

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Sekolah Menengah Kejuruan**

Penyelenggaraan sekolah menengah kejuruan didasarkan atas ketentuan yang ada pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan Nasional Bab IV pasal 11 ayat (1) dan (3) yang berbunyi sebagai berikut: “Jenis pendidikan umum, pendidikan kejuruan, pendidikan luar biasa, pendidikan kedinasan, pendidikan keagamaan, pendidikan akademik, dan pendidikan professional”. Sekolah menengah kejuruan berdasarkan tingkatan pendidikan setara dengan sekolah menengah atas, akan tetapi keduanya mempunyai tujuan yang berbeda.

Pengertian mengenai sekolah menengah kejuruan terdapat pada Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2008 pasal 1 ayat 21 yang menyatakan bahwa “Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang Pendidikan Menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs”. Sekolah menengah kejuruan melakukan proses belajar mengajar baik teori maupun praktik yang berlangsung di sekolah maupun di industri diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas. Sekolah menengah kejuruan mengutamakan pada penyiapan siswa untuk berlomba memasuki lapangan kerja.

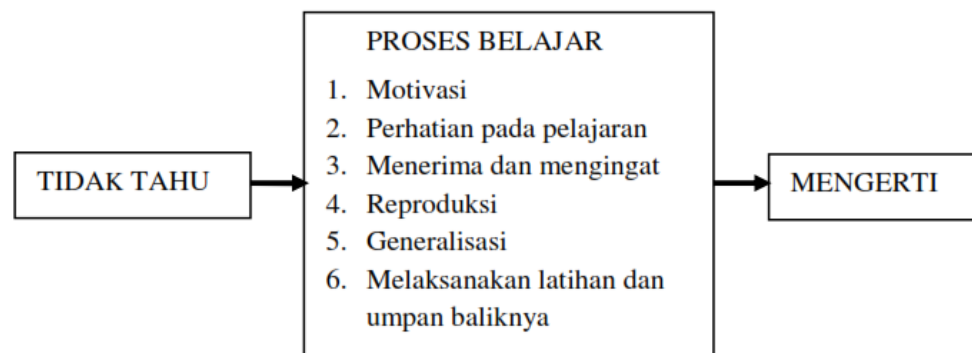
Menurut Fajar Hendra Utomo (2009: 9), tujuan Sekolah Menengah Kejuruan yaitu untuk mempersiapkan, memilih dan menempatkan calon tenaga kerja sesuai dengan tanda-tanda pasar kerja. Berbeda dengan pendapat Fajar Hendra Utomo, menurut Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 pasal 2 ayat (1) menyebutkan bahwa sekolah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam pengembangan diri dan untuk meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 1990 Pasal 3 Ayat (2) disebutkan bahwa sekolah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan siswa dalam memenuhi lapangan kerja, menyiapkan siswa agar mampu memiliki karir, dan menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif, adaptif, dan normatif. Secara garis besar tujuan diselenggarakan sekolah kejuruan adalah untuk membekali lulusan dengan kompetensi yang berguna bagi diri sendiri dalam karir dan kehidupan bermasyarakat. Tujuan sekolah menengah kejuruan akan lebih terarah jika kurikulum yang digunakan tepat dan dilaksanakan dengan baik.

## **2. Pembelajaran di SMK Tata Busana**

Belajar mengajar merupakan kegiatan rutin dalam sekolah. Proses belajar mengajar adalah sebuah kegiatan yang integral (utuh dan terpadu) antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar. Dalam kesatuan kegiatan ini terjadi interaksi resiprokal yakni hubungan antar guru dengan para siswa dalam situasi intruksional, yaitu suasana yang bersifat pengajaran. (Muhibbin Syah, 2005: 237).

Ad. Rooijackers (1991: 14), mengemukakan bahwa: “proses belajar terdiri dari beberapa tahap yang kesemuanya harus dilalui bila seseorang ingin belajar

dalam arti yang sesungguhnya”. Sehingga dalam proses belajar membutuhkan kemauan untuk melewati seluruh tahapan dalam belajar. Tahap-tahap tersebut sering dinamakan dengan tahap proses belajar. Pada gambar 1 merupakan bagan proses belajar menurut Ad. Rooijackers.



Gambar 1. Proses Belajar

Media sangat berperan dalam komunikasi dan pendidikan, dalam komunikasi media dapat berperan sebagai sumber informasi, informasi itu sendiri, dan penerima informasi. Pengajaran dengan menggunakan televisi, dapat dikatakan bahwa media televisi merupakan sumber informasi; sedangkan pada penyuluhan, media merupakan informasi, dan radio penerima dapat disebut sebagai alat penerima informasi. Media berfungsi sebagai sarana fisik penyampaian materi, dan pembawa pesan. Dengan demikian [media pembelajaran](#) merupakan alat pengajaran yang digunakan untuk untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Sedangkan Arif S. Sadiman (1986: 1-2) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga dia ke liang lahat nanti. Hal ini menjelaskan bahwa sebenarnya belajar tidak terpaku dengan umurnya. Belajar merupakan sebuah proses yang tidak pernah berhenti dan yang membedakan hanya apa yang sudah dipelajari diumurnya hingga manfaat apa yang dia hasilkan semasa hidup dengan hasil belajarnya. Salah satu indikasi bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku di dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Proses belajar mengajar ada empat komponen utama, sebagai berikut.

a. Tujuan proses belajar mengajar

Tujuan merupakan hal pertama yang harus dilalui untuk menghasilkan siswa yang sesuai dengan keinginan. Tujuan pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kompetensi atau kemampuan yang harus dicapai siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Materi dan bahan ajar

Materi dan bahan ajar merupakan pokok ilmu yang diberikan dan diharapkan dapat dikuasai siswa serta menjadi sisi kegiatan belajar mengajar, bahan ajar ini juga diharapkan dapat memperkuat dalam mencapai tujuan.

c. Metode dan alat yang digunakan

Metode dan alat pembelajaran ditentukan setelah ditetapkannya tujuan dan bahan ajar. Pemilihan metode dan alat atau media didasarkan pada kegiatan yang

dilakukan, umumnya untuk kegiatan praktik lebih ditekankan pada media benda nyata dan untuk teori lebih pada bacaan buku. Namun penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh pada minat siswa, pemahaman siswa karena media sendiri berfungsi sebagai jembatan atau media transformasi terhadap tujuan yang ingin dicapai.

#### d. Penilaian

Penilaian merupakan kegiatan untuk mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tersebut. Dengan kata lain penilaian merupakan barometer untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan. (Nana Sudjana & Ibrahim, 1989:30 31).

#### e. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dilihat dengan indikasi terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Sehingga hasil belajar dapat dinilai dari seluruh aspek selama kegiatan belajar mengajar.

Tujuan program keahlian Tata Busana sesuai dengan kurikulum SMK bidang keahlian Tata Busana Depdiknas (2004;1) adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam hal : (a) mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana; (b) memilih bahan tekstil dan bahan pembantu secara tepat; (c) menggambar macam-macam busana

sesuai kesempatan; (d) menghias busana sesuai desain; dan (e) mengelola usaha bidang busana.

Kegiatan belajar mengajar menjadi penentu hasil belajar siswa dan mempengaruhi masa depan siswa setelah lulus. Proses belajar mengajar diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru sebagai contoh dan pengambil keputusan terkait media pembelajaran yang digunakan dan metode apa yang diterapkan.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee,1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pelajar, pengajar, bahan ajar. Menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung; alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, dan

lingkungan sekolah merupakan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Menurut Azhar (2011) pengertian media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pendapat lain dari Briggs (1977) media pembelajaran adalah “sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah: (1) sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi maupun bahan ajar kepada penerima pesan atau peserta didik, (2) wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang

dapat merangsang siswa untuk belajar, (3) sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar yang dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga pesan atau informasi yang hendak disampaikan kepada penerima dapat tersampaikan.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu : (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Biasanya pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian

yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Pendapat lain dikemukakan oleh Wahyudi (2003) analisis terhadap fungsi media pembelajaran menurut Wahyudi lebih di fokuskan pada dua hal, yaitu analisis fungsi yang di dasarkan pada medianya dan di dasarkan pada penggunaannya.

Analisis fungsi yang di dasarkan pada media terdapat tiga, yaitu :

- 1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar
- 2) fungsi semantik
- 3) fungsi manipulatif

Analisis fungsi yang di dasarkan pada penggunaannya dapat dibagi menjadi dua fungsi, yaitu (1) fungsi psikologis, (2) fungsi sosio kultural.

Hasil penelitian Edmund Faison,dkk dalam Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, tentang penggunaan gambar dan grafik (visual) dalam pembelajaran, disimpulkan :

1. Terdapat beberapa hasil penelitian bahwa untuk memperoleh hasil belajar bagi pembelajar secara maksimal, yaitu :
  - a. gambar-gambar yang digunakan harus erat kaitannya dengan materi pelajaran,

- b. gambar harus familier dengan pembelajar, dan
- c. gambar yang digunakan ukurannya cukup besar, sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati, sederhana, direproduksi bagus, lebih realistik, dan menyatu dengan teks.

2. Terdapat bukti, gambar-gambar berwarna (selain warna hitam putih) lebih menarik minat pembelajar daripada gambar yang ditampilkan dengan warna hitam putih saja. Selain itu, daya tarik terhadap gambar juga bervariasi sesuai dengan umur, jenis kelamin, serta kepribadian pembelajar. Sekalipun demikian, gambar-gambar berwarna pun tidak selamanya merupakan pilihan terbaik, karena menurut hasil penelitian Seth Spaulding, mengatakan bahwa kualitas warna diperlukan untuk gambar-gambar yang bersifat realistik.

Hasil penelitian Mabel Rudisill, mengatakan gambar-gambar yang lebih disukai anak-anak menunjukkan bahwa suatu penyajian visual yang sempurna realismenya adalah pewarnaan, karena pewarnaan pada gambar akan menumbuhkan impresi atau kesan realistik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana yang dapat membantu peserta didik untuk mempermudah memahami materi ajar yang disampaikan guru, sehingga dapat memberikan motivasi dan minat belajar siswa.

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Sesuai dengan klasifikasinya, maka setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat menurut kemampuan media pembelajaran untuk membangkitkan rangsangan indera

penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun pembauan/penciuman. Dari karakteristik ini, untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru pada saat melakukan proses belajar mengajar, dapat disesuaikan dengan suatu situasi tertentu. Telah banyak usaha yang dilakukan oleh para ahli untuk mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran. Ada yang melihat dari aspek panca indera, aspek fisiknya, dan ada yang melihat dari sisi aspek fisiknya.

Pembagian jenis dan karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran, dilihat dari sisi aspek bentuk fisik, dengan membagi jenis dan karakteristiknya, sebagai berikut:
  - a) media elektronik, seperti televisi, film, radio, slide, video, VCD, DVD, LCD, komputer, internet, dan lain-lain,
  - b) media non-elektronik, seperti buku, *handout*, modul, diktat, media grafis, dan alat peraga.
2. Ada yang melihat dari aspek panca indera dengan membagi menjadi tiga yaitu:
  - a) media audio (dengar),
  - b) media visual (melihat), termasuk media grafis,
  - c) media audio-visual (dengar-melihat).
3. Ada yang melihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan, yaitu:
  - a) alat perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana yang menampilkan pesan, dan

b) perangkat lunak (*software*), sebagai pesan atau informasi.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Setelah mengetahui pengertian, fungsi, dan jenis-jenis media pembelajaran, selanjutnya menentukan pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. **Raharjo mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu; (a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (c) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.** Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran interaktif adalah 1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) tepat untuk mendukung materi pembelajaran, 3) praktis, luwes, dan bertahan, 4) guru terampil menggunakannya, 5) pengelompokan sasaran, dan mutu teknis.

Penggunaan media pembelajaran interaktif hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran, kurikulum, metode, strategi, tujuan pembelajaran, dan target pembelajaran sehingga media dapat menjadi pusat perhatian untuk kemudian materi yang akan disampaikan dapat tersampaikan secara efektif dan efisien. **Lebih lanjut Winkel mengatakan bahwa pemilihan media disamping melihat kesesuaiannya dengan tujuan intruksional khusus, materi pelajaran, prosedur didaktis dan bentuk pengelompokan siswa, juga harus dipertimbangkan soal biaya (*cost factor*), ketersediaan peralatan waktu dibutuhkan (*avaibility***

*factor*), ketersediaan aliran listrik, kualitas teknis (*technical quality*), ruang kelas, dan kemampuan guru menggunakan media secara tepat (*technical know-how*).

Dic dan Carey (1978) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: pertama ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Selain masalah ketertarikan siswa terhadap media, keterwakilan pesan yang disampaikan guru juga hendaknya dipertimbangkan dalam pemilihan media. Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media. Pertama, fungsi stimulasi yang menimbulkan ketertarikan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Kedua, fungsi mediasi yang

merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa. Ketiga, fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru.

Menurut Rahardjo media dibedakan menjadi dua macam menurut kriteria aksesibilitasnya, yaitu: a) Media yang dimanfaatkan (*media by utilization*), artinya media yang biasanya dibuat untuk kepentingan komersial yang terdapat di pasar bebas. Dalam hal ini, guru tinggal memilih dan memanfaatkannya, walaupun masih harus mengeluarkan sejumlah biaya. b) Media yang dirancang (*media by design*) yang harus dikembangkan sendiri. Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu merancang dan mengembang sendiri media tersebut sesuai dengan sarana dan kelengkapan yang dimilikinya. Berdasarkan kriteria di atas, maka pembagian kriteria pemilihan media menurut Ambiyar dapat dibagi menjadi 3 kriteria yaitu: 1) kelayakan praktis, 2) kelayakan teknis dan 3) kelayakan biaya. Yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Kelayakan praktis, dalam praktek pemilihan media sering dilakukan atas dasar praktis yaitu: pertama familiaritas dosen dengan jenis media, kedua ketersediaan media setempat, ketiga ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, keempat ketersediaan sarana dan pendukung.

2) Kelayakan teknis, pemilihan harus memenuhi persyaratan kualitatif (kualitas) atau dapat tidaknya media merangsang dan mendukung proses belajar siswa. Ada dua macam kualitas yang dipertimbangkan yaitu: a) Kualitas pesan

(kurikulum), dinilai menurut; pertama relevansi dengan tujuan/ sasaran belajar, kedua kejelasan struktur pengajaran, ketiga kemudahan untuk dicerna/dipahami dan keempat sistematika yang logis. b) kualitas visual, yaitu mengikuti prinsip-prinsip visualisasi, prinsip ini menjadi dasar desain atau layout visual sebagai berikut: (a) keindahan: menarik, membangkitkan motivasi; (b) kesederhanaan : sederhana, jelas, terbaca; (c) penonjolan: penekanan pada hal yang penting; (d) kebulatan: kesatuan konseptual yang bulat; (e) keseimbangan :seimbang dan harmonis. Disamping itu, dari segi praktis, kita juga mempunyai seperangkat bentuk visualisasi yang kurang lebih sudah baku untuk menyatakan suatu konsep atau pengertian. (a) konsep: proses, prosedur, siklus fakta, data data perbandingan hubungan ruang hubungan dalam struktur hubungan waktu hubungan keluarga; (b) visualisasi bagan arus (*flowchart*) tabel, matriks, daftar grafik (balok, cakram, koordinat, kurva) peta bagan, skema, diagram jadwal Bagan silsilah.

4) Kelayakan biaya, mengapa harus pilih yang mahal bila sama efektifnya.

Selanjutnya adalah menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:

- a) tujuan pengajaran,
- b) bahan pelajaran,
- c) metode mengajar,
- d) tersedia alat yang dibutuhkan,

- e) pribadi mengajar,
- f) minat dan kemampuan pembelajaran, dan
- g) situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik kelompok sasaran, materi yang ingin disampaikan, strategi pembelajaran, efektifitas dan efisiensi dari media, kemudian menarik tidaknya media juga perlu diperhatikan agar kelompok sasaran tertarik sehingga mau memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

#### 4. **Multimedia Interaktif**

##### **a. Definisi Multimedia Interaktif**

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latn, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media

untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Rosch, 1996).

Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Berdasarkan pengertian itu multimedia terdiri dari empat faktor, yaitu: (i) ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, (ii) ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi, (iii) ada alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung, dan (iv) multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif.

Interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk DC). Interaktifitas dalam multimedia meliputi: (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi; (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus “melahap” semuanya.

Berdasarkan pengertian multimedia dan interaktif tersebut, maka multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh

desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran , game, film, medis, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam menggunakan mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

#### **b. Karakteristik dan Kemampuan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran**

Karakteristik multimedia menurut Daryanto (2013: 53) menyatakan bahwa salah satu komponen sistem pembelajaran, multimedia memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen (audio dan visual);
- b) Bersifat interaktif artinya memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna;
- c) Bersifat mandiri artinya memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut.

- a) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

- d) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Kemampuan multimedia ineraktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a) Multimedia interaktif mempunyai beberapa kemampuan yang tidak dimiliki oleh media lain, diantaranya:
- b) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
- c) Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik proses belajar.
- d) Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

### **c. Kelebihan Multimedia Interaktif**

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Beberapa alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata.
- 2) Merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera
- 3) Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik.
- 4) Proses pembelajaran lebih mobile jika lebih praktis dan terkendali.
- 5) Menghemat waktu, biaya, dan energi.

#### **d. Indikator Kelayakan Multimedia Interaktif**

Menurut Winarno (2009:74) hal yang dievaluasi dalam pengembangan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) *Subject matter*, yaitu apakah materi yang diberikan sesuai dengan materi awal pembuatan program dan kedalaman materi apakah sudah sesuai dengan tingkat pembelajar yang akan menggunakan produk tersebut serta apakah sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah struktur ini sudah sesuai dan materi yang disajikan dalam produk sudah tepat. (2) *Auxiliary information*, yaitu informasi tambahan yang tidak berkaitan langsung dengan materi, seperti pendahuluan, petunjuk, bantuan, dan kesimpulan. (3) *Affective considerations*, yaitu bagaimana produk ini bisa memotivasi siswa untuk belajar lebih. (4) *Interface*, karena tampilan produk sangat penting, maka pengembangan multimedia pembelajaran harus memperhatikan penulisan teks, animasi dan grafis, audio dan video. (5) *Navigation*, navigasi harus dibuat semudah dan sejelas mungkin agar pengguna tidak kesulitan mengakses program. Navigasi harus konsisten. (6) *Pedagogy*, hal-hal yang harus diperhatikan adalah metodologi, interaktivitas, kapasitas kognitif, pembelajaran kooperatif, strategi belajar, kontrol pengguna, pertanyaan, menjawab pertanyaan, kualitas umpan balik, dan tingkat penguasaan materi. (7) *Robustness* atau ketahanan produk sangat dibutuhkan. Program seharusnya tidak pernah gagal atau *error*.

## 5. Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash*

Menurut Mao dan Ken (2001) bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai tipe media digital seperti teks, gambar, suara dan video yang dipadukan dalam aplikasi atau presentasi interaktif *multisensory* untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada pemirsa. Interaktif adalah presentasi isi atau urutan yang tidak linear menurut input dari pengguna. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan merupakan media yang bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik. Multimedia menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, gambar, audio dan video sehingga menjadi satu kesatuan.

Multimedia interaktif dibuat menggunakan program *Adobe Flash CS 6* yang merupakan program pembuatan animasi yang handal. Multimedia interaktif ini dibuat dengan menggabungkan beberapa unsur diantaranya teks, gambar, audio, dan video sehingga lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Isi multimedia interaktif ini berupa: *opening*, halaman petunjuk, halaman pemilihan menu, halaman profil, halaman materi, halaman evaluasi, halaman tugas, serta halaman nilai.

Berikut beberapa uraian penting tentang *Adobe Flash*, diantaranya.

#### **a) Definisi *Adobe Flash***

*Adobe Flash* adalah salah satu produk/software dari Adobe (dahulu bernama Macromedia sebelum dibeli oleh perusahaan Adobe) yang digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil. Dahulu Software ini penggunaannya ditujukan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat online (menggunakan koneksi internet), namun

seiring dengan perkembangannya Adobe Flash digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat offline (tidak menggunakan koneksi internet). File yang dihasilkan dari Software ini menggunakan ekstension .swf serta dapat di play atau diputar melalui Browser /Web dengan syarat sudah terinstall plugin Adobe Flash. Bahasa pemrogramman yang digunakan di Adobe Flash menggunakan bahasa *Action Script*. Umumnya banyak yang menggunakan Action Script 2.0 (ditujukan untuk penggunaan platform desktop) dan Action Script 3.0 (ditujukan untuk penggunaan platform mobile).

Adapun isi dari pada menu ini antara lain :

#### 1. menu Bar

Pada adobe flash terdapat Menu Bar yang sama seperti pada Microsoft office dan softwere lainnya yang berfungsi untuk mengatur halaman kerja yang akan dibuat. Menu yang tersedia pada macromedia flash 8 adalah file, edit, insert, modify, text, command, control, window dan help;

#### 2. tool Box

Pada panel Tool Box terdapat kumpulan sejumlah alat-alat (tool) yang biasa digunakan untuk memilih dan membuat isi di dalam Timeline dan stage. Tool Box ini Terbagi menjadi tool dan modifier. Dalam tool itu sendiri memiliki ukuran modifier tertentu yang dapat di tampilkan ketika anda memilih tool tersebut;

#### 3. time line

Timeline merupakan kumpulan pengaturan tool. Pada timeline terdapat dua komponent pokok, yaitu layer dan frame: (1) layer, merupakan sebuah folder tempat anda meletakkan objek-objek yang berdeda yang anda buat pada stage. (2)

frame, merupakan bentuk bingkai kecil yang berfungsi untuk mengatur lamanya suatu objek saat bergerak;

#### 4. panel color dan library

Pada panel color ini berfungsi sebagai tool untuk mengubah dan mengganti warna pada objek dengan tipe warna yang dapat kita sesuaikan, sedangkan untuk librari itu berfungsi menampilkan objek yang kita impor maupun yang kita buat;

#### 5. panel propeties

Properties merupakan window yang di gunakan untuk berbagai jenis pengaturan, contoh mengatur size dokumen, warna background, kelajuan frame dan lain-lain;

#### 6. stages

Stage adalah tempat untuk memulai pekerjaan pada macromedia flash 8, karena stage merupakan daerah yang berisi semua objek objek gambar yang kita buat sehingga membentuk sebuah movie flash.

### 6. **Android**

#### a. Pengertian Android

Android adalah sistem operasi dan platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet). Android bisa berjalan di beberapa macam perangkat dari banyak produsen yang berbeda. Android menyertakan kit *development* perangkat lunak untuk penulisan kode asli dan perakitan modul perangkat lunak untuk membuat aplikasi bagi pengguna Android. Android juga menyediakan pasar untuk

mendistribusikan aplikasi. Secara keseluruhan, Android menyatakan ekosistem untuk aplikasi seluler.

b. Alasan mengembangkan aplikasi untuk android

Aplikasi dikembangkan untuk berbagai alasan : menjawab kebutuhan bisnis, membangun layanan baru, membuat bisnis baru, dan menyediakan game serta jenis materi lainnya untuk pengguna. *Developer* memilih untuk mengembangkan bagi Android agar bisa menjangkau sebagian besar pengguna perangkat seluler. Android menyediakan antarmuka pengguna (UI) layar sentuh untuk berinteraksi dengan aplikasi. Antarmuka pengguna Android sebagian besar berdasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan isyarat sentuhan seperti menggesek, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar. Selain keyboard, ada keyboard firtual yang disesuaikan untuk memasukkan teks. Android juga mendukung pengontrol game dan keyboard fisik berukuran penuh yang dihubungkan dengan *bluetooth* atau USB. Android juga bisa memutar materi multimedia seperti musik, animasi, dan video. Android didesain untuk menyediakan respons cepat terhadap masukan pengguna. Selain antarmuka sentuh yang berubah ubah, kemampuan getaran perangkat Android bisa menyediakan umpan balik sentuhan. Perangkat keras internal seperti akselerometer, giroskop, dan sensor kedekatan, digunakan oleh banyak aplikasi untuk merespons tindakan pengguna tambahan. Sensor tersebut bisa mendeteksi rotasi layar dari potret ke lanskap untuk tampilan yang lebih lebar.

c. Pilihan Distribusi

File maupun aplikasi dapat didistribusikan aplikasi Android dalam banyak cara diantaranya melalui email, situs web, atau pasar aplikasi seperti Google Play. Pengguna Android mengunduh jutaan aplikasi dan game dari Google Play store setiap bulan. Google Play adalah layanan distribusi digital, yang dioperasikan dan dikembangkan oleh Google, yang berfungsi sebagai toko aplikasi resmi untuk Android, yang memungkinkan konsumen menjelajah dan mengunduh aplikasi yang dikembangkan dengan Android SDK dan dipublikasikan melalui Google.

## **7. Mata Pelajaran Tekstil**

### **a. Pengertian Tekstil**

Berdasarkan Etimologi kata tekstil berasal dari bahasa latin (bahasa Yunani Kuno), yaitu kata *texere* yang berarti menenun yaitu membuat kain dengan cara penyilangan atau penganyaman dua kelompok benang yang saling tegak lurus sehingga membentuk anyaman benang-benang yang disebut kain tenun. Selanjutnya kata kain tenun itu sendiri berubah menjadi tekstil atau bahan tekstil yang identik dengan pengertian bahan pakaian karena pada umumnya kain tenun digunakan untuk bahan pakaian. Pada tahap perkembangan selanjutnya pengertian “tekstil” diperluas lagi berdasarkan sifat dan bentuk bahan. Berdasarkan hal tersebut diatas kata “tekstil” diartikan sebagai “bahan mentah dan produknya yang mencakup serat, benang dan kain”.

### **b. Silabus Mata Pelajaran Tekstil Kelas X**

Tekstil merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa SMKN 1 Pandak program keahlian Tata Busana. Kompetensi tersebut tercantum

dalam Silabus kelas X Tata Busana SMK N 1 Pandak. Mata pelajaran ini diajarkan 1 kali dalam satu minggu dengan alokasi waktu 4x45 menit setiap pertemuan. Terdapat salah satu materi pokok yang disampaikan dalam mata pelajaran ini yaitu konstruksi kaitan. Kegiatan pembelajaran dalam materi pokok ini terdapat pada Silabus Kompetensi Dasar Tekstil. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran tekstil kelas X diantaranya adalah konstruksi rajutan dan konstruksi kaitan. Materi konstruksi kaitan masuk dalam salah satu kompetensi penyelesaian pembuatan konstruksi kaitan.

Pelaksanaan pembelajaran sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan siswa mampu belajar secara mandiri. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah dengan modul. Siswa mendengarkan penyampaian materi oleh guru, kemudian siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang kurang dipahami. Pembelajaran dibantu dengan media *android* untuk memudahkan siswa dalam mencari informasi tambahan.

## **8. Materi Konstruksi Kaitan**

### **1) Pengertian Kaitan**

Kaitan dibuat dengan benang kait, misalnya benang wol, benang akrilik, benang katun, benang nilon maupun jerami (rafia) dan lainnya. Untuk mengait dipergunakan jarum kait (haakpen/Belanda, *Crochet needle*/Inggris) dari ukuran kecil sampai besar, disesuaikan dengan benang yang dipergunakan. Untuk jarum kait yang kecil (jarum bernomor kecil) dipakai benang yang kecil (halus) Untuk benang yang besar digunakan jarum kait yang besar (jarum bernomor besar). Nomor jarum kait ukuran standar internasional adalah dari 0.60 sampai dengan

7.00. Untuk contoh hasil kaitan ialah blus, vest (rompi), selendang, taplak meja, seprai, tas, topi, dan lainnya.

## 2) Alat Membuat Kaitan

Peralatan yang dibuat untuk membuat kaitan :

### 1. Hakpen

Hakpen mempunyai ukuran dari kecil sampai besar, sesuai dengan benang yang digunakan. Ukuran jarum kait yang kecil (bernomor kecil) dipakai untuk benang yang kecil. Ukuran jarum yang besar digunakan untuk benang yang besar.

Perhatikan gambar dibawah ini :

**Table of the approximate relation of the D.M.C threads and cottons to the numbers of the crochet needles.**

Numbers of the crochet needles.	9	10	11	12	13	14	16	18
<b>Numbers of the cottons</b>	No.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	No.
Coton pour crochet....	—	6	8—10	12—14	16—20	24—40	—	—
Coton à tricoter.....	6	8	10—12	14—16	18—25	25—40	50	—
Fil à pointer.....	10	15	20—30	—	—	—	—	—
Cordonnet 6 fils.....	1—1 <sup>1</sup> / <sub>2</sub>	2—2 <sup>1</sup> / <sub>2</sub>	3—4	10—15	20—30	40—60	70—90	100—150
Fil d'Alsace.....	—	—	—	—	30	36—50	60—90	100—150
Fil à dentelle.....	—	—	—	—	25	30—50	60—90	100—150

Gambar 2. Macam-macam Ukuran Hakpen

(Sumber Galeri Archi's Craft)



Gambar 3. Macam-Macam Bentuk Dan Ukuran Hakpen Di Toko  
(Sumber Galeri Archi's Craft)

### 3) Bahan Membuat Kaitan

#### 1. Benang

Benang yang biasa digunakan untuk membuat kaitan adalah benang wol, benang akrilik, benang katun, disesuaikan dengan benda apa yang ingin dibuat dan kecocokan konstruksinya.

##### a. Benang Wool

Benang wool merupakan benang yang mempunyai tekstur berbulu, selain itu benang ini memiliki ukuran yang sedikit lebih besar dibandingkan dengan benang katun, sehingga benang ini akan menghasilkan kaitan yang lebih besar.



Gambar 4. Benang Wol

##### b. Benang Katun

Benang katun merupakan benang yang mempunyai tekstur halus, selain itu benang ini memiliki ukuran benang yang lebih kecil dibandingkan dengan benang wool, sehingga benang ini akan menghasilkan kaitan yang lebih kecil.



Gambar 5. Benang Katun

c. Benang Nilon

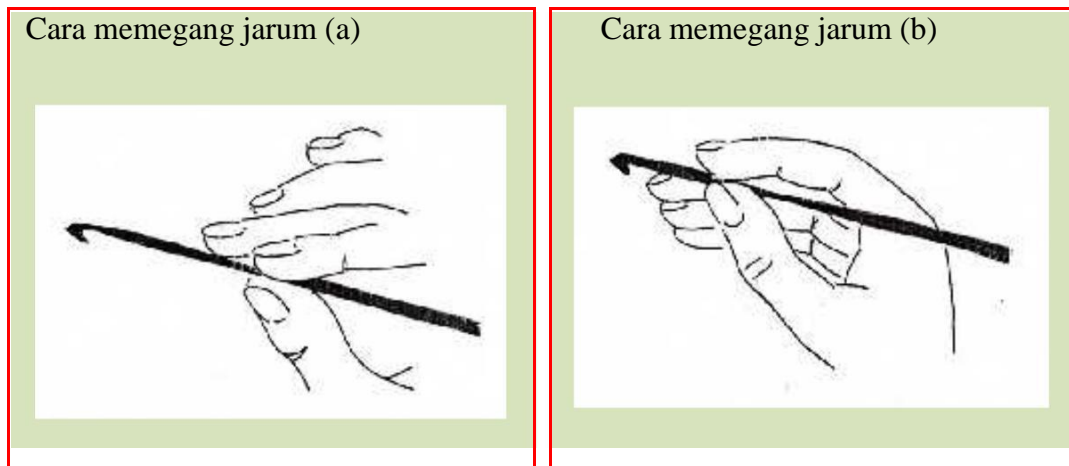
Benang nylon atau nilon memiliki tekstur yang keras serta mengkilap. Karena teksturnya keras atau kaku maka benang ini sangat pas digunakan untuk membuat tas ataupun dompet.



Gambar 6. Benang Nilon

**4) Cara Memegang Hakpen / Jarum Dan Benang**

Cara memegang jarum kait, ada berbagai cara, hal ini tergantung dari nyamannya pengait dalam bekerja dengan jarum tersebut.

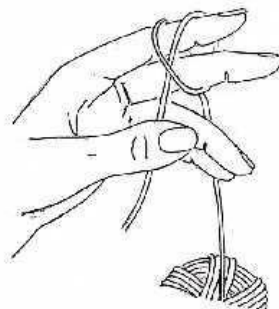


Gambar 7. Cara Memegang Jarum Kait

Sementara tangan kanan memegang jarum, tangan kiri memegang dan mengatur benang seperti gambar di bawah ini.

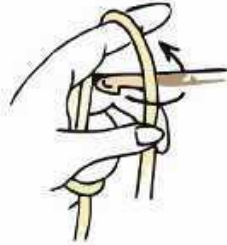
Cara mengambil benang yaitu dengan mengambil pada bagian tengahnya. seperti pada gambar berikut.

#### 1) Cara Pertama



Gambar 8. Cara pertama mengambil benang

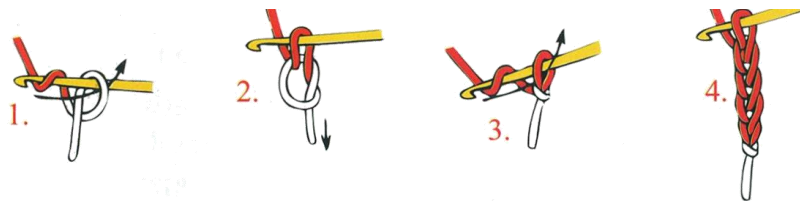
Setelah mengatur antara jari tangan kanan dan jari tangan kiri, maka mulai membuat sengkeli pertama dengan mengambil benang menggunakan jarum kait seperti gambar berikut ini.



Gambar 9. Cara kedua Mengambil Benang

### 5) Simbol Tusuk-tusuk Mengait

#### a. Rantai (Ch) Chain



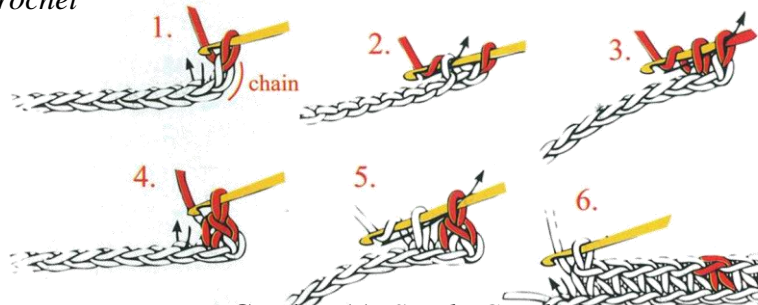
Gambar 10. Tusuk Rantai

(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

Cara membuat:

- a) membuat simpul awal, lalu kaitkan benang pada jarum;
- b) tarik benang yang terkait sampai keluar dari lubang arum;
- c) lakukan tahap a-b sesuai dengan jumlah rantai yang dibutuhkan.

#### b. Single Crochet



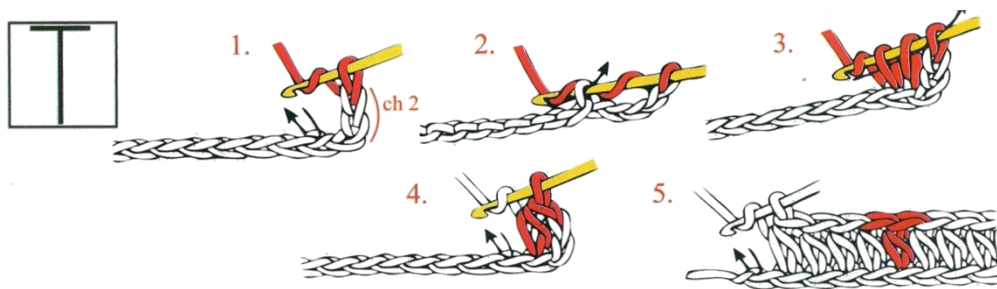
Gambar 11. Single Crochet

(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

Cara membuat;

- a) buat tusuk rantai sebagai dasar;
- b) masukkan jarum pada lubang;
- c) kaitkan jarum pada benang;
- d) tarik benang sampai melewati lubang pada langkah b;
- e) kaitkan jarum pada benang;
- f) tarik benang sampai melewati 2 lubang pada jarum.

c. Hdc (*Half Double Crochet*)



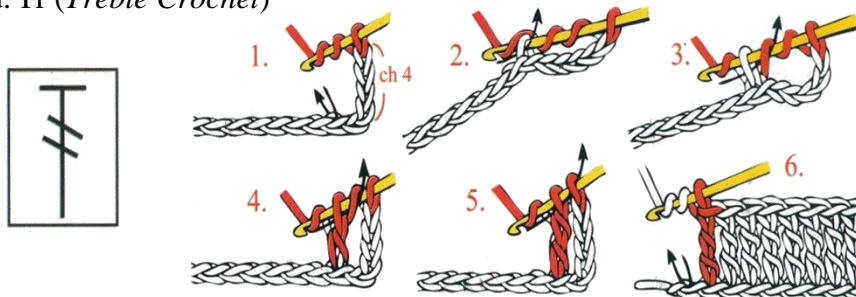
Gambar 12. *Half Double Crochet*

(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

Cara membuat;

- a) kaitkan benang pada jarum, mulai tusukan pada ch3;
- b) tarik jarum sehingga terdapat 3 lp;
- c) kaitkan benang pada jarum, lalu tarik langsung melalui 3 lp;
- d) mulai tusukan baru lagi.

d. Tr (*Treble Crochet*)



Gambar 13. *Treble Crochet*

(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

Cara membuat sebagai berikut;

- a) buat tusuk rantai sebagai dasar;
- b) kaitkan benang 2 kali, tusukkan pada rantai keempat;
- c) kaitkan benang 1 kali, lalu keluarkan dari tusukan rantai;
- d) kaitkan benang lalu keluarkan benang dari 2 lubang di jarum;
- e) ulangi langkah d;
- f) kaitkan benang, lalu keluarkan benang dari 2 lubang jarum. Jika akan pindah ke baris kedua, awali dengan membuat tusuk rantai 4 kali.

e. *Sl St (Slip Stich)*



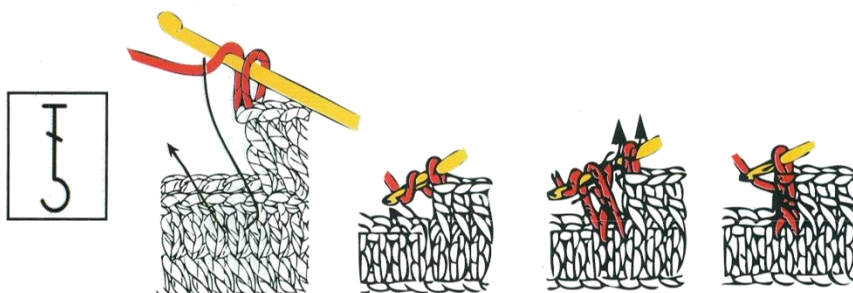
Gambar 14. *Slip Stich*

(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

Cara membuat sebagai berikut;

- a) masukkan jarum pada tusukan berikutnya;
- b) kaitkan jarum pada benang
- c) tarik benang melewati lubang dan rantai pada jarum.

f. *Fp dc (Front post double crochet)*

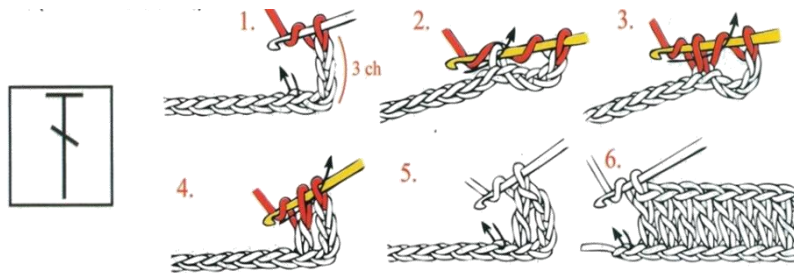


Gambar 15. *Front post double crochet*

(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

Membuat de di atas st baris sebelumnya bawahnya dari arah depan ke belakang biasa. Letak fp de akan tampak lebih ke dengan erat mengaitkan benang melewati *stich* lalu ke depan lagi. Selanjutnya, de dikerjakan seperti depan dibandingkan dengan *stich* di bawahnya .

g. Dc (*double crochet*)



Gambar 16. *Double Crochet*

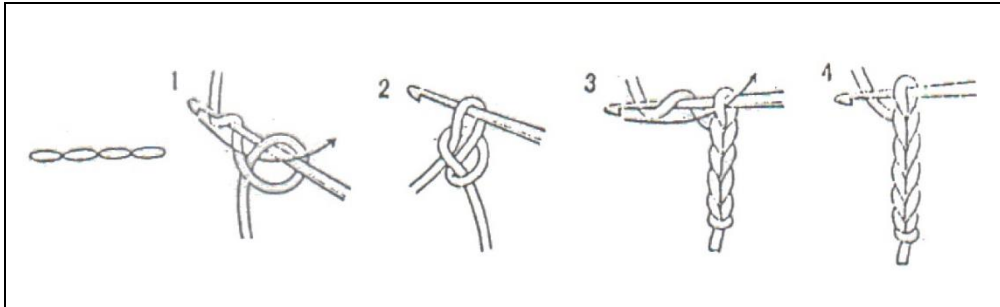
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

Cara membuat sebagai berikut;

- a) Buat tusuk rantai sebagai dasar;
- b) kaitkan benang pada jarum;
- c) masukkan jarum pada rantai ketiga terhitung mundur dari jarum;
- d) kaitkan benang pada jarum;
- e) tarik benang melewati 2 rantai;
- f) kaitkan benang pada jarum;
- g) tarik benang melewati 2 lubang;

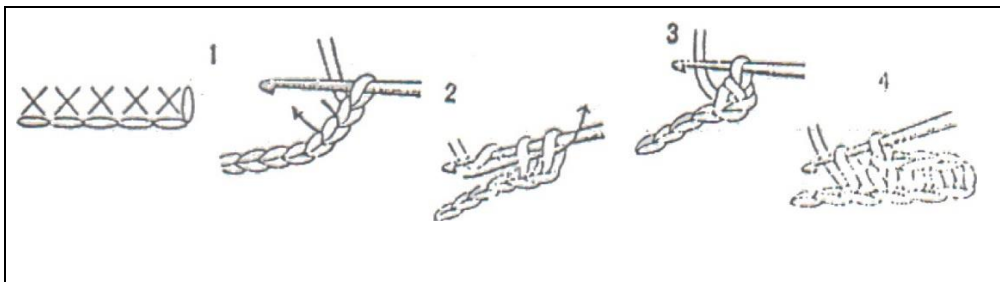
## 6) Macam-Macam Tusuk Dasar

### 1. Tusuk Rantai



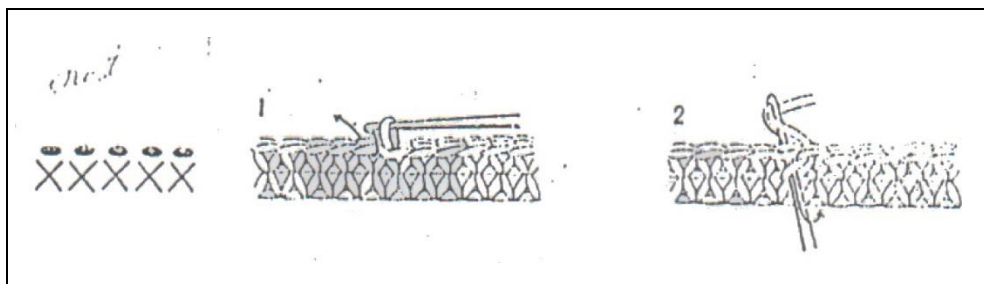
Gambar 17. Tusuk Rantai  
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

### 2. Tusuk Erat



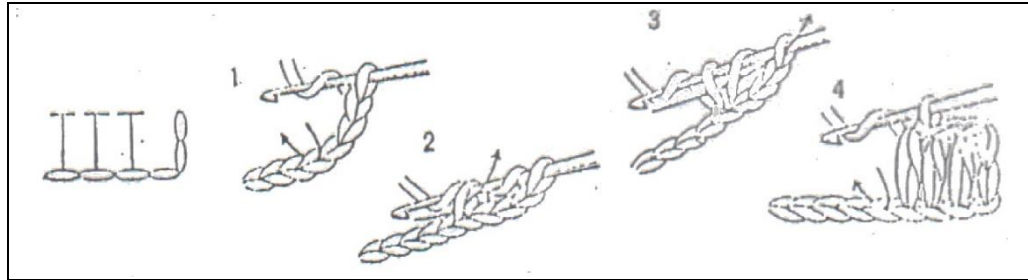
Gambar 18. Tusuk Erat  
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

### 3. Tusuk Setengah Erat



Gambar 19. Tusuk Setengah Erat  
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

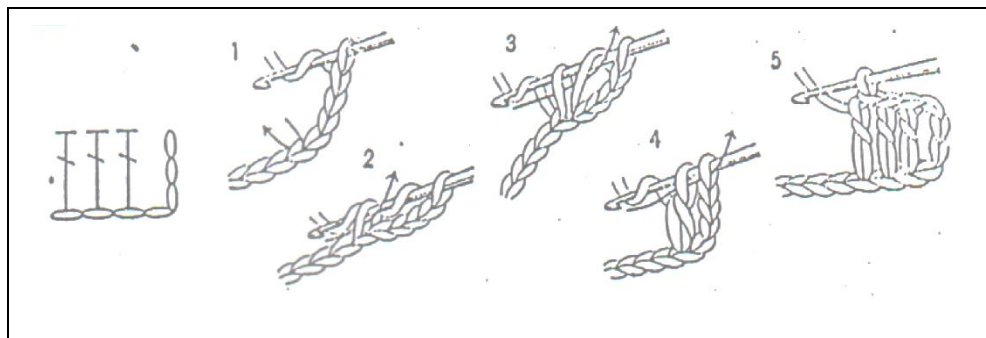
4. Tusuk Setengah Stok



Gambar 20. Tusuk Setengah Stok

(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

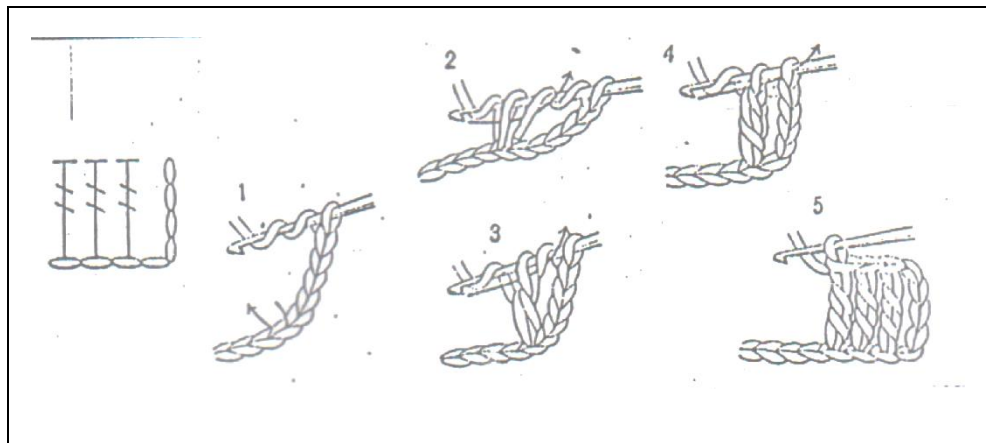
5. Tusuk Stok/ Tusuk Batang/ Tusuk Tongkat



Gambar 21. Tusuk Stok

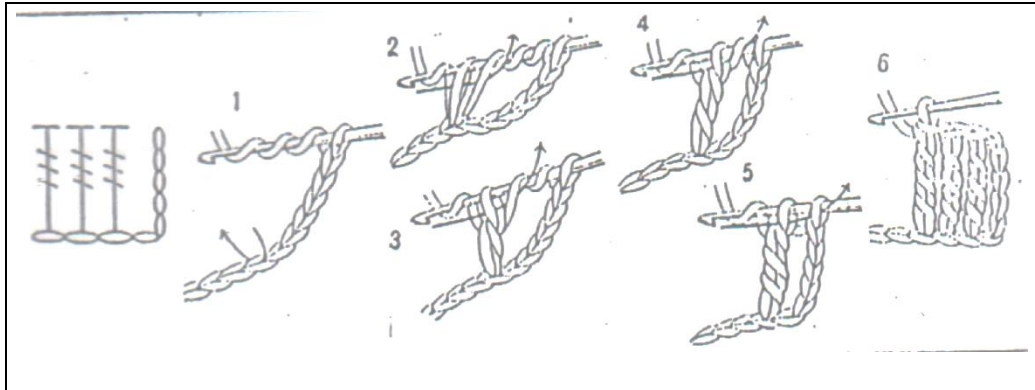
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

6. Tusuk Double Stok



Gambar 22. Tusuk Double Stok  
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

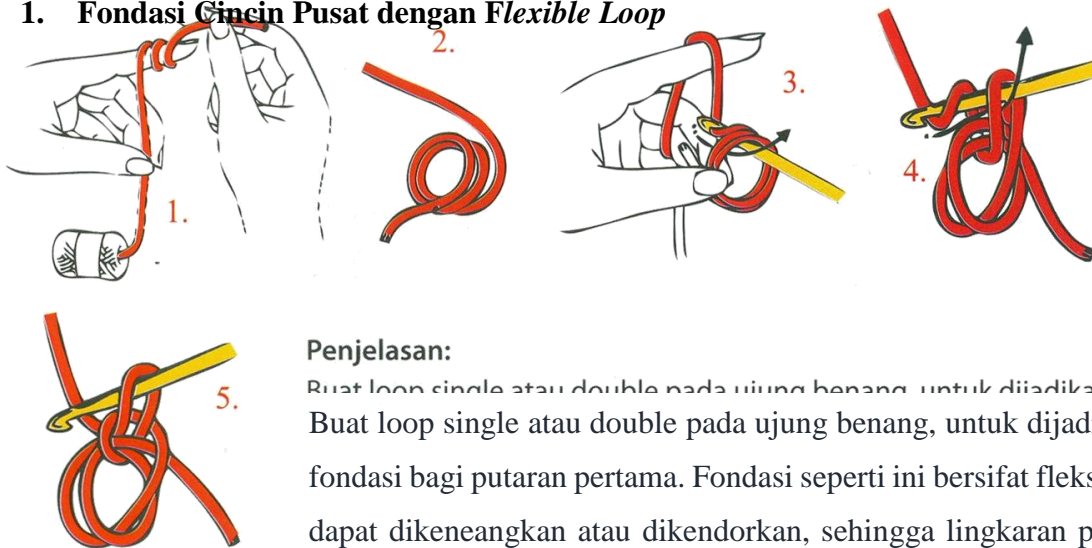
7. Tusuk Double Stok Three



Gambar 23. Tusuk Double Stok Three  
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

7) Cara Membuat Kaitan Yang Berbentuk Bundar

1. Fondasi Cincin Pusat dengan *Flexible Loop*

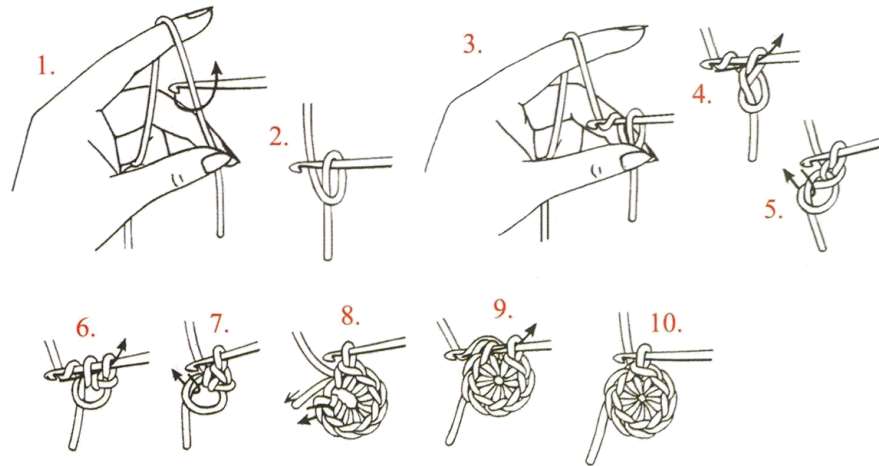


**Penjelasan:**

Buat loop single atau double pada ujung benang, untuk dijadikan fondasi bagi putaran pertama. Fondasi seperti ini bersifat fleksibel dapat dikeneangkan atau dikendorkan, sehingga lingkaran pusat dapat menjadi kecil atau besar.

Gambar 24. *Flexible Loop*  
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

## 2. Fondasi Cincin Pusat Satu Ch



### Penjelasan:

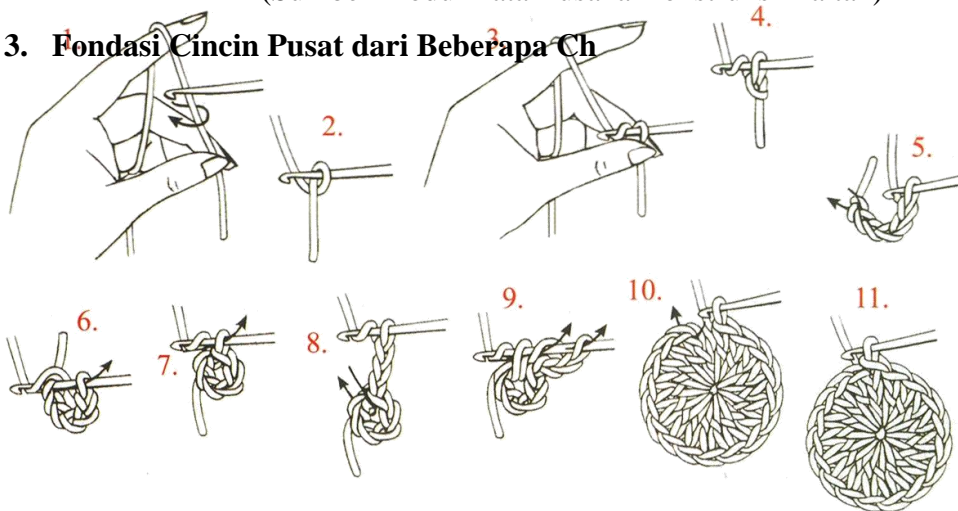
Ch pertama pada rantai 4 ch, dijadikan fondasi untuk membuat beberapa dc pada putaran  
Penjelasan :

Ch pertama pada rantai 4 ch, dijadikan fondasi untuk membuat beberapa dc pada putaran pertama.  
Analog dengan di atas, dapat juga ch pertama dari 3 ch, dijadikan fondasi beberapa hdc pada  
putaran pertama.

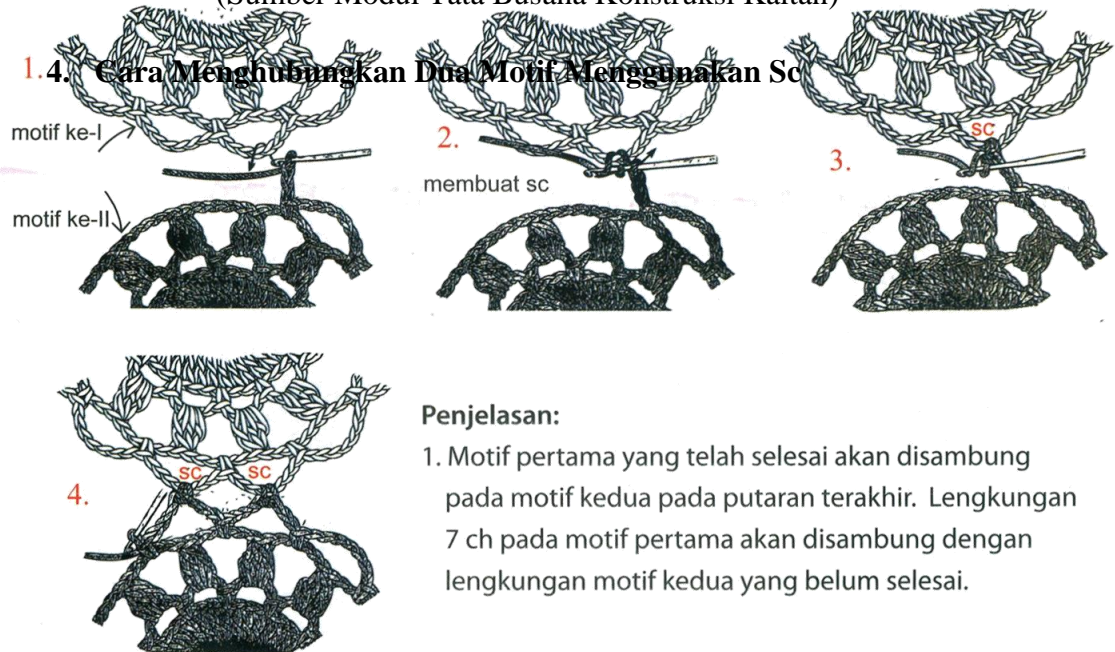
Gambar 25. Fondasi Cincin Pusat Satu

(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

## 3. Fondasi Cincin Pusat dari Beberapa Ch



Gambar 26. Fondasi Cincin Pusat dari Beberapa Ch  
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)



**Penjelasan:**

1. Motif pertama yang telah selesai akan disambung pada motif kedua pada putaran terakhir. Lengkungan 7 ch pada motif pertama akan disambung dengan lengkungan motif kedua yang belum selesai.
2. Buat sc pada lengkungan motif kedua sebagai pengganti ch center, kaitkan sc pada lengkungan motif pertama
3. Selanjutnya, selesaikan lengkungan motif kedua dengan membuat 3 ch lagi.
4. Bila perlu buat sambungan lagi pada lengkung berikutnya.

Gambar 27. Cara Menghubungkan Dua Motif  
(Sumber Modul Tata Busana Konstruksi Kaitan)

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

Beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dilihat sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Haniatur Rosyidah (2018) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Penyelesaian Desain Busana Secara Kering Kelas XI Program Keahlian Tata Busana SMK N 4 Surakarta. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh skor masing-masing ahli adalah 52 dan 56. jika dilihat pada tabel kriteria kelayakan materi yang digunakan dalam multimedia interaktif termasuk dalam kriteria sangat layak. Validasi oleh ahli media, diperoleh skor masing-masing ahli adalah 97 dan 90. Jika dilihat pada tabel kriteria kelayakan media yang digunakan dalam multimedia interaktif termasuk dalam kriteria Sangat layak. Berdasarkan hasil dari uji coba skala kecil yang berjumlah 10 siswa, menyatakan bahwa nilai mean sebesar 86,3 berada pada interval nilai antara 82-100 termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif penyelesaian desain busana secara kering termasuk dalam kategori Sangat layak. Berdasarkan hasil uji kelayakan dapat disimpulkan bahwa media dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran desain busana.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Astuti (2015) dengan judul Pengembangan Media Adobe Flash Untuk Pembelajaran Materi Membuat Kain Dengan Teknik Kaitan (*Crochet*) Pada Mata Pelajaran Tekstil Di Smk N 1 Sewon. Kelayakan adobe flash pada materi membuat kain dengan teknik kaitan (*crochet*) kelas X di SMK N 1 Sewon diperoleh berdasarkan penilaian

dari ahli materi, ahli media yang masing-masing terdiri dari 2 validator dengan mendapatkan presentase sebesar 100 %, sehingga termasuk dalam kategori “layak”. *Developmental testing*/ujicoba kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar 60 %, sehingga termasuk dalam kategori “layak” sedangkan dalam *validation testing*/ujicoba skala besar mendapatkan presentase sebesar 53.8 % termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dari data tersebut apabila dikorelasikan dengan nilai rerata berada pada kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil uji kelayakan siswa dapat disimpulkan bahwa media adobe flash untuk pembelajaran membuat kain dengan teknik kaitan (crochet) bagi siswa kelas X SMK N 1 Sewon sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ria Agustini (2016) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon .Validasi Produk, tahap validasi produk melibatkan peran ahli instrumen dengan kesimpulan bahwa instrumen tersebut layak untuk diuji cobakan, ahli materi dengan rerata skor semua aspek 91% masuk dalam kategori sangat baik. sedangkan validasi menurut ahli media dengan rerata skor semua aspek 82.25% masuk kategori sangat baik. Hasil uji coba kelayakan pengguna dengan persentase aspek tampilan yaitu 91.6%, persentase aspek penyajian materi yaitu 87.9%, dan persentase aspek manfaat yaitu 91.2%, rata-rata ketiga aspek tersebut ialah 90.2% dikategori sangat baik. Media pembelajaran dapat disimpulkan dalam kategori sangat layak.

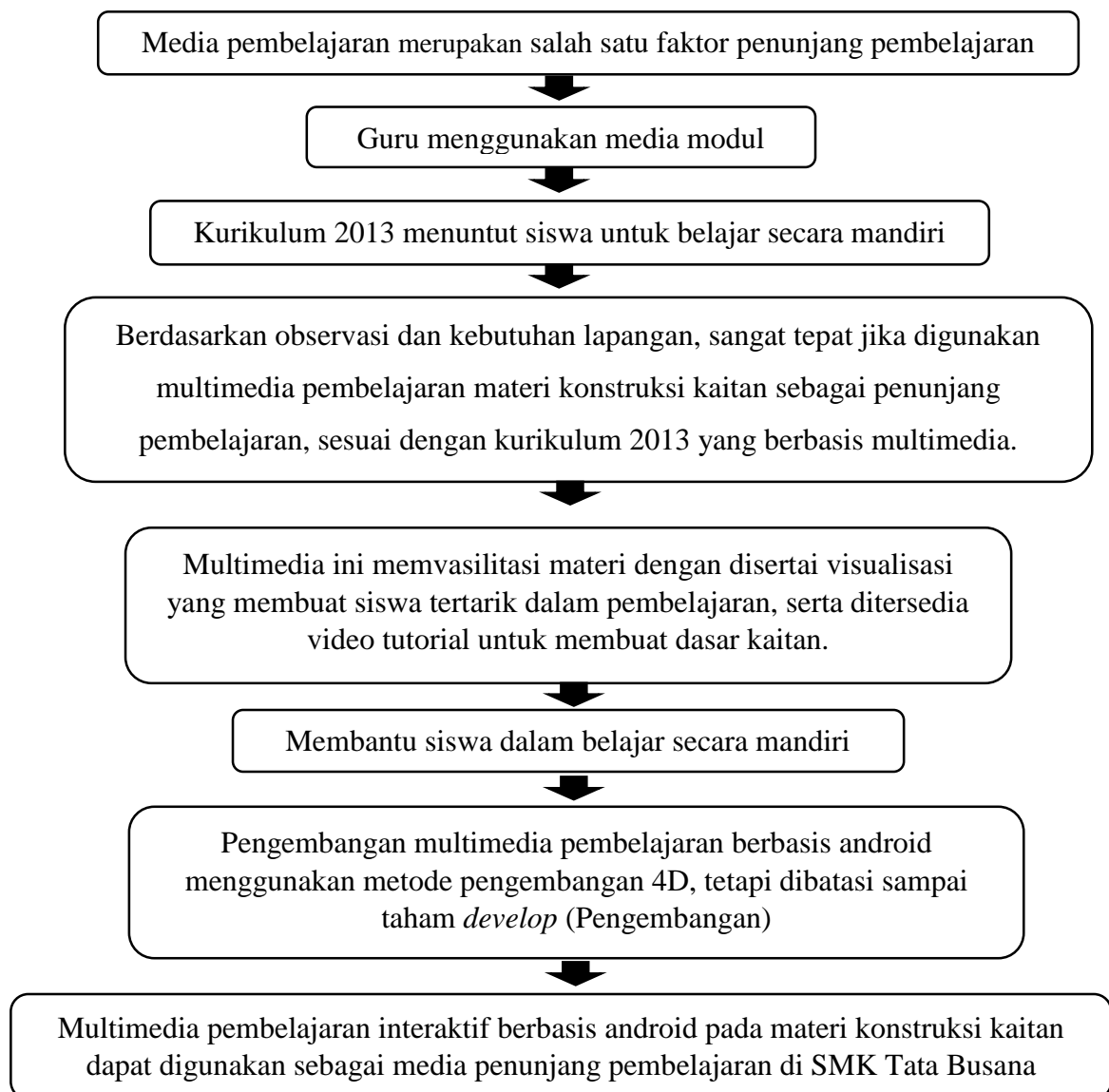
Tabel 1. Kajian Penelitian yang Relevan

Uraian		Peneliti			
		Haniatur (1)	Dwi (2)	Ria (3)	Peneliti (4)
Judul	Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Penyelesaian Desain Busana Secara Kering Kelas XI Program Keahlian Tata Busana SMK N 4 Surakarta	√			
	Pengembangan Media Adobe Flash Untuk Pembelajaran Materi Membuat Kain Dengan Teknik Kaitan (Crochet) Pada Mata Pelajaran Tekstil Di SMK N 1 Sewon		√		
	Pengembangan Multimedia Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon			√	
	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Konstruksi Kaitan Pada Mata Pelajaran Tekstil Untuk Siswa Kelas X SMK Tata Busana				√
Tujuan Penelitian	Mengembangkan Produk	√	√	√	√
	Mengetahui Kelayakan	√	√	√	√
	Mengetahui Respon Siswa	-	-	-	-
Tempat	SMK	√	√	√	√
Responden	Dengan Sampel	√	√	√	√
Metode Penelitian	R & D	√	√	√	√
Metode Pengumpulan data	Statistik Deskriptif	√	√	√	√
	Analisis Deskriptif	√	√	√	√

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Materi Konstruksi Kaitan Pada Mata Pelajaran Tekstil Untuk Siswa Kelas X SMK Tata Busana”. Berdasarkan tabel diatas, perbedaan penelitian

ini dengan penelitian sebelumnya adalah dari materi pokok yang diambil, tempat penelitian dan pengembangan android. Keunggulan dari penelitian pengembangan ini adalah menggunakan *software adobe flash CS6* yang mana memiliki keunggulan sebagai multimedia interaktif berbasis android pada materi konstruksi kaitan dalam penyampaian materi sampai pada halaman evaluasi yang berisi soal-soal pilihan ganda dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan pembelajaran secara mandiri.

### C. Kerangka Pikir



Gambar 28. Bagan Kerangka Pikir

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

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran pengetahuan tekstil di SMKN 1 Pandak?
2. Bagaimana cara analisis kebutuhan multimedia interaktif untuk mata pelajaran pengetahuan tekstil di SMKN 1 Pandak?
3. Bagaimana cara membuat multimedia interaktif pada mata pelajaran pengetahuan tekstil di SMKN 1 Pandak ditinjau dari ahli materi?
4. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interkaktif berbasis android pada mata pelajaran pengetahuan tekstil di SMKN 1 Pandak ditinjau dari ahli materi?
5. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interkaktif berbasis android pada mata pelajaran pengetahuan tekstil di SMKN 1 Pandak ditinjau dari ahli media?
6. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interkaktif berbasis android pada mata pelajaran pengetahuan tekstil di SMKN 1 Pandak ditinjau dari pengguna siswa?