti sarana yang akan digunakan pada mata pelajaran pembuatan macam- macam kue, sehingga nantinya dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran praktek.

DAFTAR PUSTAKA

- Adul, Majid. (2014). *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Anas, Sudijono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Asep Jihan dan Abdul Haris.(2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Press.
- Asep, Yonny. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- _____. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Bambang Eka Pernama. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Daryanto. (2010). *Media Belajar (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta : Gava Media
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- _____. (2014). *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Dimiyati dan Mudjono.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Reineka Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Diva Press
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press
- Djemari Mardapi. (2012). *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Dwijanti. (2013). *Dasar Teknologi Menjahit Jilid 2*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Dwi, Siswono. (2010). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta CV
- Ernawati dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta
- Evaline, Siregar & Hartini, Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia
- Hamalik Oemar.(2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hujuair AH Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara
- Jamal Ma'mur Asmani. (2011). *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI)

- Kunandar. (2008). Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Kusaeri, Suprananto. (2012). Pengukuran dan Penilaian Pendidikan. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Marsudi (2016) Penerapan Model Konstruktivistik dengan Media File Gambar 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Volume 16, no 1
- Nana Sudjana.(2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuryake Fajaryati, Nurkhamid Nurkhamid, Ponco Wali Pranoto, Muslikhin Muslikhin, Athika Dwi W. ().*E-Module Development For The Subject Of Measuring Instruments And Measurement In Electronics Engineering Education*.
Diakses dari
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/12302/8760>. Pada tanggal 19 Januari 2017, Jam 10.30 WIB
- Oemar Hamalik. (1986). Media Pendidikan. Bandung : Alumni I.B.M
- _____. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Angkasa
- Rusman dkk. (2012). Pembelajaran Berbasis Tenologi Informasi dan Komputer. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Radian Saleh, Aisyah Jafar. 1991. Teknik Dasar Pembuatan Busana Untuk Menengah Kejuruan. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan: Jakarta
- Saifuddin, Azwar. (2009). Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta : Pusaka Pelajar
- Saiful. Bahri D& Aswan, Zain (2013). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto.(2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang mempengaruhi*. Jakarta:PT Reineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. (2010). Dasar-dasar evaluasi pendidikan. PT Bumi Aksara. Jakarta
- Suharsimi Arikunto. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Pt. Reineka Cipta
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D). Bandung : ALFABETA CV
- Sugiyono. (2012). Statistik Untuk Penelitian. Avabeta . Bandung
- Sri Prihatin(2013) . Dasar Teknologi Menjahit Jilid 1 . Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan . Jakarta
- Winardi J.(2001).*Motivasi dan Pemotivasian dalam menejemen*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yudhi Munadi. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta : REFERENSI (GP Press Group)
- Zainal, Arifin. (2014). Penelitian Pendidikan: Metode dan Pradigma baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Zaenal, Aqib. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Darma Widya

LAMPIRAN - LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

PERANGKAT PEMBELAJARAN

**Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Membuat Macam- Macam Kampuh
Menggunakan Sumber Belajar Video Berbasis *Adobe Flash* oleh ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Metode pengumpulan data
1.	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan tentang macam-macam kampuh 	1) Menunjukkan penyelesaian macam- macam kampuh buka 2) Menunjukkan kegunaan kampuh buka untuk penyelesaian pakaian 3) Menunjukkan macam-macam jenis kampuh 4) Menguraikan karakteristik masing masing jenis kampuh 5) Membedakan kegunaan jenis- jenis kampuh untuk penyelesaian pakaian	Tes soal uraian
2.	Afektif	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap/ karakter 	1) Jujur 2) Disiplin 3) Tanggung jawab 4) Percaya diri	Angket
3.	Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> Persiapan 	Menyiapkan alat dan bahan 1) Kain 2) Penggaris 3) Meteran 4) Jarum 5) Benang 6) Clemek Mengkondisikan tempat kerja	Unjuk kerja
		<ul style="list-style-type: none"> Proses 	1) Keselamatan kerja 2) Ketepatan langkah pembuatan kampuh 3) Ketepatan presing	

		<ul style="list-style-type: none"> • Hasil 	1) Kerapian hasil jahitan 2) Ketepatan ukuran kampuh 3) Ketepatan waktu	
--	--	---	---	--

Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja (Psikomotor)

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data
4) Persiapan	3) Kelengkapan alat dan bahan 4) Mengkondisikan tempat kerja	Alat dan bahan membuat macam- macam kampuh 1) Kain 2) Penggaris 3) Meteran 4) Jarum 5) Benang 6) Clemek Mengecek kondisi mesin	Siswa
5) Proses			
	5) Keselamat kerja	Menggunkan alas kaki dan celemek	
	3) ketepatan langkah pembuatan kampuh	Langkah kerja pembuatan kampuh sesuai dengan materi	
	4)ketepatan presing	Ketepatan presing sesuai kebutuhan	
6) Hasil	Tampilan keseluruhan hasil pembuatan macam- macam kampuh	4) Ketepatan ukuran 5) Kerapian hasil jahitan 6) Ketepatan waktu pengumpulan tugas	

Paket Keahlian : Tata Busana

Mata Pelajaran : Dasar Teknologi Menjahit

No .	Kompetensi Dasar	Materi	Taraf Kognitif			Indikator Soal
			C4	C5	C6	
1.	3.8 mengemukakan pengertian dan jenis kampuh	Kampuh	√			Disajikan uraian penyelesaian kampuh siswa dapat menunjukan macam- macam penyelesaian kampuh
			√			Disajikan uraian fungsi kampuh siswa dapat menunjukan fungsi kampuh buka untuk penyelesaian pakaian
			√			Disajikan beberapa jenis- jenis kampuh siswa dapat menunjukan jenis- jenis kampuh
					√	Disajikan uraian pengertian jenis kampuh siswa dapat Menguraikan pengertian jenis- jenis kampuh
					√	Disajikan uraian kegunaan kampuh siswa dapat membedakan jenis kampuh untuk penyelesaian pakaian
Jumlah soal: 5						

Instrumen Penilaian Sikap Kerja

No	Komponen /sub Komponen	Indikator/ Kriteria	skor
1	Tertib	Menggunakan atribut praktek (celemek) secara lengkap dan mengecek keadaan mesin sebelum praktek	3
		Menggunakan atribut praktek saja tanpa mengecek keadaan mesin	2
		Tidak menggunakan atribut praktek dan tidak mengecek keadaan mesin	1
2	Rapi	Hasil praktek rapi, di setrika, setiap sisi kampuh digunting dengan gunting zig- zag	3
		Hasil praktek hanya digunting dengan gunting zig zag saja tanpa disetrika	2
		Hasil praktek tidak disetrika dan tidak di gunting zig zag	1
3	Bersih	Hasil praktek bersih, tidak ada minyak mesin dan sisa benang yang masih menempel	3
		Hasil praktek masih ada sisa benangnya tetapi bersih dari minyak mesin	2
		Hasil praktek ada sisa minyak mesin dan masih ada sisa benang yang menempel	1
4	Teliti	Teliti dalam langkah kerja pembuatan kampuh (sesuai langkah kerja, ukuran tepat dan tidak banyak mendedel hasil jaitan praktek)	3
		Teliti dalam langkah kerja, ukuran tepat dan banyak mendedel hasil jahitan praktek	2
		Tidak teliti dalam langkah kerja pembuatankampuh, hasil praktek tidak sesuai ukuran dan banyak mendedel hasil jahitan praktek)	1

5	Tepat waktu	Dalam pengumpulan hasil praktek tepat waktu, 5 menit sebelum batas pengumpulan	3
		Pengumpulan hasil praktek setelah jam pelajaran habi, hari itu .	2
		Pengumpulan tugas hari lain (pada pertemuan berikutnya)	1

Kisi kisi penilaian sikap

No	Komponen	Indikator	Sumber Data
1	Penilaian sikap siswa pada saat praktek	Tertib	Siswa
		Rapi	
		Bersih	
		Teliti	
		Tepat waktu	

LAMPIRAN 2

VALIDASI DAN REABILITAS

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MEDIA *ADOBE FLASH*
PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.Art
NIP : 19720208199802 1 001
Jurusan : Pendidikan Tata Boga

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Etik Witarti
NIM :14513247002
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS
Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar
Pembuatan Macam- Macam Kampuh Menggunakan Media
Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa SMK N 1
Pengasih

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, Agustus 2017

Validator,


Triyanto, M.Art

NIP. 19720208199802 1 001

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

Hal : Permohonan Validasi Instrumen dan Materi TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak / Ibu Triyanto, M.Art
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Etik Witarti

NIM : 14513247002

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pembuatan
Macam- Macam Kampuh Menggunakan Video Pembelajaran
Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa SMK N 1 Pengasih

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberi 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 bantuannya dan perhatian Bapak/ Ibu
diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juli 2017
Pemohon,



Etik Witarti
NIM.14513247002

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana



Dr. Widiastuti
NIP.19721115200003 2 001

Pembimbing TAS



Dr. Emy Budiastuti
NIP. 19590525198803 2 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen dan Materi TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak / Ibu Sri Emy Yuli S, M.Si
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Etik Witarti

NIM : 14513247002

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pembuatan
Macam- Macam Kampuh Menggunakan Video Pembelajaran
Berkas Adobe Flash Untuk Siswa SMK N 1 Pengasih

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberi 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 bantuannya dan perhatian Bapak/ Ibu
diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juli 2017
Pemohon,



Etik Witarti
NIM.14513247002

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana



Dr. Widiastuti
NIP.19721115200003 2 001

Pembimbing TAS



Dr. Emy Budiastuti
NIP. 19590525198803 2 001

Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran Membuat Macam- Macam Kampuh Berbasis *Adobe Flash* oleh ahli Media

No	Indikator	Kriteria			
A. TAMPILAN		4 SS	3 S	2 KS	1 TS
1.	Jenis huruf yang digunakan jelas sehingga dapat dibaca dengan baik		✓		
2.	Ukuran huruf dalam pembuatan macam- macam kampuh mengunakan <i>adobe flash</i> sesuai/proposional danjelas sehingga dapat dibaca	✓			
3.	Warna pada teks kontras dengan <i>background</i> sehingga lebih jelas dibaca	✓			
4.	<i>Background</i> yang digunakan tidak mengganggu pada sajian materi		✓		
5.	<i>Background</i> yang dipakai membuat pengguna lebih terfokus	✓			
6.	Suara pada media berbasis <i>adobe flas</i> terdengar jelas	✓			
7.	Music instrumen yang digunakan tidak mengganggu dalam media pembelajaran ini	✓			
8.	Animasi yang dipakai menarik sehingga termotivasi bagi pengguna	✓			
9.	<i>Timing</i> /gerakan animasi sangat tepat			✓	
10.	Gambar pada pembuatan Macam- Macam Kampuh terlihat jelas	✓			
11.	Ukuran gambar yang disajikan tidak terlalu besar/proposional sehingga gambar terlihat jelas		✓		
B. PEMOGRAMAAN					
12.	Petunjuk pengoperasian memudahkan siswa dalam menggunakan media		✓		
13.	Petunjuk pegoperasian yang disajikanmudah dimengerti dan dipahami		✓		
14.	Penempatan tombol navigasi konsisten		✓		
15.	Secara teknis tidak mengganggu saat penyampaian materi			✓	
16.	Media Pembelajaran Pembuatan macam- macam kampuh menggunakan <i>adobe flash</i> menyampaikan materi dengan mudah kepada siswa		✓		

Hasil Validasi Media *Adobe Flash* Penelitian TAS

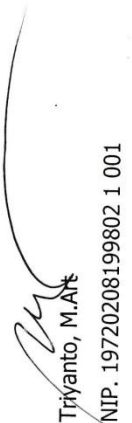
Nama Mahasiswa : Etik Witarti

NIM : 14513247002

Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pembuatan Macam- Macam Kumpuh Menggunakan Video Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa SMK N 1 Pengasih

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
		<i>penyempurnaan kembali pada background, pada suara & warna</i>
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, September 2017
Validator,


Triyanto, M.A.

NIP. 19720208199802 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MEDIA *ADOBE FLASH*
PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.Art
NIP : 19720208199802 1 001
Jurusan : Pendidikan Tata Boga

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Etik Witarti
NIM :14513247002
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS
Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar
Pembuatan Macam- Macam Kampuh Menggunakan Media
Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa SMK N 1
Pengasih

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat
dinyatakan:

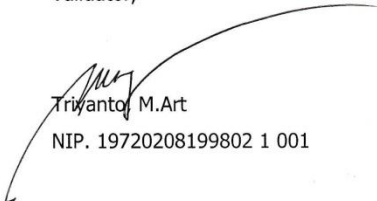
- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Agustus 2017

Validator,


Triyanto, M.Art
NIP. 19720208199802 1 001

Catatan :
☐ Beri tanda ✓

Hal : Permohonan Validasi Instrumen dan Materi TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak / Ibu

Guru Tata Busana

Di SMK N 1 Pengasih

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

Nama : Etik Witarti

NIM : 14513247002

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pembuatan
Macam- Macam Kampuh Menggunakan Video Pembelajaran
Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa SMK N 1 Pengasih

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberi 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 bantuannya dan perhatian Bapak/ Ibu
diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juli 2017
Pemohon,



Etik Witarti
NIM.14513247002

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana



Dr. Widiastuti
NIP.19721115200003 2 001

Pembimbing TAS



Dr. Emy Budiastuti
NIP. 19590525198803 2 001

B. Angket penilaian instrumen angket uji kelayakan materi dan media dalam pembelajaran membuat macam-macam kumpuh menggunakan *adobe flash*

1. Media pembelajaran

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓	
2. Kesesuaian instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran membuat macam-macam kumpuh menggunakan <i>adobe flash</i> dengan aspek yang dinilai pada kisi-kisi instrument media pembelajaran	✓	
3. Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran telah memuat fungsi dan manfaat media pembelajaran	✓	
4. Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran telah memuat karakteristik kualitas pembuatan media yang baik	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

2. Materi Pembelajaran

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Materi pembelajaran sudah sesuai dengan kualitas isi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓	
2. Instrumen angket uji kelayakan materi pembelajaran membuat macam-macam kumpuh menggunakan <i>adobe flash</i> dengan aspek yang dinilai pada kisi-kisi instrument materi pembelajaran	✓	
3. Instrumen angket uji kelayakan media pembelajaran telah memuat fungsi dan manfaat materi pembelajaran	✓	
4. Instrumen angket uji kelayakan materi pembelajaran telah memuat kualitas pembuatan materi pembelajaran yang baik	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Pembimbing TAS



Dr. Emy Budiastuti
NIP. 19590525198803 2 001

E. Kesimpulan

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, November 2017

Validator,



Dr. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

NIP. 19620503 198702 2 001

B. Aspek kriteria pemilihan instrumen penilaian unjuk kerja

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Kriteria penilaian unjuk kerja sesuai dengan tujuan penelitian	✓	
2. Kriteria penilaian unjuk kerja sesuai dengan indikator	✓	
3. Kriteria penilaian unjuk kerja sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
4. Kriteria penilaian unjuk kerja sudah tersusun runtut sesuai urutan yang akan diamati	✓	
5. Kriteria penilaian unjuk kerja dapat digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar pembuatan macam- macam kampuh	✓	
6. Kriteria penilaian unjuk kerja sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas kriteria pemilihan instrumen penilaian kognitif

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Interprstasi Data
Layak dan Andal	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$ $3 \leq S \leq 6$	Materi soal pembelajaran layak dan andal digunakan dalam pengumpulan data
Tidak Layak dan Tidak Andal	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$ $0 \leq S \leq 3$	Materi soal pembelajaran tidak layak dan tidak andal digunakan dalam pengambilan data

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN MACAM- MACAM
KAMPUH PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Emy Yuli S, M.Si
NIP : 1960080819803 2 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Etik Witarti
NIM : 14513247002
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS
Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar
Pembuatan Macam- Macam Kampuh Menggunakan Media
Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa SMK N 1
Pengasih

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, Agustus 2017

Validator,



Sri Emy Yuli S, M.Si

NIP. 1960080819803 2 002

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN MACAM- MACAM
KAMPUH PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Emy Yuli S, M.Si
NIP : 1960080819803 2 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Etik Witarti
NIM : 14513247002
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS
Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar
Pembuatan Macam- Macam Kampuh Menggunakan Media
Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa SMK N 1
Pengasih

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, Agustus 2017

Validator,



Sri Emy Yuli S, M.Si

NIP. 1960080819803 2 002

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN MACAM- MACAM
KAMPUH PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Emy Yuli S, M.Si
NIP : 1960080819803 2 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Etik Witarti
NIM : 14513247002
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS
Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar
Pembuatan Macam- Macam Kampuh Menggunakan Media
Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa SMK N 1
Pengasih

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, Agustus 2017

Validator,



Sri Emy Yuli S, M.Si

NIP. 1960080819803 2 002

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

E. Kesimpulan

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, November 2017

Validator,



Dr. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

NIP. 19620503 198702 2 001

B. Aspek kriteria pemilihan instrumen penilaian kognitif

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Soal sesuai dengan kompetensi dasar pembuatan macam- macam kumpuh	✓	
2. Soal sesuai dengan indikator pembelajaran	✓	
3. Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan tegas	✓	
4. Intruksi soal jelas dan tegas	✓	
5. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negative	✓	
6. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	✓	
7. Soal menggunakan bahasa yang komunikatif	✓	
8. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas kriteria pemilihan instrumen penilaian kognitif

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Interprstasi Data
Layak dan Andal	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$ $7 \leq S \leq 8$	Materi soal pembelajaran layak dan andal digunakan dalam pengumpulan data
Tidak Layak dan Tidak Andal	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$ $0 \leq S \leq 6$	Materi soal pembelajaran tidak layak dan tidak andal digunakan dalam pengambilan data

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, November 2017

Validator,



Dr. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

NIP. 19620503 198702 2 001

B. Angket penilaian instrumen angket uji kelayakan materi dan media dalam pembelajaran membuat macam- macam kumpuh menggunakan *adobe flash*

1. Materi Pembelajaran

Indikator	Penilaian	
	Ya	Tidak
1. Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi	✓	
2. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
3. Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	✓	
4. Isi materi dirumuskan secara singkat,jelas, dan tegas	✓	
5. Isi materi yang disajikan merupakan materi pelajaran yang diperlukan	✓	
6. Isi materi disajikan secara runtun	✓	
7. Materi yang disajikan logis dan dapat dipahami	✓	
8. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia	✓	
9. Menggunakan bahasa yang komunikatif	✓	
10. Tidak menggunakan bahsa yang berlaku setempat	✓	
11. Tidak menggunakan bahasa yang berbelit- belit	✓	
Jumlah Skor Penilaian		

C. Kualitas Pembelajaran

Kategori Penilaian	Interval Nilai	Interprstasi Data
Layak dan Andal	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$ $7 \leq S \leq 11$	Materi pembelajaran layak dan andal digunakan dalam pengumpulan data
Tidak Layak dan Tidak Andal	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$ $0 \leq S \leq 6$	Materi pembelajaran tidak layak dan tidak andal digunakan dalam pengambilan data

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI PEMBUATAN MACAM- MACAM
KAMPUH PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Mulatsih, S.Pd
NIP : 19760313 200801 2 008
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS tersebut atas nama mahasiswa:

Nama : Etik Witarti
NIM : 14513247002
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana S1-PKS
Judul TAS : Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar
Pembuatan Macam- Macam Kampuh Menggunakan Media
Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa SMK N 1
Pengasih

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, Agustus 2017

Validator,



Sri Mulatsih, S.Pd

NIP. 19760313 200801 2 008

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

HASIL VALIDITAS PARA AHLI

Media Pembelajaran							
Skor Max	1	x	4	=		4	
Skor Min	0	x	4	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	4	=		4	
Rentang				=		4	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		2	
Jumlah Skor				=		4	
Panjang Kelas 2	4	/	4	=		100,0%	
Panjang Kelas 1	0	/	4	=		0,0%	
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase
Layak	:	2	\leq	S	\leq	4	100,0%
Tidak layak	:	0	\leq	S	\leq	1	0,0%
Total							100,0%

Materi Pembelajaran							
Skor Max	1	x	4	=		4	
Skor Min	0	x	4	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	4	=		4	
Rentang				=		4	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		2	
Jumlah Skor				=		4	
Panjang Kelas 2	4	/	4	=		100,0%	
Panjang Kelas 1	0	/	4	=		0,0%	
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase

Layak	:	2	≤	S	≤	4	100,0%
Tidak layak	:	0	≤	S	≤	1	0,0%
Total							100,0%

HASIL VALIDITAS PARA AHLI

Media Pembelajaran							
Skor Max	4	x	17	=	68		
Skor Min	1	x	17	=	17		
Jumlah Soal Valid	1	x	17	=	17		
Rentang				=	51		
Jumlah Kategori				=	4		
Panjang Kelas Interval				=	12,75		
Jumlah Skor				=	57		
Panjang Kelas 4	8	/	17	=	47,1%		
Panjang Kelas 3	7	/	17	=	41,2%		
Panjang Kelas 2	2	/	17	=	11,8%		
Panjang Kelas 1	0	/	17	=	0,0%		
Sangat Setuju	(Smin+3P) ≤ S ≤ S mak						
Setuju	(Smin+2P) ≤ S ≤ (Smin+3P-1)						
Kurang Setuju	(Smin+P) ≤ S ≤ (Smin+2P-1)						
Tidak setuju	Smin ≤ S ≤ (Smin+P-1)						
Kategori		Skor					Prosentase
Sangat Setuju	:	55,3	≤	S	≤	68	47,1%
Setuju	:	42,5	≤	S	≤	54	41,2%
Kurang Setuju	:	30	≤	S	≤	42	11,8%
Tidak Setuju	:	17	≤	S	≤	29	0,0%
Total							100,0%

HASIL VALIDITAS PARA AHLI

Kognitif							
Skor Max	1	x	8	=		8	
Skor Min	0	x	8	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	8	=		8	
Rentang				=		8	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		4	
Jumlah Skor				=		8	
Panjang Kelas 2	8	/	8	=		100,0%	
Panjang Kelas 1	0	/	8	=		0,0%	
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase
Layak	:	4	\leq	S	\leq	8	100,0%
Tidak layak	:	0	\leq	S	\leq	3	0,0%
Total							100,0%

Afektif							
Skor Max	1	x	6	=		6	
Skor Min	0	x	6	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	6	=		6	
Rentang				=		6	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		3	
Jumlah Skor				=		6	
Panjang Kelas 2	6	/	6	=		100,0%	
Panjang Kelas 1	0	/	6	=		0,0%	
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase

Layak	:	3	≤	S	≤	6	100,0%
Tidak layak	:	0	≤	S	≤	2	0,0%
Total							100,0%

Psikomotorik							
Skor Max	1	x	6	=		6	
Skor Min	0	x	6	=		0	
Jumlah Soal Valid	1	x	6	=		6	
Rentang				=		6	
Jumlah Kategori				=		2	
Panjang Kelas Interval				=		3	
Jumlah Skor				=		6	
Panjang Kelas 2	6	/	6	=		100,0%	
Panjang Kelas 1	0	/	6	=		0,0%	
Layak	(Smin+p) ≤ S ≤ S mak						
Tidak layak	Smin ≤ S ≤ (Smin+P-1)						
Kategori		Skor					Prosentase
Layak	:	3	≤	S	≤	6	100,0%
Tidak layak	:	0	≤	S	≤	2	0,0%
Total							100,0%

Motivasi Belajar							
Skor Max	1	x	30	=		30	
Skor Min	0	x	30	=		0	
M ideal	30	/	2	=		15,0	
SD ideal	30	/	6	=		5,0	
Sangat tinggi	: X ≥ M + 1SD						
Tinggi	: M ≤ X < M + 1 SD						
Rendah	: M – 1SD ≤ X < M						

Sangat rendah	: $X < M - 1 \text{ SD}$
Kategori	Skor
Sangat tinggi	: $X \geq 20,00$
Tinggi	: $15,00 \leq X < 20,00$
Rendah	: $10,00 \leq X < 15,00$
Sangat rendah	: $X < 10,00$

HASIL UJI DESKRIPTIF

Frequencies

Statistics

	Kognitif _Pra_ Siklus	Kognitif _ Siklus_1	Kognitif _ Siklus_2
N Valid	32	32	32
Missing	0	0	0
Mean	59,0000	76,4375	87,8750
Median	59,0000	76,0000	88,0000
Mode	60,00	76,00 ^a	88,00
Std. Deviation	5,37617	4,96398	3,12895
Minimum	51,00	64,00	84,00
Maximum	76,00	84,00	92,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

	Afektif _Pra_ Siklus	Afektif _ Siklus_1	Afektif _ Siklus_2
N Valid	32	32	32
Missing	0	0	0
Mean	37,6250	69,0344	91,8344
Median	33,5000	66,5000	93,3000
Mode	33,50	66,50	86,60 ^a
Std. Deviation	8,33999	9,86779	6,53243
Minimum	33,50	59,90	79,90
Maximum	59,90	93,30	100,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

		Psikomotorik_ Pra_Siklus	Psikomotori k_Siklus_1	Psikomotori k_Siklus_2
N	Valid	32	32	32
	Missing	0	0	0
Mean		35,6656	59,7656	84,5313
Median		30,0000	55,0000	80,0000
Mode		27,50	52,50	77,50
Std. Deviation		9,79291	8,96587	8,80885
Minimum		27,20	50,00	77,50
Maximum		52,50	75,00	100,00

Statistics

		Nilai_Akhir_ Pra_Siklus	Nilai_Akhir_ Siklus_1	Nilai_Akhir_ Siklus_2
N	Valid	32	32	32
	Missing	0	0	0
Mean		42,0375	65,7594	86,3063
Median		38,9500	63,7000	83,7000
Mode		37,90	59,50	80,40 ^a
Std. Deviation		7,14395	6,05911	5,70642
Minimum		27,30	57,40	80,40
Maximum		56,80	78,30	96,30

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Statistics

Motivasi

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		21,7813
Median		21,5000
Mode		21,00 ^a
Std. Deviation		3,04519
Minimum		16,00
Maximum		27,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

LAMPIRAN 3

HASIL PENELITIAN

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequencies

Kognitif_Pra_Siklus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tuntas	1	3,1	3,1	3,1
	Tidak Tuntas	31	96,9	96,9	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Kognitif_Siklus_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tuntas	25	78,1	78,1	78,1
	Tidak Tuntas	7	21,9	21,9	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Kognitif_Siklus_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

Afektif_Pra_Siklus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tidak Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

Afektif_Siklus_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tuntas	6	18,8	18,8	18,8
	Tidak Tuntas	26	81,3	81,3	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Afektif_Siklus_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

Psikomotorik_Pra_Siklus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tidak Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

Psikomotorik_Siklus_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tuntas	3	9,4	9,4	9,4
	Tidak Tuntas	29	90,6	90,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Psikomotorik_Siklus_2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

Nilai_Akhir_Pra_Siklus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tidak Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

Nilai_Akhir_Siklus_1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tuntas	6	18,8	18,8	18,8
	Tidak Tuntas	26	81,3	81,3	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

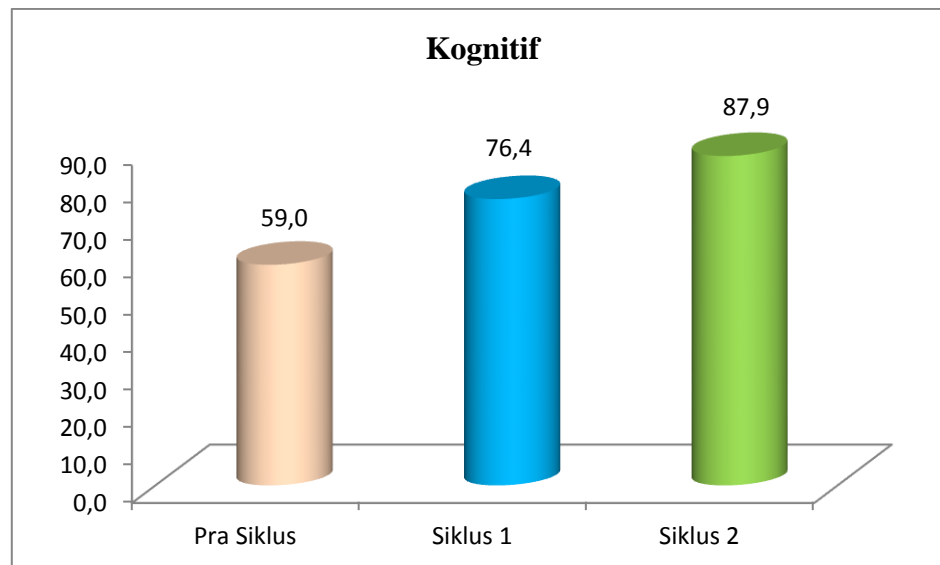
Nilai_Akhir_Siklus_2

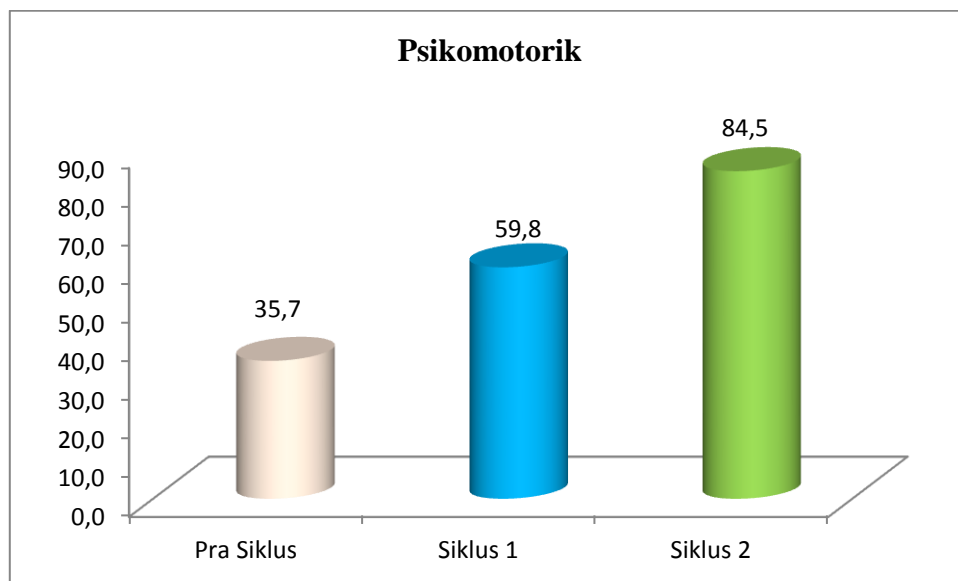
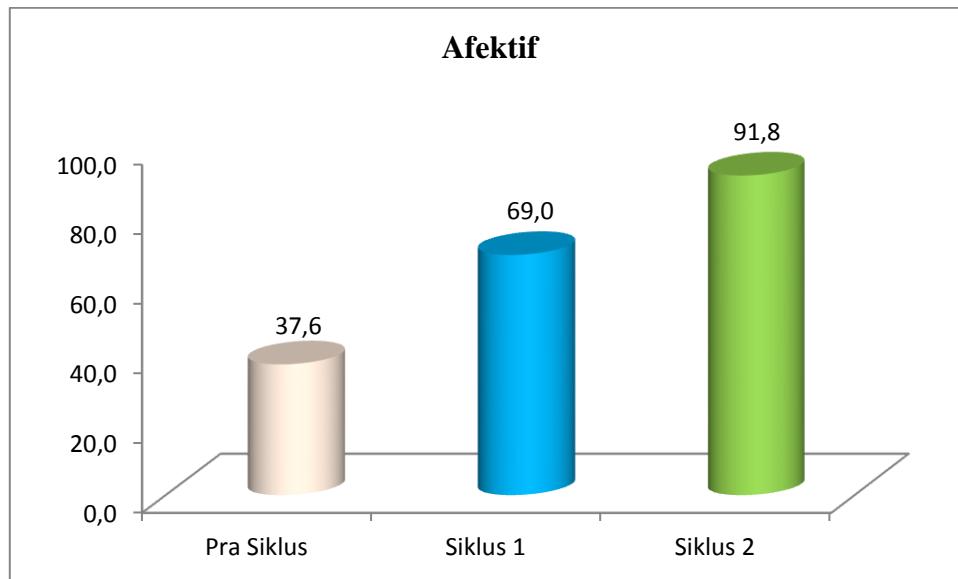
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid	Tuntas	32	100,0	100,0	100,0

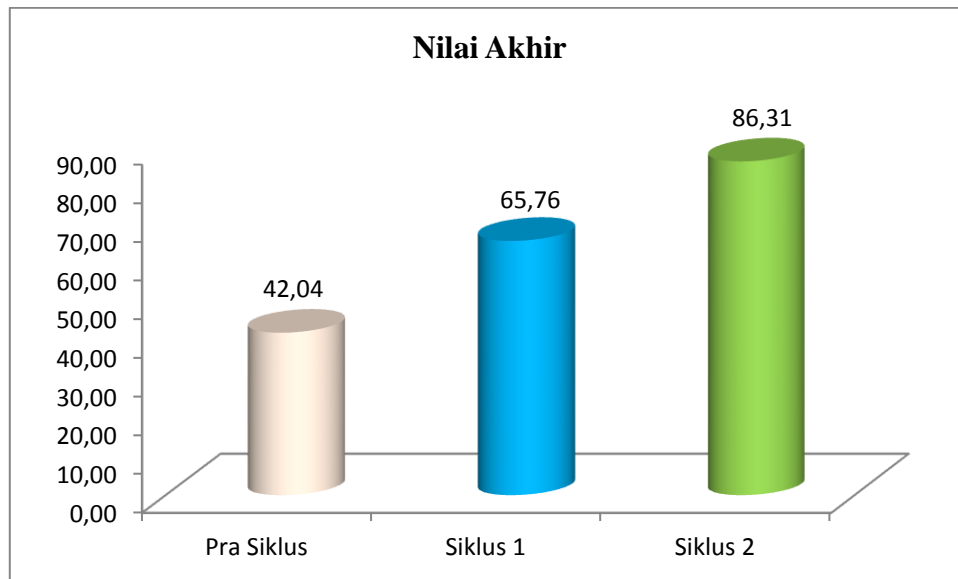
Motivasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat tinggi	24	75,0	75,0	75,0
	Tinggi	8	25,0	25,0	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

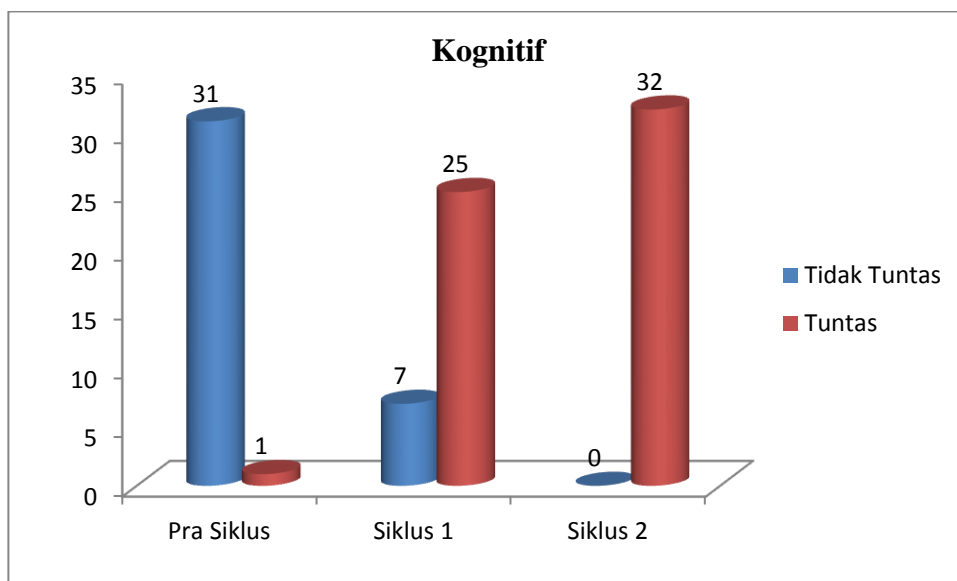
DIAGRAM (BERDASARKAN NILAI MEAN)

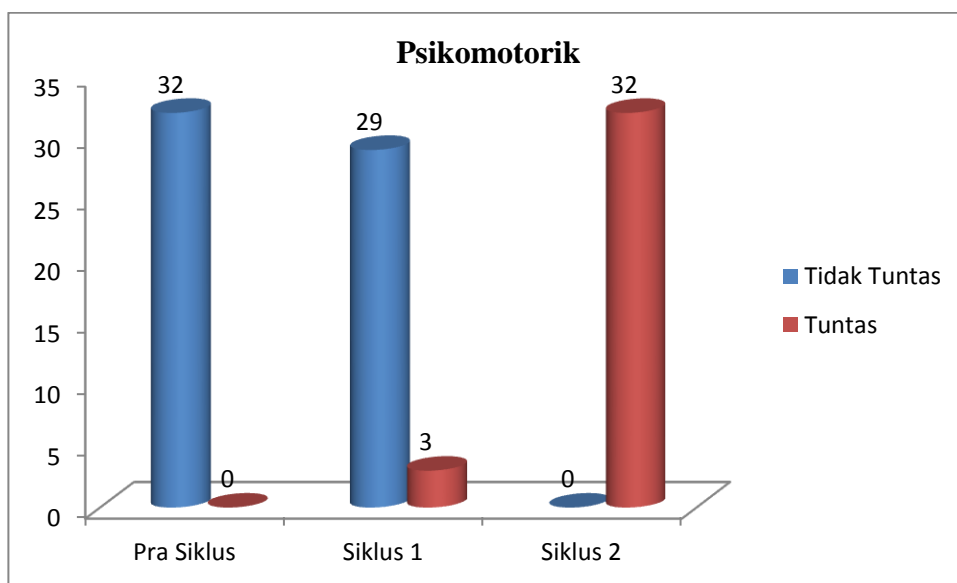
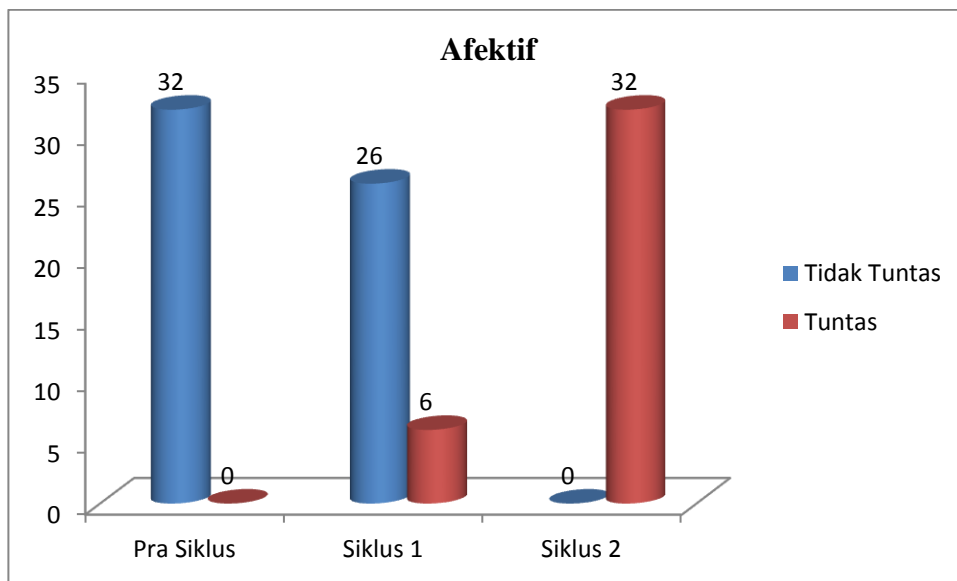






**DIAGRAM
(BERDASARKAN KETUNTASAN)**





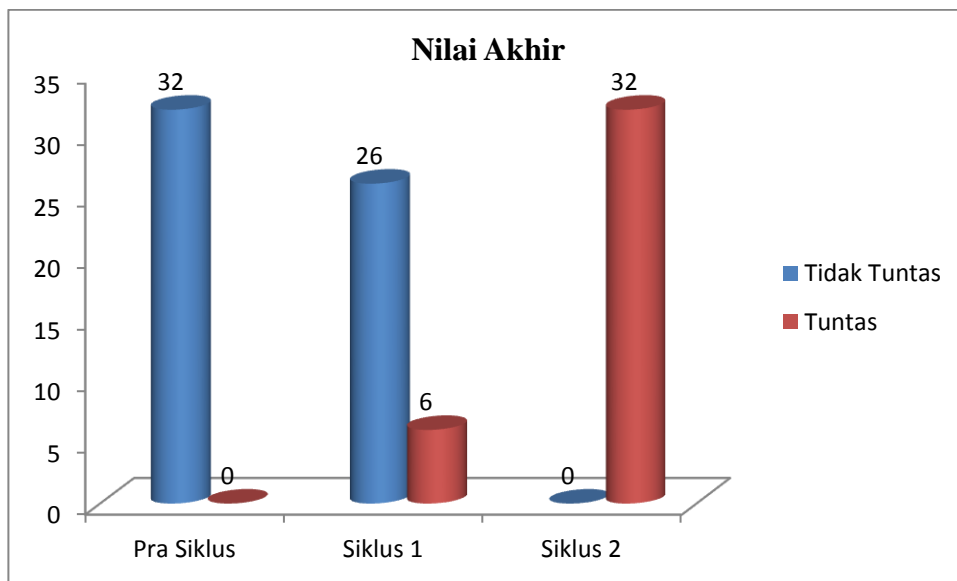
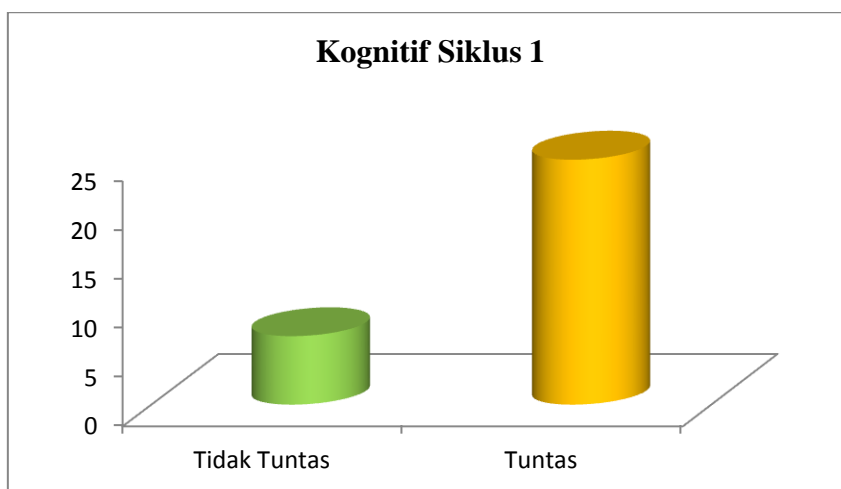
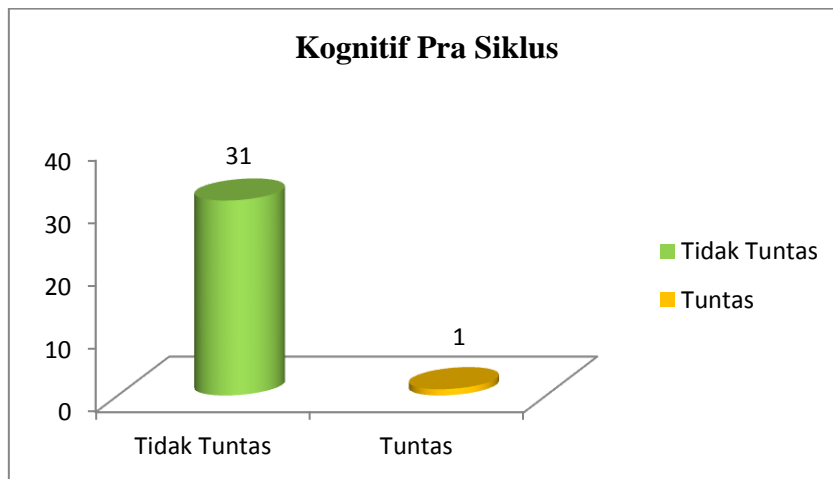
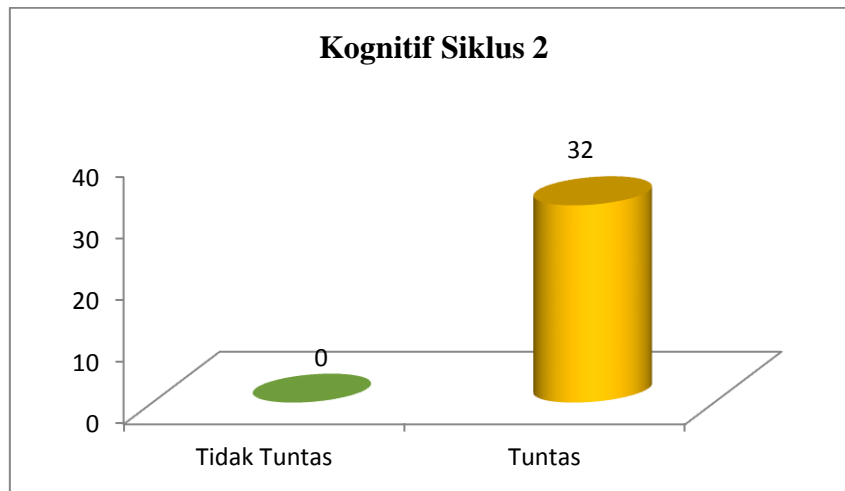
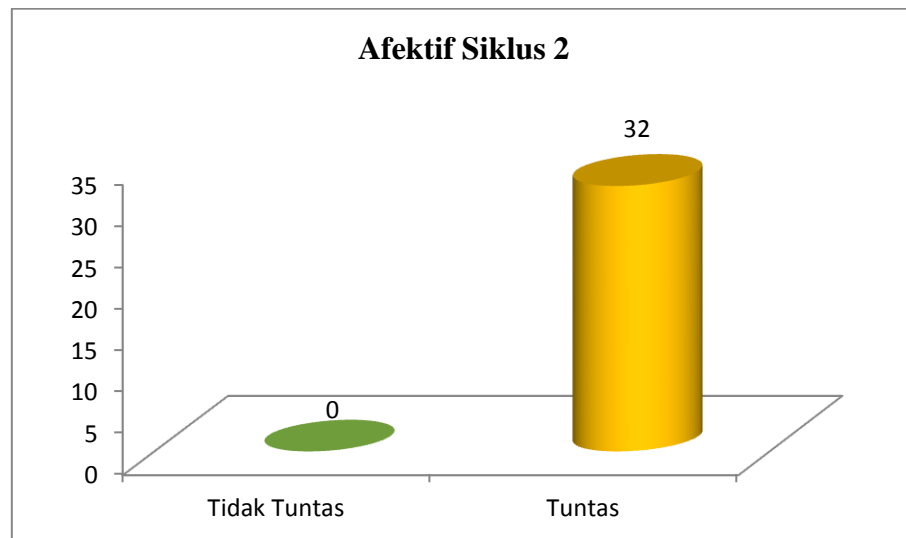


DIAGRAM (BERDASARKAN PER SIKLUS)

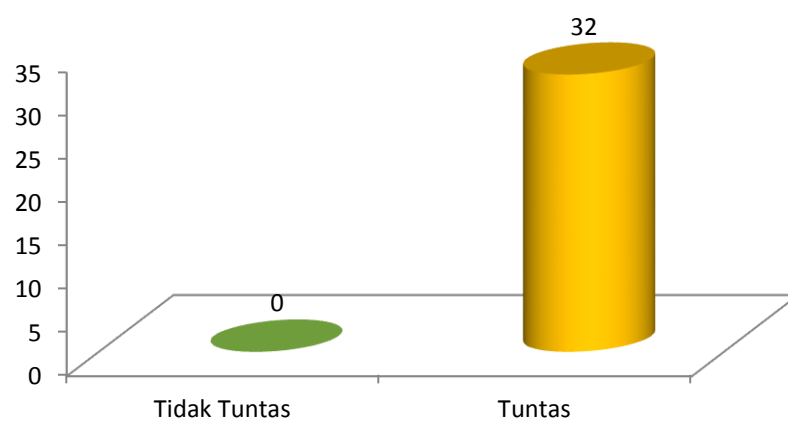




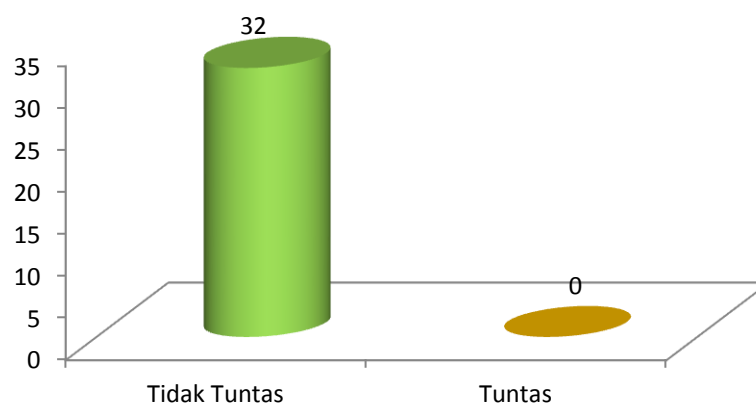




Psikomotorik Siklus 2



Nilai Akhir Pra Siklus



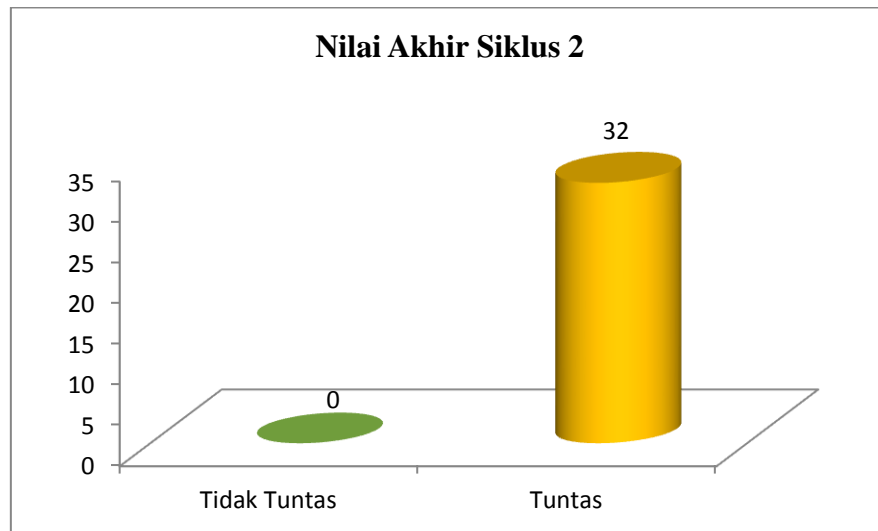
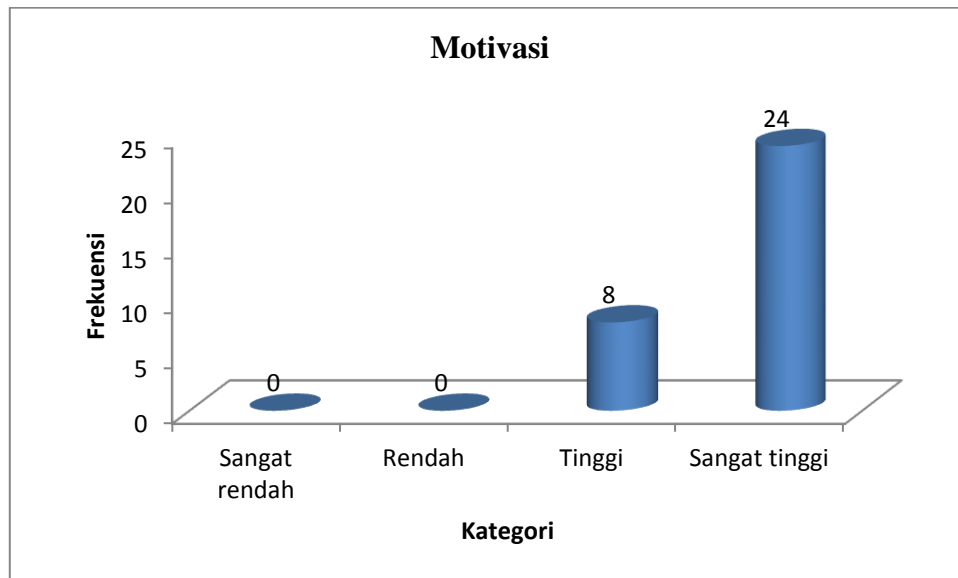


DIAGRAM MOTIVASI



LAMPIRAN 4

SURAT IJIN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: dpmpt.kulonprogo.kab.go.id Email : dpmpt@kuionprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00843/IX/2017

Memperhatikan : Surat dari Badan Kesbangpol DIY Nomor: 074/8206/Kesbangpol/2017, Tanggal: 25 September 2017, Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 14 Tahun 2016 tentang Pembentukan Dan Susunan Perangkat Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 121 Tahun 2016 tentang Standar Pelayanan Pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu..

Diizinkan kepada : **ETIK WITARTI**
NIM / NIP : **14513247002**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN MACAM-MACAM KAMPUH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMK N 1 PENGASIH**

Lokasi : **SMK NEGERI 1 PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO**

Waktu : **30 September 2017 s/d 30 Oktober 2017**

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **26 September 2017**

KEPALA
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU

AGUNG KURNIAWAN, S.IP., M.Si
Pembina Utama Muda; IV/c
NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Balai Pendidikan Menengah Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala SMK Negeri 1 Pengasih
6. Yang bersangkutan
7. Arsip



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

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 ps.w. 276,289,292 (0274) 586734 Fax: (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 2004/UN34.15/LT/2017
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

13 September 2017

Yth . 1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi DIY
2. Bupati Kabupaten Kulonprogo c.q. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kulonprogo
3. SMK N 1 Pengasih

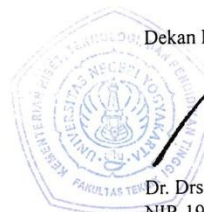
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Etik Witarti
NIM : 14513247002
Program Studi : Pend. Teknik Busana - S1
Judul Tugas Akhir : Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembuatan macam-macam kampuh menggunakan video pembelajaran berbasis adobe flash untuk siswa SMK N 1 Pengasih
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : Senin - Sabtu, 25 - 30 September 2017

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 DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 25 September 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/8206/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 2004/UN34.15/LT/2017
Tanggal : 13 September 2017
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN MACAM-MACAM KAMPUH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK SISWA SMK N 1 PENGASIH"** kepada:

Nama : ETIK WITARTI
NIM : 14513247002
No.HP/Identitas : 082116731934/3401086511920002
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana / Pendidikan Teknik Boga Dan Busana
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK N 1 Pengasih
Waktu Penelitian : 30 September 2017 s.d 30 Oktober 2017

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

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

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

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

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

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI

DOKUMENTASI

GAMBAR PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PEMBUATAN MACAM-MACAM KAMPUH MENGGUNAKAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH*

