

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2008: 26), Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi dari luar siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sebagai suatu proses kerja sama, pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau siswa saja, tetapi secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Sukoco dkk (2014: 216), pembelajaran adalah kegiatan yang sengaja direncanakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu belajar secara mandiri

Adapun menurut Susanto, A dalam M. Andi Setiawan (2017: 21), pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari belajar dan mengajar. Sementara menurut Winastwan Gora (2010: 1), pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. guru bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan

sehingga siswa dapat belajar dengan mudah. Sementara siswa harus aktif mencari informasi, memecahkan masalah, mengemukakan gagasan dan berlatih agar mempunyai kemampuan baru yang bersifat permanen.

Dari pernyataan para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses belajar dan mengajar yang merupakan kerjasama antara siswa sebagai *central learning* dan guru sebagai fasilitator dengan memanfaatkan segala sumber daya yang dimiliki, baik dari internal siswa maupun eksternal siswa dengan tujuan agar siswa dan guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Komponen Pembelajaran

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Komponen adalah bagian dari keseluruhan; unsur. Aminuddin (2008) mengemukakan pengertian komponen adalah keseluruhan makna yang terdiri dari sejumlah elemen, dimana antara elemen yang satu dengan yang lain memiliki ciri khusus yang berbeda-beda. adapun definisi komponen yang dikemukakan oleh Tataart study (2012) adalah bagian dari suatu sistem yang mempunyai peran penting di dalam keseluruhan aspek berlangsungnya suatu proses dalam pencapaian suatu tujuan di dalam system.

Dari pernyataan para ahli mengenai definisi komponen, dapat ditarik kesimpulan, komponen adalah bagian atau unsur yang saling berhubungan untuk membangun suatu sistem untuk mencapai tujuannya. Selanjutnya maka pengertian komponen pembelajaran adalah suatu unsur yang saling berhubungan dan harus

dipenuhi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Menurut Rusman (2017: 85), komponen-komponen pembelajaran terdiri dari:

- a) **Tujuan**, tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian , akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut
- b) **Sumber Belajar**, diartikan segala bentuk atau segala sesuatu di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apapun bentuknya asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar
- c) **Strategi pembelajaran**, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus
- d) **Media pembelajaran**, merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar
- e) **Evaluasi pembelajaran**, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan.

Adapun Husniyatus Salamah Z. (2017: 13-15) mengemukakan komponen pembelajaran meliputi :

- a) **Tujuan pembelajaran,** merupakan komponen utama yang dapat mempengaruhi komponen pembelajaran lainnya. Suatu tujuan pembelajaran mengatakan suatu hasil yang kita harapkan dari pembelajaran tersebut
- b) **Materi pelajaran,** merupakan inti dari proses pembelajaran. Tanpa bahan pembelajaran proses pembelajaran tidak akan berjalan.
- c) **Metoda atau strategi pembelajaran,** menjadi komponen yang menentukan. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa diimplementasikan melalui strategi pembelajaran tidak akan memiliki makna dalam mencapai tujuan
- d) **Media pembelajaran,** di era teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi
- e) **Evaluasi,** bukan hanya berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran.

Menurut Brown (1983) dalam Wina Sanjaya (2015: 9-13) , Komponen sistem pembelajaran yaitu :

- a) **Siswa,** proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Keputusan yang diambil dalam perencanaan dan desain pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa, baik kemampuan dasar, minat bakat, motivasi belajar, dan gaya belajar siswa sendiri.

- b) **Tujuan / kompetensi**, merupakan persoalan tentang misi dan visi suatu lembaga pendidikan itu sendiri. Ada tujuan umum dan tujuan khusus. Dalam konteks pembelajaran, tujuan khusus dirumuskan sebagai teknik untuk mencapai tujuan pendidikan.
- c) **Kondisi**, kondisi adalah berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa dapat mencapai tujuan khusus seperti yang telah dirumuskan. pengalaman belajar harus mendorong agar siswa aktif belajar baik secara fisik maupun nonfisik.
- d) **Sumber-sumber belajar**, berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar, meliputi lingkungan fisik, seperti tempat belajar, bahan dan alat yang dapat digunakan, personal seperti guru, petugas perpustakaan dan ahli media, dan siapa saja yang berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung untuk keberhasilan pengalaman belajar
- e) **Hasil Belajar**, berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Tugas utama guru adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Dari ketiga pendapat mengenai komponen-komponen pembelajaran tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan, komponen-komponen dalam pembelajaran terdiri dari :

- a) **Tujuan pembelajaran**, yaitu berkaitan dengan visi dan misi lembaga pendidikan yang merumuskan suatu hasil yang diharapkan dalam proses

pembelajaran, dimana tujuan ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, adapun tujuan umum pendidikan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian , akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

- b) **Siswa**, siswa sebagai komponen penting dalam pembelajaran karena pendidikan bertujuan mencerdaskan siswa, sehingga pendidikan seharusnya berangkat dari kebutuhan siswa, memperhatikan minat bakat, kemampuan dasar, dan gaya belajar siswa
- c) **Materi atau bahan ajar**, materi atau bahan ajar menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran, bahan ajar merupakan pesan yang ingin disampaikan guru pada siswa. Bahan ajar berkaitan dengan segala sesuatu yang memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar dan sumbernya dapat dari manapun.
- d) **Strategi pembelajaran**, yaitu metode pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- e) **Media pembelajaran**, yaitu berupa alat bantu atau alat peraga ang berfungsi sebagai media penyampai pesan kepada siswa dan memungkinkan siswa belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi
- f) **Kondisi**, yaitu berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa dapat mencapai tujuan.
- g) **Hasil Belajar**, yaitu pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

h) Evaluasi, sebagai alat indikator untuk menilai pencapaian dan sebagai umpan balik guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rudi Susilana (2009: 4) Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran/*channel* yang dimaksud di atas adalah media. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran

Miarso (1989), menyatakan Kata “Media” berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengatakan bahwa Media adalah :

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1982)
- 2) National Education Asociation (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya
- 3) Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar

- 4) Asosiasi of Education Comunication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan
- 5) Sedangkan Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar
- 6) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar

Dari uraian di atas kita dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadai perantara penyampaian pesan pembelajaran dari guru pada siswa. Dengan kata lain media pembelajaran menjembatani pesan yang disampaikan dari guru kepada siswa, maka jenis media yang digunakan memungkinkan untuk mempengaruhi pemahaman siswa dan ketepatan siswa dalam mengerjakan tugas praktik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Rudi Susilana (2009: 9), secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya

- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Jalinus, N (2016: 4), manfaat media dalam proses belajar siswa yaitu :

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran lebih menarik perhatian mereka
- 2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata
- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Sementara Satrianawati (2018: 9), menjelaskan manfaat media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu manfaat bagi guru dan manfaat bagi siswa, dengan penjelasan sebagai berikut :

- 1) Manfaat untuk Guru
 - a. Media pembelajaran memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran
 - b. Dengan menggunakan media pembelajaran memungkinkan membuat materi yang bersifat abstrak menjadi konkret

- c. Lebih efektif dan efisien, untuk mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja
- d. Dapat mendorong minat belajar dan mengajar guru
- e. Membuat situasi belajar menjadi interaktif
- f. Membuat kualitas hasil mengajar lebih baik

2) Manfaat untuk siswa

- a) Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
- b) Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkret pemahamannya
- c) Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
- d) Membangkitkan minat belajar siswa
- e) Situasi belajar menjadi multi-aktif
- f) Hasil belajar lebih mendalam dan utuh

Dampak positif penggunaan media juga dipaparkan oleh Imam Mustholiq MS dan Ariadie Chandra N. (2007: 6), yaitu ketika media instruksional yang berkualitas tinggi digunakan sebagai bagian integral di kelas adalah (a) isi sebuah topik dapat diseleksi dengan lebih hati-hati dan diorganisasikan; (b) penyampaian materi dapat terstandar; (c) pembelajaran lebih menarik ; (d) belajar menjadi lebih interaktif ketika diterapkan teori belajar yang dapat diterima ; (e) pembelajaran yang memerlukan waktu panjang dapat direduksi; (f) kualitas belajar dapat diperbaiki; (g) pembelajaran dapat diulang ketika dan dimana diinginkan atau

diperlukan; (h) sikap positif individu terhadap apa yang dipelajari dan proses belajarnya dapat ditingkatkan; dan (i) peran instruktur dapat ditingkatkan.

Dari pendapat para ahli yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran memiliki banyak manfaat baik bagi guru maupun siswa. Manfaat bagi guru antara lain; memudahkan dalam menjelaskan materi, membuat situasi belajar menjadi interaktif tidak hanya komunikasi satu arah, dan lebih efektif dan efisien karena dengan bantuan media pembelajaran pengulangan materi bisa seperlunya saja. Sementara manfaat bagi siswa antara lain; media pembelajaran menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, siswa lebih mudah memahami konsep materi pembelajaran karena media membuat hal yang abstrak menjadi konkret, situasi belajar menjadi multi-aktif, siswa lebih banyak aktivitas dan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

c. Jenis-Jenis Media

Menurut Husniyatus S. (2017: 72), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi *audio-visual*, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Keempat kelompok di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Teknologi cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan maupun fotografis

- 2) Teknologi *audiovisual*, adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran ini memiliki ciri pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder* , dan proyektor visual yang lebar.
- 3) Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Pada pembelajaran ini, materi disimpan dalam bentuk digital. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction*
- 4) Teknologi gabungan, adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer

Sementara Muhammad Anas (2014: 13) , membagi media menjadi empat jenis, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka. Contoh dari macam-macam media tersebut yaitu :

- 1) Media Audio : menggunakan radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon
- 2) Media visual, dibedakan menjadi 2, yaitu :
 - a. Media visual diam, contohnya yaitu foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar ilustrasi, kliping, film bingkai / slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofis, overhead

proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, peta, dan globe

b. Media visual gerak, contohnya yaitu film bisu

3) Media Audio-visual. Media audio-visual dibagi menjadi 2, yaitu :

a. Media audiovisual diam : televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara

b. Media audiovisual gerak : video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara

4) Media serba aneka, dibedakan menjadi 5, yaitu :

a. Papan dan display : papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding *white board*, mesin pengganda

b. Media tiga dimensi : realia, sampel, artifact, model, diorama, display

c. Media teknik dramatisasi : drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi

d. Sumber belajar pada masyarakat : kerja lapangan, studi wisata, perkemahan

e. Belajar terprogram komputer

Menurut Nana Sudjana (1990: 3), jenis media yang biasa dipergunakan dalam proses pengajaran adalah :

1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain.
- 4) *Penggunaan lingkungan* sebagai media pengajaran.

Menurut Maswan (2017: 111-112) para ahli pendidikan ada yang mengelompokkan media pembelajaran ke dalam kategori sebagai berikut :

1. Media Display seperti papan tulis, bulletin bord, papan flanel, dan lain-lain
2. Media Audio seperti kaset *tape recorder*, kaset VCD, kaset MP3,
3. Media audio visual seperti video, film gerak
4. Media visual yang diproyeksikan seperti OHT/OTHP, slide presentasi, LCD dan lain-lain
5. Media Elektronik seperti radio, televisi dan lain-lain
6. Media Komputer (multimedia) seperti internet

Dari pendapat para ahli yang telah dikemukakan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan Jenis-jenis media dibedakan menjadi 3, yaitu (1) jenis media berdasarkan teknologi yang digunakannya; (2) jenis media berdasarkan bentuk medianya; (3) jenis media berdasarkan bentuk visualnya.

- 1) Jenis Media berdasarkan teknologi yang digunakannya dibedakan menjadi 4, yaitu :
 - a) Media hasil teknologi cetak, yaitu media yang dihasilkan dari teknologi cetak contohnya buku, modul, *jobsheet*, *handout*, dan fotografis

- b) Media hasil teknologi *audio-visual*. Media hasil teknologi audio-visual memiliki ciri menggunakan perangkat mesin-mesin dalam penyajiannya. contohnya adalah pemutaran film, *tape recorder* , penggunaan *LCD Proyektor* dan layar / *screen*
 - c) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, yaitu media yang disajikan dengan aplikasi berbasis komputer, contohnya adalah video interaktif dan *game* pendidikan yang diinstal pada perangkat komputer atau pada tab.
 - d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, contohnya adalah video disk player
- 2) Jenis media pembelajaran berdasarkan bentuk media nya, yaitu
- a) Media Audio, yaitu media pembelajaran yang menyampaikan pesan pembelajarannya melalui audio (bunyi / suara) sehingga siswa / audien menerima pesan tersebut dengan indera pendengaran. Contohnya melalui radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon
 - b) Media Visual / display, yaitu media pembelajaran yang menyampaikan pesan pembelajarannya melalui hal-hal yang dapat dilihat oleh mata, sehingga siswa / audien menerima pesan tersebut dengan indera penglihatan. Jenis ini dibedakan menjadi 2, yaitu
 - 1) Media Visual diam
 - 2) Media Visual gerak / proyeksi
 - c) Media *Audio-visual*, yaitu media pembelajaran yang menyampaikan pesan pembelajarannya melalui audio (bunyi / suara) dan hal-hal yang

dapat dilihat dengan mata, sehingga siswa / audien menerima pesan tersebut dengan indera pendengaran dan pendengaran. Media audio-visual dibagi menjadi 2, yaitu :

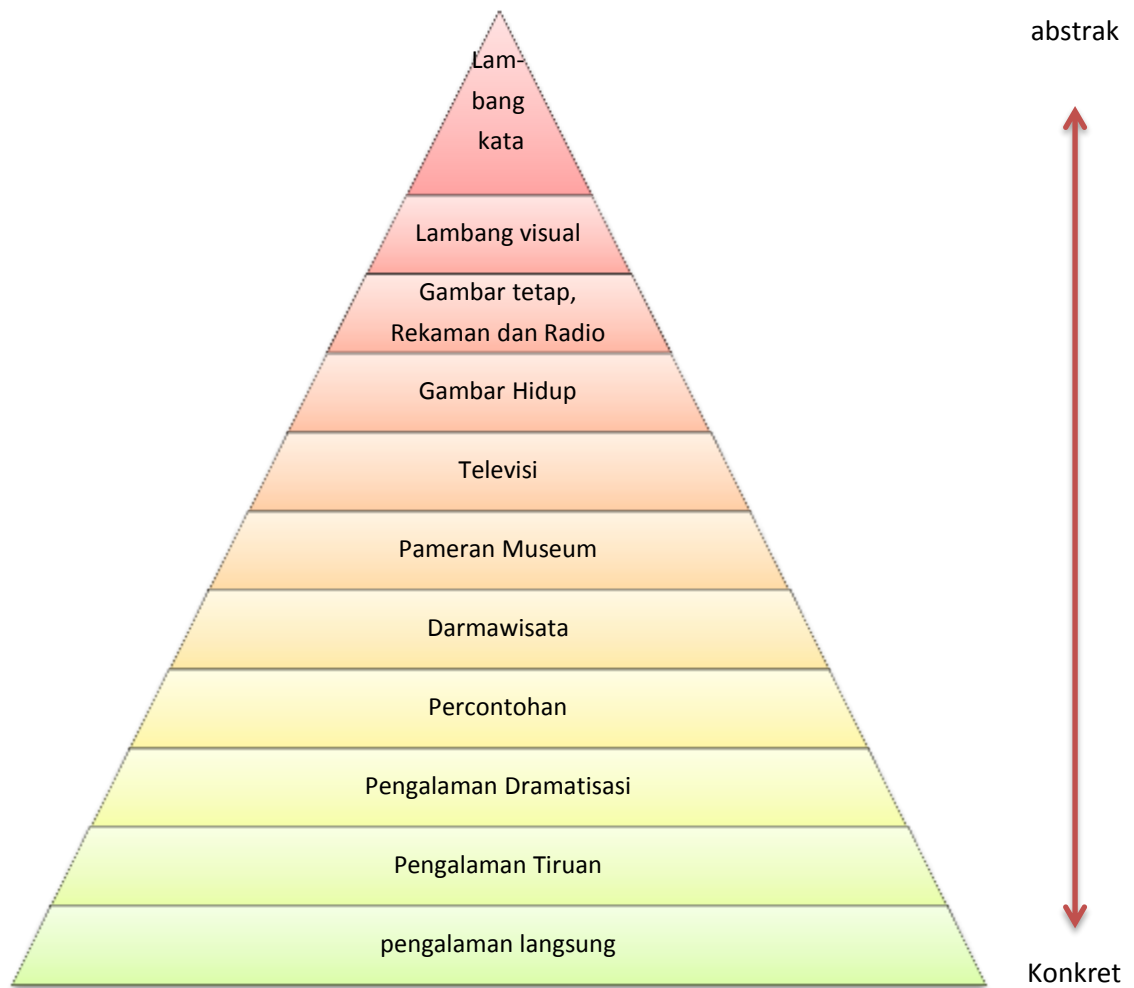
- 1) Media audiovisual diam : televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara
 - 2) Media audiovisual gerak : video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara
 - d) Media serba aneka, disebut juga multi media, yaitu media pembelajaran yang menggabungkan lebih dari satu media untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
- 3) Jenis media berdasarkan bentuk visual nya
- a) Media grafis / 2 Dimensi
 - b) Media 3 dimensi

Maka menurut kesimpulan diatas, video pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka termasuk ke dalam media *audio visual*, yaitu kelompok *audio visual* gerak, dimana siswa dapat menerima pesan pembelajaran melalui indera pendengaran dan penglihatan. Penggabungan teknologi audio dan visual dalam video dapat membuat pengalaman belajar siswa lebih konkret. Selain itu salah satu kelebihan video adalah pengguna dapat memutar ulang video pada tayangan yang diinginkan. Siswa atau guru sebagai pengguna dapat mengatur video untuk memutar ulang langkah pembuatan pola untuk lebih memperjelas langkah tersebut, dimana hal ini sangat mempermudah kerja guru dalam menyampaikan proses pembuatan tanpa harus mengulang-ulang penjelasan

dengan demonstrasi langsung. Siswa juga lebih mudah jika harus latihan sendiri tanpa didampingi guru.

Kelebihan dari media pembelajaran yang menggabungkan banyak media seperti *audio dan visual* juga dibahas oleh Suyitno (2016: 102), Media pembelajaran Interaktif yang berwujud text, visual, dan simulasi dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari. Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit.

Pentingnya visualisasi dalam pengalaman pembelajaran ini sejalan dengan yang dikemukakan Edgar Dale. Atau lebih dikenal dengan “Kerucut pengalaman Edgar Dale”. Edgar Dale dalam Nizwardi Jalinus (2016: 12-13) mengklasifikasikan media menurut tingkat paling konkret ke yang paling abstrak dan dinamakan kerucut pengalaman (*cone experience*)



Gambar 1. Kerucut Pengalaman *Edgar Dale*
Sumber : Nizwardi Jalinus (2016)

Dari kerucut pengalaman Edgar Dale's dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pengalaman langsung, siswa perlu berhubungan dengan keadaan sebenarnya
- 2) Pengalaman melalui tiruan, membuat tiruan dari kejadian atau benda-benda sebenarnya yang sulit dibawa ke kelas
- 3) Pengalaman melalui dramatisasi, materi disajikan dalam bentuk drama. Peran yang diperankan agar menarik perhatian siswa, sehingga isi pengajaran dapat diterima

- 4) Pengalaman melalui percontohan/demonstrasi. Materi pengajaran disajikan dengan didemonstrasikan pada bagian tertentu
- 5) Pengalaman melalui darmawisata. Dalam hal tertentu pengalaman yang diperoleh siswa dari darmawisata sangat berarti untuk memperluas pengalaman belajar siswa
- 6) Pengalaman melalui pameran, siswa dapat memperlihatkan dan memamerkan kemampuan serta kemajuan-kemajuan mereka secara individu atau kelompok
- 7) Pengalaman melalui televisi. Televisi dalam program pendidikan, dalam era reformasi merupakan medium terbaik, karena minat anak didik, di mana mereka dapat memperoleh informasi-informasi yang autentik, peristiwa terjadi atau sedang terjadi
- 8) Pengalaman melalui gambar hidup. Siswa dapat memperoleh pengalaman melalui gambar hidup atau film
- 9) Pengalaman melalui rekaman, gambar diam, dan radio. Pengalaman siswa melalui rekaman radio, dan kaset
- 10) Pengalaman melalui lambang visual. Pengalaman melalui visualisasi benda-benda dua dimensi, misal sketsa, lukisan, dan karikatur
- 11) Pengalaman melalui lambang kata. Tahap ini siswa sudah mampu memperoleh pengalaman belajar, atau mampu memperoleh pengetahuan hanya melalui lambang kata, yang diperoleh dengan membaca buku.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan semakin konkrit pengalaman yang diberikan akan lebih menjamin terjadinya proses belajar. pengalaman paling konkrit digambarkan dengan pengalaman langsung, disusul

oleh pengalaman tiruan dan pengalaman dramatisasi, sementara pengalaman belajar paling abstrak adalah lambang kata atau *verbal* karena komunikasi verbal dapat menimbulkan multitafsir.

Pengalaman langsung memang merupakan pengalaman belajar yang paling konkret, namun tidak selalu tepat dilakukan dalam proses pembelajaran, dalam kondisi tertentu pengalaman langsung tidak bisa dilakukan, misal karena waktu yang dibutuhkan tidak memungkinkan, kondisi tidak mendukung untuk mendatangkan benda asli dan sebagainya. Video pembelajaran memungkinkan untuk menyajikan hal konkret menjadi lebih abstrak dan mempersingkat waktu. Siswa dapat menonton video untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan untuk mengulang adegan siswa dapat memutar ulang video, hal ini sangat sesuai diterapkan dalam proses pembuatan pola Bunka dimana siswa dapat mengulang langkah pembuatan jika dirasa belum jelas.

4. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Nizwardi Jalinus (2016: 18), agar dapat memenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran maka dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria umum dan kriteria khusus. Kriteria umum yang perlu diperhatikan, diantaranya: (1) tujuan pembelajaran; (2) kesesuaian dengan materi; (3) karakteristik siswa; (4) gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik); (5) lingkungan; dan (6) ketersediaan fasilitas pendukung.

Sementara sejumlah kriteria khusus dalam memilih media pembelajaran dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronim dari *Access*, *Cost*,

Technology, Interactivity, Organization, dan Novelty. Penjelasananya sebagai berikut:

1) *Acess* (Akses)

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh murid?

2) *Cost* (Biaya)

Biaya juga harus menjadi pertimbangan. Banyak media yang dapat menjadi pilihan, media pembelajaran yang canggih biasanya mahal. Namun biaya itu harus dihitung dengan aspek manfaat, sebab semakin banyak yang menggunakan, maka unit *cost* dari sebuah media akan semakin menurun

3) *Technology* (Teknologi)

Mungkin saja kita tertarik pada suatu media tertentu, namun harus dipikirkan juga apakah teknisnya tersedia, mudah menggunakannya, dan apakah sekolah tersebut dapat memfasilitasi, terkait sarana dan prasarana nya

4) Interaktif

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas dan media tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut

5) Organisasi

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Dalam konteks media pembelajaran, organisasi dapat diartikan lembaga pendidikan tersebut.

Apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung? Apakah tersedia sarana yang disebut pusat sumber belajar?

6) *Novelty* (kebaruan)

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga menjadi pertimbangan. Sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan menarik bagi siswa

Menurut Cepy Riyana (2012: 70), menyatakan ada beberapa kriteria umum yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*). Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini bisa dianalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut dan sejauh mana kedalaman yang harus yang harus dicapai. Dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai.
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa. Media harus familiar dengan karakter siswa/guru, terdapat media yang cocok untuk kelompok siswa tertentu namun tidak cocok untuk kelompok siswa yang lainnya. Selain itu juga perlu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan
- 4) Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu

media yang dianggap paling disukai atau paling bagus namun atas dasar angket dari penelitian riset sehingga teruji validitasnya

- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kriteria ini didasarkan atas dasar psikologis siswa. Terdapat tiga gaya belajar menurut Bobbi D. (1999: 117), yaitu visual, auditorial, kinestetik. Media pembelajaran yang dipilih juga harus memperhatikan gaya belajar siswa tersebut.
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagus media jika tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif. Media juga terkait dengan penggunaannya, dalam hal ini guru, jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik maka akan sia-sia

Kemudian Suyanto dan Asep J. (2013: 109), mengemukakan kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi hal-hal sebagai berikut :

- 1) Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pengajaran
- 2) Media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan dan daya nalar siswa
- 3) Media yang digunakan hendaknya bisa digunakan sesuai fungsinya
- 4) Media yang dipilih hendaknya memang tersedia, alat/bahannya, baik dari waktu untuk mempersiapkan maupun mempergunakannya
- 5) Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru dan siswa

- 6) Persiapan dan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia
- 7) Kondisi fisik lingkungan kelas harus mendukung, maka perlu diperhatikan baik-baik kondisi lingkungan pada saat merencanakan penggunaan media, seperti bisa tidaknya kelas digelapkan jika memakai LCD, ada tidaknya aliran dan *plug-in* listrik.

Dari pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan pemilihan media pembelajaran harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a) Sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b) Sesuai dengan materi pembelajaran
- c) Sesuai dengan karakteristik siswa, media harus familiar dengan siswa dan cocok digunakan untuk mayoritas kelompok siswa tersebut.
- d) Sesuai dengan gaya belajar siswa, berkaitan dengan macam gaya belajar siswa yaitu auditif, visual, dan kinestetik.
- e) Kondisi lingkungan sekolah memadai, berkaitan dengan hal-hal sebagai berikut :
 - 1) Kemudahan mengakses media berkaitan dengan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah untuk menunjang kelancaran penggunaan media pembelajaran, ketersediaan teknisi atau tenaga yang akan mengoperasikan media, serta ketersediaan media tersebut.
 - 2) Biaya yang dimiliki untuk menyediakan media
 - 3) Dukungan sekolah

- f) Bersifat interaktif, yaitu dapat memunculkan komunikasi dua arah
- g) Mempertimbangkan unsur *novelty* (kebaruan) sebab media yang lebih baru biasanya lebih menarik bagi siswa

5. Media Video

Menurut Maswan (2017: 152-153) Video adalah media audio-visual yang menampilkan gerak gambar hidup dan suara dari rekaman peristiwa nyata terjadi. Pesan yang disampaikan bersifat fakta (kejadian penting, berita atau bentuk cerita fiktif) sifatnya bisa informatif, edukasi maupun instruksional.

Menurut Ega Rima Wati (2016: 48) video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak dan dapat menampilkan pesan yang bersifat fakta maupun fiktif dan banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Adapun menurut Azhar Arsyad (2009: 49), video sama halnya dengan film yaitu media yang mampu menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang disesuaikan yang memberikan daya tarik tersendiri, dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap, umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan.

Dari pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan video adalah media audio visual yang menggabungkan gambar, gerak dan suara baik nyata maupun buatan yang berisi pesan yang ingin disampaikan kepada penonton baik berupa edukasi, informasi, maupun instruksional, baik berupa fakta atau fiktif dengan tujuan hiburan, dokumentasi, maupun pendidikan. Untuk menggunakan video sebagai

media pembelajaran, maka perlu dipertimbangkan kelebihan dan kekurangan media video tersebut.

1) Kelebihan Video

Menurut Ega Rima Wati (2016 : 62-63) Kelebihan Video sebagai berikut:

- a. Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- b. Dengan alat perekam pita video, sebagian besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau spesialis.
- c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya. Sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- d. Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang
- e. Keras dan lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar
- f. Guru dapat mengatur penghentian gerakan gambar. Maksudnya, kontrol sepenuhnya di tangan guru.
- g. Saat penyajian, ruangan tidak perlu digelapkan

Menurut Azhar Arsyad (2009: 49-50), kelebihan video adalah

- a. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.
- b. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- c. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, video dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.

- d. Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa,
- e. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, seperti lahan gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- f. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen, maupun perorangan.
- g. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, film (Video) yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Sementara menurut Miswan (2017), kelebihan video dalam media pendidikan adalah :

- a. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode singkat dari rangsangan luar lainnya.
- b. Dengan alat perekam video sejumlah penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli spesialis.
- c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya
- d. Menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang.
- e. Kamera TV lebih dekat dapat mengamati objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya
- f. Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila ada komputer
- g. Gambar proyeksi bisa dibekukan untuk diamati secara seksama
- h. Ruang tak perlu digelapkan saat memutar video.

Dari penjelasan para ahli di atas, maka kesimpulan dari kelebihan video adalah sebagai berikut:

- a. Video dapat menarik perhatian karena memadukan *audio* dan *visual* berupa gambar, gerak, dan suara
- b. Video dapat menyingkat waktu dibanding demonstrasi secara langsung
- c. Video dapat dibekukan untuk melihat langkah atau gerakan secara seksama dan dapat diputar berulang-ulang
- d. Video melengkapi pengalaman dasar dari siswa ketika membaca, berdiskusi
- e. Video dapat ditunjukkan pada kelompok kecil maupun kelompok besar
- f. Dengan alat perekam video, penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli spesialis, dan
- g. Video dari komputer dapat disimpan di *handphone* sehingga mudah dibawa dari tempat satu ke tempat lainnya dan dapat diputar dimana pun selama *handphone* masih dalam kondisi memungkinkan untuk memutar video.

2) Kekurangan Video

Selain kelebihan-kelebihan yang telah dipaparkan, video juga memiliki kekurangan atau keterbatasan antara lain:

Menurut Azhar Arsyad (2009: 50), keterbatasan video antara lain :

- a. pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak
- b. pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut

- c. film dan video yang tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Menurut Ega Rima Wati (2016: 63), kekurangan video antara lain :

- a. perhatian audien sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang diperhatikan.
- b. Komunikasi yang bersifat satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c. Tidak cukup mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna
- d. Peralatan yang mahal dan kompleks.

Andi Praswoto (2012: 306) mengemukakan kekurangan video yaitu :

- a. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat dan harus cocok ukuran dan formatnya dengan pita atau piringan video (VCD/DVD) yang akan digunakan
- b. Menyusun naskah atau skenario video bukan pekerjaan mudah dan menyita waktu
- c. Biaya produksi video sangat tinggi dan sedikit orang yang mampu mengerjakan
- d. Apabila gambar pada pita video ditransfer ke film, hasilnya tidak bagus
- e. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyektor video diperbanyak
- f. Jumlah grafis pada garis untuk video terbatas, yakni separuh dari jumlah huruf grafis untuk film atau gambar diam.

- g. Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan sistem video menjadi masalah yang berkelanjutan.

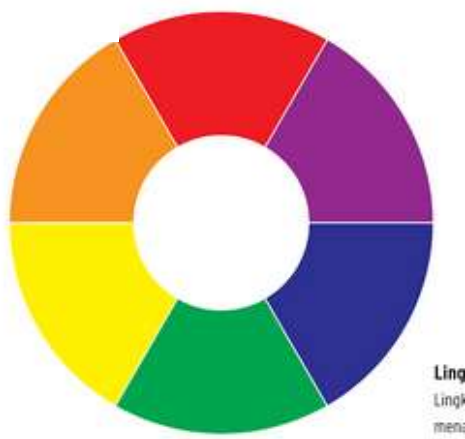
Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan, kekurangan video antara lain :

- a. Pengadaan video memerlukan peralatan yang kompleks dan mahal
- b. Menyusun naskah video, editing video, hingga video layak untuk ditampilkan membutuhkan waktu lama dan bukan pekerjaan mudah, tidak semua orang mampu melakukan
- c. Tidak cukup mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna
- d. Gambar yang terus bergerak dalam pemutaran video mengakibatkan tidak semua informasi dapat diserap audien dan komunikasi yang bersifat satu arah membuat perhatian audien sulit dikuasai

Media video sebagai media *audio visual* maka dalam media video terdapat unsur audio yaitu suara dan visual yaitu gambar dan rekaman video. Pada penelitian ini, audio diwujudkan dengan suara baik berupa suara musik latar (*backsound*), suara musik intro, dan suara dari pengisi suara untuk menginstruksikan langkah-langkah pembuatan pola. Adapun unsur visual berupa komposisi warna pada video yang terwujud dalam background video, gambar-gambar yang ditampilkan dalam video maupun rekaman tutorial pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka. Penjelasan mengenai warna dan suara sebagai unsur dalam video akan dijelaskan pada penjelasan berikut.

1) Warna

Warna adalah unsur penting dalam pembuatan desain grafis. Sama halnya dengan video, keseimbangan warna sangat penting, karena akan mempengaruhi tampilan video dan berpengaruh terhadap audien yang menonton video tersebut. Dalam psikologi warna, warna memiliki arti dan sifat. Sebelum membahas lebih jauh, peneliti merasa perlu membahas dasar dari warna tersebut. Menurut Bishop (2013: 22), hubungan antara warna direpresentasikan pada lingkaran warna (*color wheel*), dimana warna primer (merah, kuning, biru) tertera pada poin tertentu lalu warna sekunder (ungu, hijau, oranye) yang berasal dari pencampuran 2 warna primer tertera antara warna primer tadi. Dari pendapat di atas, maka dapat diketahui warna primer atau warna utama terdiri dari merah, kuning, biru dan warna sekunder yaitu warna yang didapat dari pencampuran 2 warna primer adalah warna ungu, hijau, dan oranye.



Gambar 2. Lingkaran Warna
Sumber : Bishop (2013)

Lalu selanjutnya, dijelaskan oleh Sarwo N. (2015: 44), suatu komposisi atau karya seni harus memiliki keseimbangan dalam unsur-unsurnya. Terutama ruang

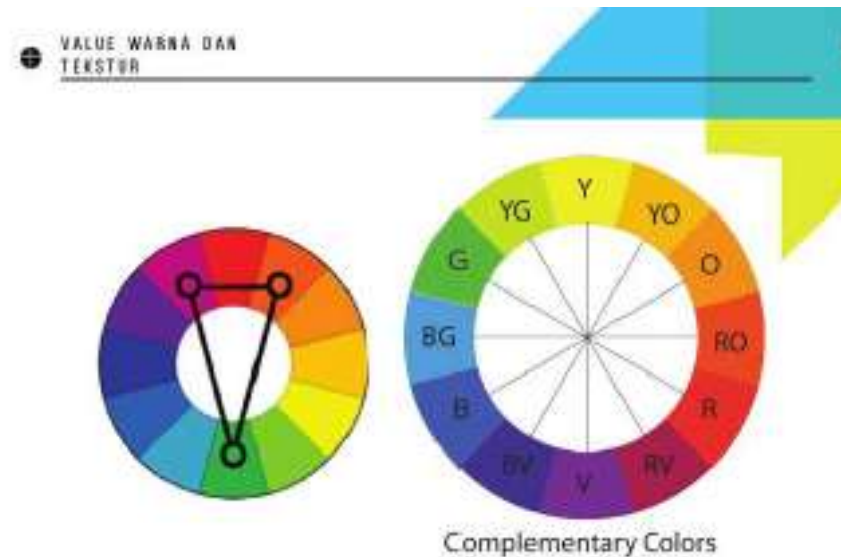
sebelah kiri dan kanan. Secara garis besar terdapat dua macam keseimbangan yaitu keseimbangan simetri (*symmetrical balance*) dan keseimbangan asimetri (*asymmetrical balance*). Keseimbangan simetri artinya keseimbangan kanan kiri sama, baik bentuk maupun warna yang digunakan. Sedangkan keseimbangan asimetri adalah keseimbangan kanan kiri tidak sama (baik bentuk maupun warna), tetapi dalam keadaan seimbang (tidak berat sebelah). Pada video ini keseimbangan dapat dilihat dari tampilan video pada setiap *part*. Tampilan tata letak gambar-gambar maupun konten pada setiap *part* video harus mencerminkan keseimbangan, baik simetri maupun tidak simetri.

Untuk memperoleh keseimbangan komposisi warna diperlukan pengetahuan mengenai teori pencampuran warna. Terdapat banyak jenis pencampuran warna, namun tidak akan diulas pada penelitian ini, yang akan dibahas hanya beberapa jenis pencampuran warna yang berhubungan dengan penelitian ini saja.

Menurut Sarwo (2015: 46), susunan warna-warna dengan interval tangga berjauhan (warna-warna berposisi) disebut laras kontras, hasilnya kontras, kuat, tajam, dinamis, ada kesan kontradiktif, bergejolak atau kles. Warna kontras adalah warna yang saling tidak ada hubungan, saling bertentangan atau “*jegleg*”. Kombinasi warna-warna kontras cepat terlihat, tetapi cepat pula beralih. Kombinasi warna kontras cocok untuk hal-hal yang diinginkan cepat terlihat seperti desain komunikasi visual atau desain grafis, untuk hal-hal yang bersifat kemudahan, dan hal-hal yang sifatnya keras.

Sementara sebaliknya, susunan warna-warna dengan interval tangga berdekatan disebut warna harmoni bersifat tenang dan lembut. Kombinasi warna

harmoni cocok untuk desain yang memang bertujuan untuk dilihat berlama-lama dan pergerakan yang kurang dinamis.



Gambar 3. Contoh Komposisi Warna Kontras
Sumber : Bishop (2013)

Pada produk video yang akan dibuat pada penelitian ini komposisi warna yang digunakan adalah pencampuran warna kontras dan warna harmoni. Warna kontras digunakan pada bagian atau *part* video yang bersifat dinamis seperti bagian video intro dan bagian pergantian sub judul karena bagian ini bersifat dinamis dan ditayangkan hanya sebentar. Tujuannya adalah memberi tahu audien jika konten video akan berganti. Sehingga bagian ini cocok menggunakan komposisi warna kontras.

Sedangkan komposisi warna harmoni digunakan pada bagian-bagian yang kurang dinamis; berisi penjelasan-penjelasan yang harus dibaca maupun langkah-langkah yang akan diikuti audien. Bagian ini antara lain adalah bagian tujuan pembelajaran, video tutorial, bagian penjelasan, dan bagian evaluasi.

6. Silabus Pembelajaran Pembuatan Pola

NAMA SEKOLAH : SMK DIPONEGORO DEPOK

MATA PELAJARAN : KOMPETENSI KEJURUAN

KELAS/ SEMESTER : XII/1,2

KOMPETENSI : BUSANA BUTIK

KEAHLIAN

STANDAR KOMPETENSI : MEMBUAT POLA (*Pattern Making*)

KODE KOMPETENSI : 103.KK.02

ALOKASI WAKTU : 144 jam @ 45 menit

Tabel 1. Silabus SMK Diponegoro Depok Yogyakarta

Kompetensi	Indikator / Nilai	Materi	Kegiatan
Dasar	Budaya Dan Karakter	Pembelajaran	Pembelajaran
	Bangsa		
103.KK.02.02 Membuat Pola	02.02.1 Mampu mengidentifikasi cara pembuatan macam-macam pola dengan teknik konstruksi (cerdas, komunikatif)	• Pengetahuan tentang cara pembuatan macam-macam pola dengan teknik konstruksi	• Menggali informasi tentang cara pembuatan macam-macam pola dengan teknik konstruksi

Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran kompetensi kejuruan dengan standar kompetensi membuat pola kelas XII yaitu membuat pola dasar

badan wanita. Pada kompetensi dasar di atas, sub bab kompetensi dikembangkan lagi sehingga terdapat kompetensi pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka yang diajarkan di kelas XII semester gasal. Pada pembelajaran ini, siswa membuat pola dasar badan wanita sistem Bunka skala 1:4 sesuai langkah-langkah yang tepat mengikuti instruksi dari guru.

Pada penelitian ini akan dibahas mengenai proses pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka beserta keterangan langkah pembuatannya, namun untuk menambah wawasan dan memperdalam materi maka akan dibahas terlebih dahulu mengenai : pengertian pola dasar, macam-macam cara pembuatan pola, sistem pembuatan pola dasar, sejarah pola Bunka, macam-macam pola Bunka, persiapan pola Bunka, ukuran yang diperlukan, dan cara mengambil ukuran sistem Bunka.

7. Pola Dasar

a. Pengertian Pola Dasar

Menurut Porrie Muliawan (1985: 2) Pattern atau pola, dalam bidang jahit menjahit adalah suatu potongan kertas atau kain yang dipakai untuk membuat baju, ketika bahan digunting. Potongan kain atau kertas tersebut mengikuti ukuran bentuk badan tertentu. Pola dasar adalah kutipan bentuk badan manusia yang asli atau pola yang belum diubah (Suryawati, 2011: 2).

Sementara Djati Pratiwi (2001: 3) menyatakan, pola dasar adalah kutipan bentuk badan manusia yang asli atau pola yang belum diubah. Pola dasar ini terdiri dari pola badan bagian atas, Menurut Pola dasar bagian bawah, Pola lengan, dan pola dasar gaun atau bebe. Direktorat Pembinaan SMK (2013: 156)

Pola merupakan gambar model / prototip / bentuk asli badan manusia. Sedangkan pola dasar adalah bentuk dasar dari pakaian yang akan di pergunakan sebagai alat untuk membuat pola sesuai desain (pecah pola), atau pedoman untuk membuat pakaian yang sebenarnya

Dari pernyataan-pernyataan di atas maka dapat disimpulkan pola dasar adalah kutipan bentuk badan asli manusia yang di gambar dalam selembar kertas maupun kain yang kemudian menjadi acuan dalam pembuatan busana untuk orang tersebut.

b. Macam-macam Cara Pembuatan Pola

Pembuatan pola dasar tentu memiliki berbagai cara pembuatan. Menurut Porrie Muliawan (1985: 2), Terwujudnya pola dapat dilakukan dengan melangsaikan sehelai kain atau kain muslin pada boneka jahit yang disebut dengan memulir atau *draping* dan dapat pula dengan membuat pola konstruksi yaitu mengukur badan model dengan pita ukur kemudian menggambar pola pada kertas.

Suryawati (2011: 2) juga menuliskan macam-macam cara pembuatan pola busana ke dalam 2 macam, yaitu :

- 1) Konstruksi, yaitu pola yang dibuat berdasarkan ukuran badan seseorang. Pola konstruksi terbagi 2 yaitu:
 - a. Pola yang dibuat berdasakan ukuran badan
 - b. Pola jadi atau pola standar
- 2) *Draping*, yaitu pola yang didapatkan dengan cara melangsaikan sehelai bahan pada obyek tertentu, sehingga diperoleh pola yang diinginkan.

Menurut Djati Pratiwi (2001), Pola dasar berdasarkan teknik pembuatannya dibagi menjadi dua macam yaitu :

- 1) Pola dasar yang dibuat dengan konstruksi padat atau kubus. Pola dibentuk di atas badan si pemakai atau tiruannya yang disebut *dress foam* atau *pas pop*. Teknik ini disebut *draping* atau memulir
- 2) Pola dasar yang dibuat dengan konstruksi bidang dasar atau *flat pattern*. Pola ini merupakan pengembangan dari pola yang dibuat dengan konstruksi padat atau kubus

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan, cara pembuatan pola dasar terbagi menjadi dua macam, yaitu :

- 1) Pola Kontruksi, yaitu pembuatan pola di atas kertas atau bidang datar berdasarkan ukuran model
- 2) Pola *draping*, yaitu pembuatan pola dengan cara memulir sehelai bahan atau kain muslin langsung pada model atau *dressfoam*.

Pada praktik pembelajaran di SMK, dalam pembuatan busana wanita, penerapan nya dapat menggunakan pola kostruksi saja, pola *drapping* saja, maupun gabungan antara keduanya, yaitu pola kombinasi konstruksi dan *drapping*.

Pada penelitian ini, yang akan di bahas adalah cara pembuatan pola teknik kontruksi, yaitu pembuatan pola pada kertas atau bidang datar. Pola kontruksi ini terbagi lagi ke dalam macam-macam sistem pola yang akan dijelaskan kemudian.

8. Sistem Pembuatan Pola Dasar

Terdapat berbagai macam sistem pembuatan pola hingga akhirnya pola tersebut menjadi sebuah pola yang sesuai dengan desain busana yang diinginkan. Masing-masing sistem pembuatan pola memiliki karakteristik masing-masing. pemilihan sistem pembuatan pola pada akhirnya akan kembali pada individu masing-masing, sesuai kenyamanan proses pembuatan, maupun disesuaikan dengan jenis busana dan bentuk tubuh model tersebut.

Soekarno (2002: 19-48), membagi sistem pembuatan pola dasar menjadi 7, yaitu :

- 1) Sistem Dressmaking
- 2) Sistem Soen
- 3) Sistem Cuppen Geurs
- 4) Sistem Meyneke
- 5) Sistem Charmant
- 6) Sistem Danckaerts
- 7) Sistem Leeuw Van Rees

Sementara Husna Widyani (2016: 27-39), beliau membagi sistem pembuatan pola dasar menjadi 3, yaitu:

- 1) Sistem Danckaerts
- 2) Sistem Charman
- 3) Sistem Leeuw Van Rees

Sedangkan menurut Direktorat Pembinaan SMK (2013), secara umum macam-macam sistem pembuatan pola dasar busana adalah sebagai berikut :

- 1) Pola dasar metode Soen
- 2) Pola dasar J.H Meyneke
- 3) Pola dasar Dressmaking
- 4) Pola dasar Danckaerts
- 5) Pola dasar Charmant
- 6) Pola dasar Cuppens Geurs
- 7) Pola dasar Bunka

Selain sistem pola yang telah disebutkan di atas, pada pembelajaran di SMK Tata busana dikenal pula pembuatan sistem pola praktis, dan pada pembelajaran pembuatan pola di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta, macam-macam sistem pola yang diajarkan kepada siswa Tata busana antara lain sistem pola praktis, meyneke, dan Bunka.

Dari pemaparan di atas maka dapat ditarik kesimpulan pembuatan pola teknik kontruksi terbagi menjadi banyak sistem pola, diantaranya Soen, Meyneke, Praktis, Dressmaking, Bunka, Charmant dll, dan pembuatan pola dengan menggunakan setiap sistem pola tersebut tidak ada yang tidak baik karena semua dapat diubah menjadi pola busana sesuai desain dan pilihannya tergantung kebutuhan dan dari macam-macam sistem pola tersebut, pembuatan pola yang diajarkan di jurusan Tata Busana SMK Diponegoro adalah pembuatan pola dasar sistem Praktis, Meyneke, dan Bunka. Pada penelitian ini yang akan dibahas adalah pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka.

9. Pola Dasar Busana Sistem Bunka

Pembuatan pola dasar busana sistem Bunka adalah salah satu materi dari mata pelajaran pembuatan pola yang diajarkan di SMK Tata Busana. Pada mata pelajaran ini, siswa diberikan materi mengenai konsep pembuatan pola sistem Bunka dan cara membuat pola dasar badan wanita sistem Bunka. Sebelum membahas hal tersebut, akan dibahas terlebih dahulu mengenai a) Sejarah pola Bunka dan b) Macam-macam cara membuat pola Bunka

a) Sejarah Pola Bunka

Pola dasar sistem Bunka yang sekarang dikenal luas merupakan salah satu sistem dari banyak sistem pembuatan pola dasar busana wanita. Sistem pola Bunka berasal dari Jepang. Secara singkat, terciptanya sistem pola Bunka dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pada tahun 1919 Namiki Isaburo mendirikan sekolah menjahit wanita dan anak-anak di Tokyo. Sekolah ini kemudian menjadi cikal bakal Akademi Fashion pertama di Jepang, yaitu Bunka Fashion College yang resmi berdiri tahun 1923. Akademi ini memiliki 100 siswa pada 1923. Pada 1936 akademi tersebut menerbitkan majalah / jurnal penelitian yang memuat hasil karya mahasiswa maupun alumninya berupa desain busana dan pola jadi busana. Majalah ini merupakan majalah fashion pertama di Jepang dan diberi nama majalah Soen dan sistem pola yang terdapat di dalamnya dikenal dengan sistem pola Soen.¹

Pada 1952 akademi tersebut disewa sebagai perguruan tinggi wanita junior yang kemudian pada 2011 namanya menjadi Universitas Bunka Gakuen (文化学

¹ “Bunka Fashion College” (<http://www.Bunka-fc.ac.jp/en/history.html>), Diakses pada 12 Maret 2019

園 大学 Bunka gakuen daigaku) sehingga kedua perguruan tinggi ini berada dalam satu kawasan². Kemudian Bunka Gakuen University melakukan riset terhadap sistem pola busana yang akhirnya menciptakan sistem pola Bunka yang merupakan hasil penyempurnaan dari sistem pola Soen dan Sistem Pola Meyneke yang telah dikenal sebelum nya.

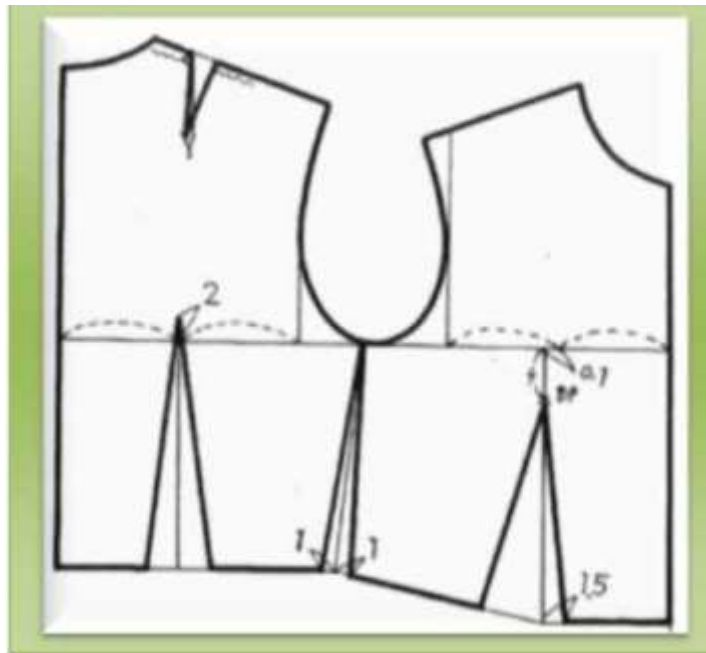
Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Direktorat Pembinaan SMK, (2013), yang menyatakan pembuatan pola dasar sistem Bunka adalah hasil riset atau penelitian yang dilakukan oleh *University of Wuman* Tokyo di Jepang atau *Bunka Daigaku*. *University of Wuman* adalah satu-satunya perguruan tinggi di Jepang yang secara terus menerus berkarya dan menerbitkan buku-buku khusus di bidang *Fashion*.

Pola dasar Bunka banyak dipakai untuk busana wanita casual dan diterapkan untuk pengembangan pola *pattern magic* yang banyak ditemukan pada referensi *Pattern magic bodice pattern* dengan bahasa Jepang.

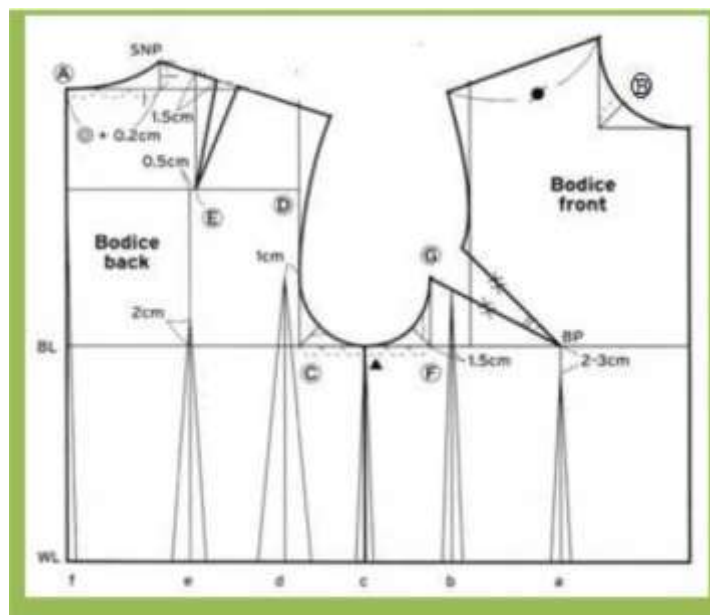
b) Macam-macam pola Bunka

Pola dasar badan wanita sistem Bunka terbagi menjadi 2 macam cara pembuatan yang menghasilkan bentuk pola yang berbeda. Perbedaan pada bentuk pola tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

² "Bunka Gakuen University" (<https://bwu.Bunka.ac.jp/languages/english/outline/message.php>) diakses pada 12 Maret 2019



Gambar 4. Pola Dasar Badan Wanita Sistem Bunka Teknik 1
Sumber : Bunka Publishing Bureau



Gambar 5. Pola Dasar Badan Wanita Sistem Bunka teknik 2
Sumber : Bunka Publishing Bureau

Dari kedua gambar di atas, perbedaan pola dasar badan wanita sistem Bunka teknik 1 dan teknik 2 dapat dilihat dari jumlah kupnat, letak kupnat, bentuk

outline pola, rumus yang digunakan, dan langkah pembuatan. Selain perbedaan tersebut, masing-masing teknik pembuatan pola Bunka juga memiliki kelebihan.

Kelebihan pola teknik 1 terletak pada langkah pembuatan dan tampilan pola yang lebih sederhana. Sementara kelebihan pada pembuatan pola dasar Bunka dengan teknik ke-2 yaitu pembuatan lebih teliti memperhatikan bentuk tubuh, sehingga cocok untuk busana-busana *body fit* seperti kebaya, *camisoll*, dan gaun yang pas dengan bentuk tubuh. Konsep pembuatan pola dasar sistem Bunka pada dasarnya sama, namun terdapat perbedaan pada bagian-bagian tertentu, dan pada penelitian ini akan dibahas langkah-langkah pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka teknik 1.

10. Persiapan Pembuatan Pola dasar Badan Wanita Sistem Bunka

Sebelum membuat pola dasar badan wanita sistem Bunka skala 1:4, terdapat hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain persiapan alat dan bahan untuk membuat pola, alat untuk mengambil ukuran, pengambilan ukuran badan model, dan persiapan tempat kerja. Pembahasan lebih lengkap sebagai berikut.

a) Persiapan alat dan bahan pembuatan pola

Alat diperlukan adalah sebagai berikut :

1) Pensil

Pensil digunakan untuk menggambar pola pada buku kostum (skala 1:4)

2) Penghapus

Penghapus pensil untuk menghapus apabila ada kesalahan dalam pembuatan pola.



Gambar 6. Pensil Gambar
Sumber : Google.com



Gambar 7. Penghapus
Sumber : Google.com

3) Penggaris Pola Ukuran Skala 1:4

Penggaris jenis ini digunakan untuk membuat pola dasar busana skala 1:4



Gambar 8. Penggaris Pola Skala 1:4
Sumber : Google.com

4) Penggaris Skala

Penggaris skala berisi ukuran-ukuran panjang cm dalam skala 1:4, 1:3, 1:2, 1:6 dan sebagainya. Penggaris skala digunakan saat membuat pola kecil pada buku kostum, ukuran pola menggunakan skala.



Gambar 9. Penggaris Skala
Sumber : Google.com

5) Pensil Merah Biru

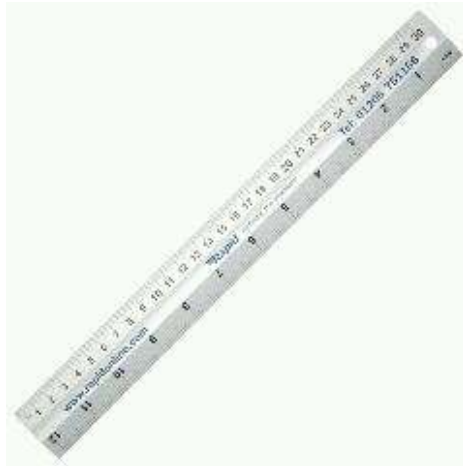
Pensil merah biru adalah pensil dengan dua warna berbeda pada tiap ujung nya (merah dan biru), memberi tanda pola pada *outline* pola setelah pola selesai di buat. Warna merah untuk pola bagian depan, dan warna biru untuk bagian belakang



Gambar 10. Pensil Merah Biru
Sumber : Google.com

6) Penggaris mika

Penggaris digunakan untuk memudahkan dalam menghubungkan garis-garis lurus pada pembuatan pola terutama pola kecil agar bentuk pola rapi.

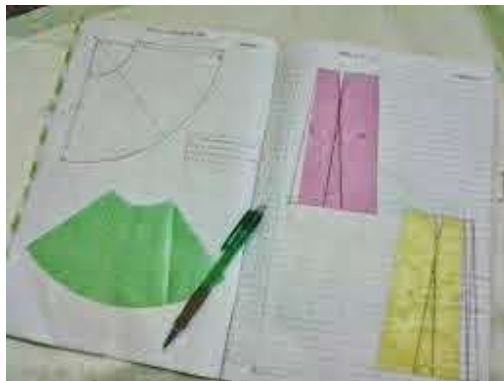


Gambar 11. Penggaris Mika
Sumber : Google.com

Bahan yang diperlukan :

7) Buku Kostum

Buku kostum adalah buku khusus yang digunakan untuk menggambar pola kecil (skala 1:4)



Gambar 12. Buku Kostum
Sumber : Google.com

Setelah mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pembuatan pola, langkah selanjutnya adalah mengambil ukuran model. Sebelum mengambil ukuran model, maka perlu mengetahui terlebih dahulu apa saja yang perlu dipersiapkan dalam proses pengambilan ukuran, antara lain alat yang digunakan

untuk mengukur badan model, ukuran apa saja yang diperlukan dalam pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka dan bagaimana cara pengambilan ukuran tersebut. Pembahasan akan dijelaskan sebagai berikut.

b) Persiapan alat pengukur badan



Gambar 13. Pita
Sumber : Google.com



Gambar 14. Pita Ukur
Sumber : Google.com

Pita berfungsi untuk menandai batas ukuran agar tidak bergeser, sementara pita ukur berfungsi untuk mengambil ukuran model dengan satuan *centimeter* atau *inchi*. Pada penelitian ini satuan yang digunakan adalah *centimeter*.

c) Ukuran yang Diperlukan

Ukuran yang diperlukan untuk pembuatan pola dasar tidak selalu sama dalam setiap sistem pola. Untuk pembuatan pola dasar dengan sistem pola Bunka tidak memerlukan banyak ukuran. Menurut Direktorat Pembinaan SMK (2013:

121), untuk pembuatan pola dengan sistem Bunka ukuran yang diperlukan adalah lingkar badan (*bust*), panjang punggung (*back length*), lingkar pinggang (*waist*), dan panjang lengan (*sleeve length*). Pada penelitian ini hanya akan membuat pola dasar badan wanita sistem Bunka saja, sehingga ukuran panjang lengan (*sleeve length*) tidak diperlukan. Maka ukuran yang diperlukan untuk pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka adalah sebagai berikut :

- a) Lingkar badan (*bust*) disingkat B
- b) Panjang punggung (*back length*) disingkat BL
- c) Lingkar pinggang (*waist*) disingkat W

Ukuran “B” dan “W” adalah ukuran pokok pada pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka, sedangkan ukuran W digunakan untuk memeriksa ukuran lingkar pinggang saja, sehingga dalam modul-modul pembelajaran pola di SMK banyak ditemukan redaksi ukuran yang diperlukan untuk pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka adalah ***Bust*** (B) dan ***Back Length*** (BL) saja. Setelah mengetahui ukuran yang diperlukan, langkah selanjutnya adalah melakukan proses pengambilan ukuran pada model.

d) Cara Mengambil Ukuran pada Model

Proses pengukuran badan model dilakukan dengan cara mengukur langsung bagian-bagian tubuh yang diperlukan untuk proses pembuatan pola menggunakan pita ukur. Menurut Direktorat Pembinaan SMK (2013: 113), Metode pengukuran seperti ini adalah metode yang ditemukan oleh Rudolf Martin tahun 1928. Selanjutnya langkah-langkah pengambilan ukuran pada model dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) Lingkar badan (*bust*)

Lingkarkan pita mulai bagian badan belakang, melalui ketiak hingga melingkari payudara, kemudian ukur menggunakan pita ukur melingkari bagian tersebut dan diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas.



Gambar 15. Cara Mengukur Lingkar Badan (*bust*)
Sumber : Google.com

b) Lingkar Pinggang (*waist*)

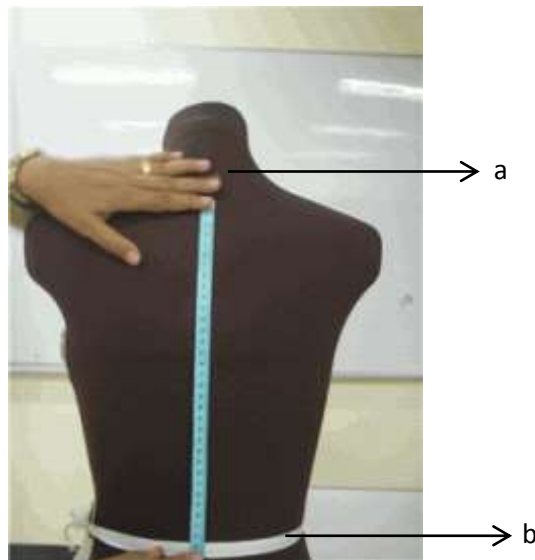
Lingkarkan pita mengelilingi garis pinggang (bagian terkecil dari perut). Kemudian ukur bagian yang terikat *petter ban* menggunakan pita ukur, ambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas



Gambar 16. Cara Mengukur Lingkar Pinggang (*waist*)
Sumber : Google.com

c) Panjang Punggung (*back length*)

Panjang punggung diukur pada bagian punggung menggunakan pita ukur dari ruas tulang leher yang menonjoldi pangkal leher, turun ke bawah sampai batas garis pinggang bagian belakang. Ukur dari titik a hingga titik b (lihat Gambar 17.)



Gambar 17. Cara Mengukur Panjang Punggung (*back length*)
Sumber : Google.com

Setelah melakukan proses pengukuran badan model sesuai langkah-langkah di atas, maka akan didapatkan ukuran sesuai tubuh model. Berikut contoh ukuran tubuh model yang akan digunakan sebagai acuan pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka pada penelitian ini.

Tabel 2. Contoh Ukuran Badan Pola Dasar Sistem Bunka

No	Aspek yang di ukur	Ukuran (cm)
1.	Lingkar Badan	82
2.	Lingkar pinggang	66
3.	Panjang punggung	37

Setelah mendapatkan ukuran yang diperlukan, langkah selanjutnya adalah persiapan tempat kerja.

e) Persiapan Tempat Kerja

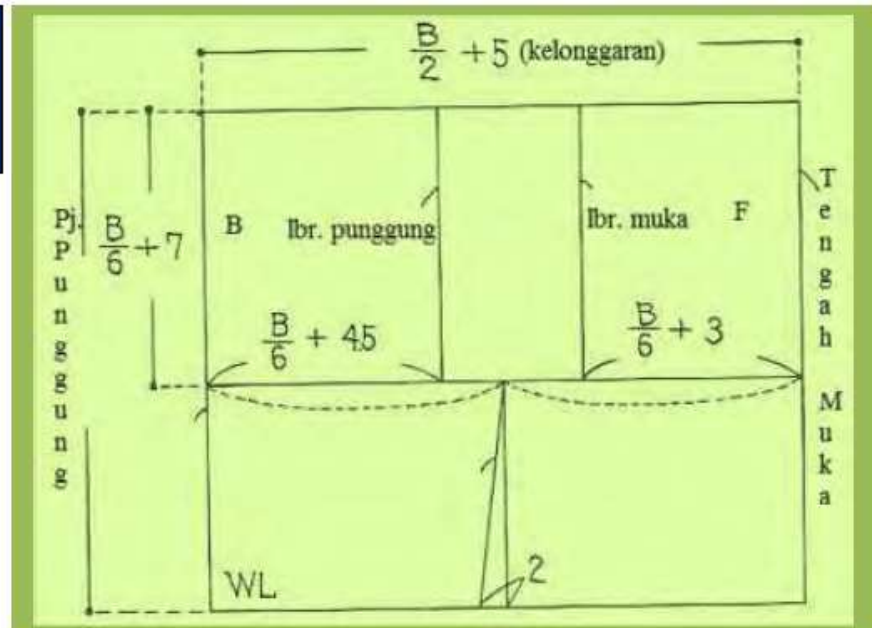
Setelah melakukan persiapan alat dan bahan, mengambil ukuran, dan mendapatkan ukuran yang diperlukan langkah selanjutnya adalah persiapan tempat kerja. Tempat kerja yang dimaksud adalah tempat kerja untuk membuat pola dasar badan wanita sistem Bunka skala 1:4. Hal yang harus diperhatikan antara lain; kenyamanan dalam mengerjakan dan keamanan tempat maupun alat yang digunakan. Membuat pola sebaiknya pada bidang datar, contoh meja datar. Kursi yang digunakan nyaman, terdapat sandaran kursi, tidak memiliki penyangga tangan, dan tinggi kursi dengan meja sesuai, tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu rendah. Penerangan pada tempat kerja harus sesuai, tidak terlalu gelap dan tidak terlalu terang. Kemudian hal selanjutnya adalah kebersihan ruangan dan sirkulasi udara yang perlu diperhatikan agar nyaman dan mendapat hasil maksimal dalam bekerja.

11. Langkah Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Bunka Teknik 1

Pada pembahasan ini akan dibahas langkah pembuatan pola dasar badan sistem Bunka teknik 1. Pastikan alat dan bahan serta ukuran sudah dipersiapkan. Langkah pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka secara *global* dapat digambarkan dalam 3 langkah sebagai berikut.

Langkah

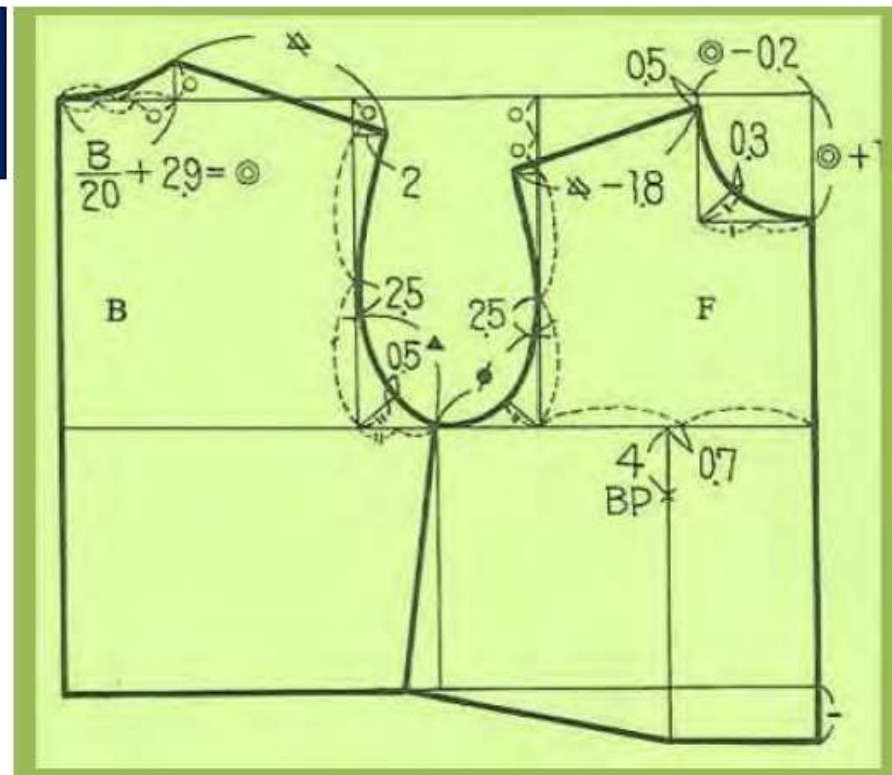
1



Gambar 18. Langkah 1 Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Bunka
Sumber : Bunka Publishing Bureau

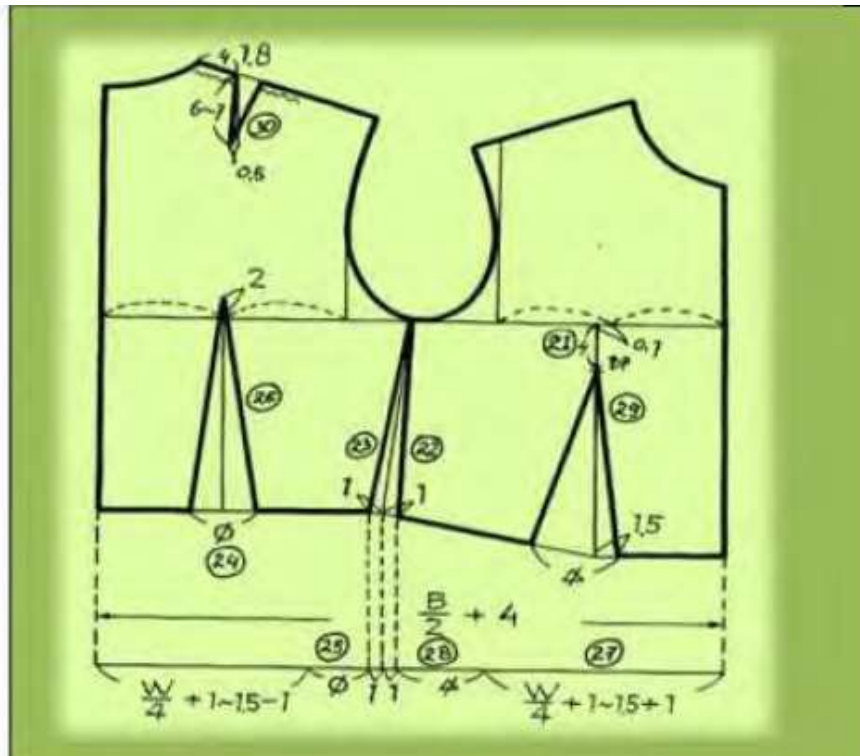
Langkah

2



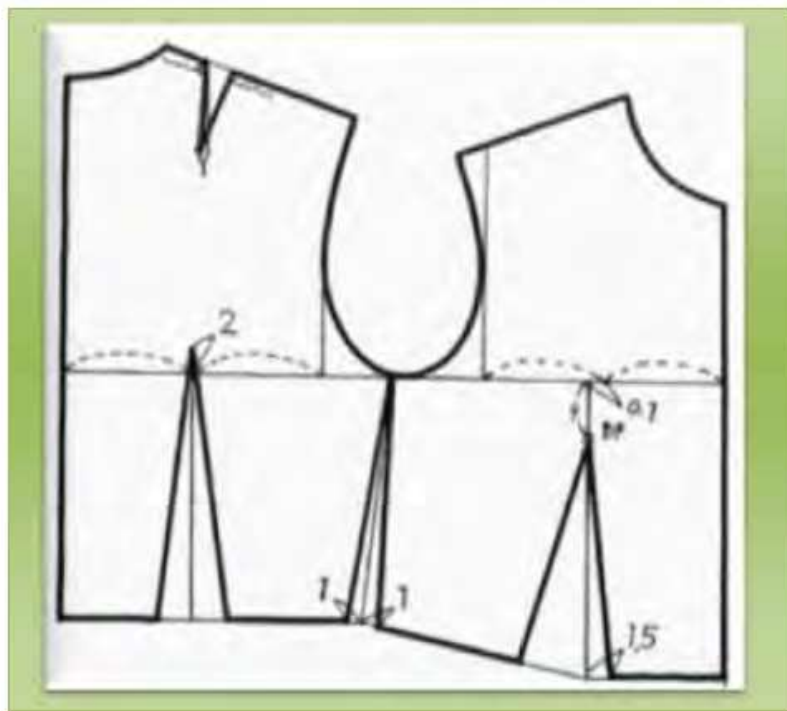
Gambar 19. Langkah 2 Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Bunka
Sumber : Bunka Publishing Bureau

3



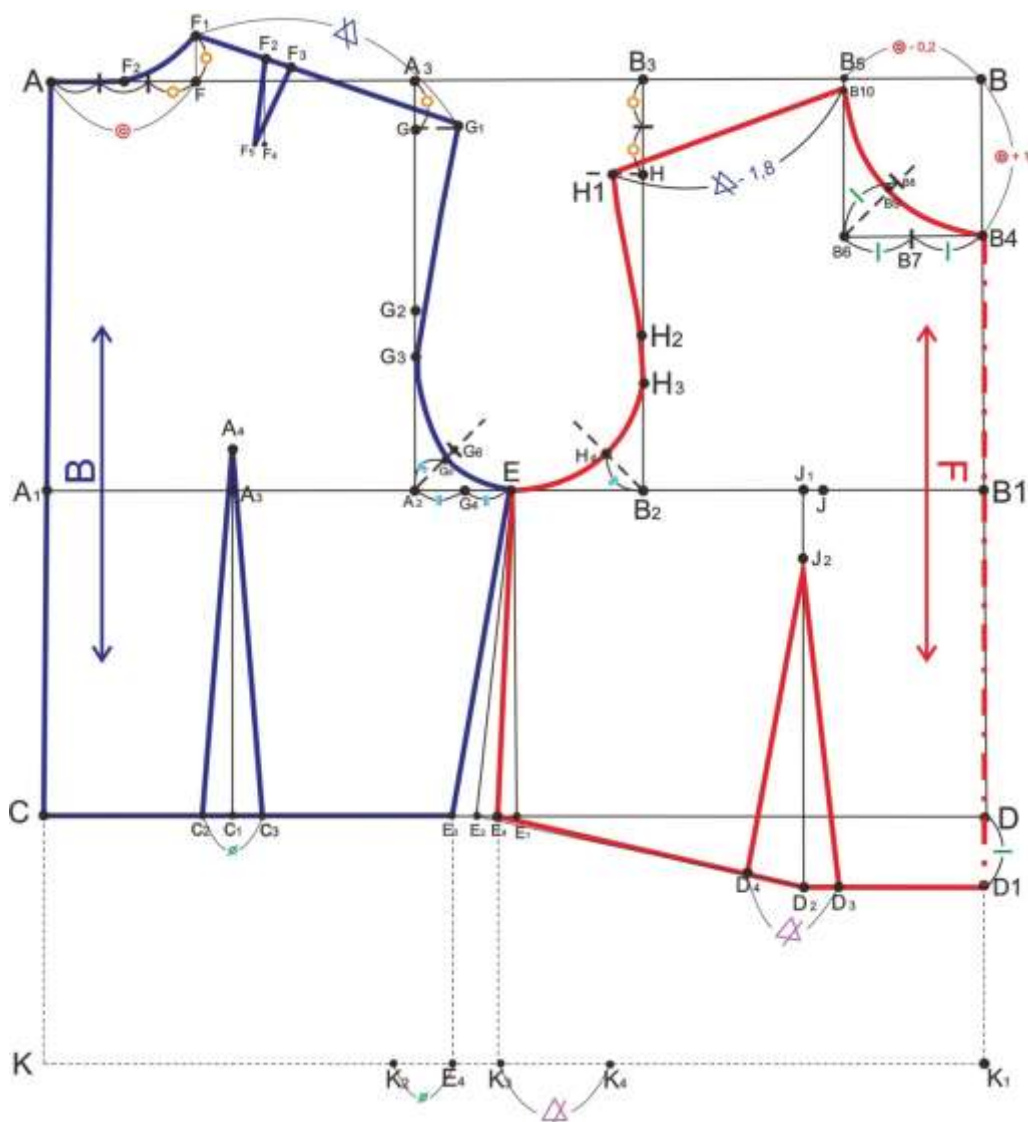
Gambar 20. Langkah 3 Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Bunka
Sumber : Bunka Publishing Bureau

Hasil



Gambar 21. Hasil Akhir Pola Dasar Badan Wanita Sistem Bunka.
Sumber : Bunka Publishing Bureau

Kemudian langkah pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka skala 1:4 secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut, dan untuk mempermudah dalam menjelaskan maka dalam penyajiannya menggunakan kode huruf-huruf seperti Gambar 22.



Gambar 22. Pola Dasar Badan Wanita Sistem Bunka Teknik 1

Keterangan Pola:

1. A-B = $\frac{\text{Lingkar Badan}}{2} + 5$ = 46 cm
2. A-C = Panjang punggung = 37 cm
3. C-D = Panjang A-B = 46 cm
3. B-D = Panjang A-C = 37 cm
4. A-A1 = $\frac{\text{Lingkar Badan}}{6} + 7$ = 20,6 cm
5. B-B1 = A-A1
6. A1-A2 = $\frac{\text{Lingkar Badan}}{6} + 4,5$ = 13,6+4,5= 18,1 cm
7. B1-B2 = $\frac{\text{Lingkar Badan}}{6} + 3$ = 13,6+3= 16,6 cm
8. B1-B3 = B1-B2 = 16,6 cm
9. A1-E = $\frac{1}{2}$ A1-B1 = $\frac{1}{2} \times 46 = 23$ cm
10. C-E1 = A1-E = 23 cm
11. E1-E2 = Mundur 2 cm
12. A-F = $\frac{\text{lingkar Badan}}{20} + 2,9$ cm = $\frac{82}{20} + 2,9 = 7$ cm =



13. A--F = Dibagi 3 bagian =

$$\frac{1}{3} A-F = \frac{1}{3} \times 7 = 2,3 \text{ cm diberi simbol } \bigcirc$$

$$F-F1 = \bigcirc = 2,3 \text{ cm}$$

14. A-F Dibagi 2 (titik F2) kemudian hubungkan F1-F2 menjadi kerung leher belakang

15. A3-G = Turun sebesar  = 2,3 cm

16. G-G1 = 2cm

Hubungkan titik F1—G1 sehingga membentuk bahu badan belakang

Panjang F1—G1 diberi simbol  untuk memudahkan

17.  = **14 cm**

18. G-G2 = $\frac{1}{2}$ A3-A2

19. G2-G3 = Turun 2,5 cm

20. A2-G4 = $\frac{1}{2}$ A2-E

21.  = **2,5 cm**
Panjang A2-G4 diberi simbol 

22. Dari titik A2 tarik garis diagonal 45° sepanjang  yaitu titik G5

23. G5-G6 = 0,5 cm

24. Hubungkan G1-G3-G6-E membentuk kerung lengan belakang

25. B-B4 =  + 1 cm = 7 + 1 = 8cm

26. B-B5 =  - 0,2 cm = 6,8 cm

27. B6-B4 dibagi 2 bagian = yaitu titik B7

28. 
B6-B7 diberi simbol 

Dari titik B6 tarik garis diagonal 45 derajat sepanjang  (titik B8)

29. B8-B9 = 0,3 cm

30. B5-B10 = 0,5 cm

Hubungkan titik B10-B9-B4- menjadi kerung leher depan

$$31. \quad B3-H = \text{Turun sepanjang } 2x \text{  = 2 \times 2,3 = 4,6 \text{ cm}$$

Dari Titik H tarik garis bantu horizontal

$$32. \quad B10-H1 = \text{ - 1,8 \text{ cm} = 12,2 \text{ cm}$$

Panjang H-B2 dibagi 2 = H2

H2- H3 = 2,5 cm

Dari B2 tarik garis bantu diagonal 45 derajat sepanjang  (titik H4)

Hubungkan H1-H2-H3-H4-E menjadi kerung lengan depan

$$33. \quad D-D1 = \text{Turun sepanjang } \text{ =$$

$$35. \quad B1-B2 = \text{Dibagi 2 bagian (titik J)}$$

$$36. \quad J-J1 = 0,7 \text{ cm}$$

$$37. \quad B1-J = D1-D2$$

Hubungkan D1-D2-E2

Hubungkan J1-D2

$$38. \quad J1-J2 = \text{Turun 4cm (titik Bust point)}$$

$$39. \quad F1-F2 = 4 \text{ cm}$$

$$F2-F3 = 1,8 \text{ cm}$$

Dari F2 tarik garis vertikal sepanjang 6 sampai 7 cm (titik F4)

$$40. \quad F4-F5 = 0,5 \text{ cm}$$

Hubungkan F2-F5-F3

$$41. \quad E2-E3 = 1 \text{ cm}$$

42. A1-A2 = Dibagi2 (titik A3)

43. A3-A4 = Naik 2 cm

44. C-C1 = A1-A3

Hubungkan A4-C1

Dari titik C turun kurang lebih 8 cm (titik K)

dari titik D turun kurang lebih 8 cm (titik K1)

hubungkan K-K1

45. K-K2 = $\frac{\text{lingkar pnggang}}{4} - 1 + 1$ $\frac{66}{4} + 1 + 1 = 16,5 \text{ cm}$

46. K2-E4 = Besar kup belakang diberi

simbol 

47. C1-C2=C1-C3 = $\frac{1}{2} \times$ , sehingga C2-C3 =

besar kup belakang = 

hubungkan C2-A4-C3

membentuk kup belakang

48. E2-E4 = 1 cm

49. K1-K3 = D-E4

Hubungkan E4-K3

50. K1-K4 $\frac{\text{lingkar pnggang}}{4}$ $\frac{66}{4} + 1 + 1 = 18,5 \text{ cm}$
+ 1 sampai 1,5 + 1

51. K3-K4 = Besar kup depan diberi simbol 

52. D2-D3 = 1,5 cm

53. D2-D4 =  - 1,5 cm, sehingga D3-D4 = 

Hubungkan D3-J2-D4 menjadi kup depan

Proses selanjutnya adalah memberi tanda pola. tanda-tanda yang diperlukan dalam pembuatan pola dasar dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tanda Pola Pada Pola Dasar

No	Tanda Pola	Keterangan		
1		Garis pensil hitam	=	Garis pola asli
2		Garis merah	=	garis pola menurut badan depan
3.		Garis biru	=	garis pola menurut badan belakang
4.		Garis pertolongan dengan warna menurut bagian nya (depan = merah, belakang = biru)		
5.		Strip titik strip titik	=	Garis lipatan dengan warna pensil menurut bagiannya
6.	T.M	Tengah Muka	=	Bagian depan
7.	T.B	Tengah belakang	=	Pola bagian belakang
8.		Tanda panah dua arah	=	Arah benang/serat kain

Langkah selanjutnya adalah menandai pola sesuai tanda-tanda pola, maka prosesnya adalah sebagai berikut

Pola depan :

1. Bagian pola depan titik B4-D1 diberi warna merah dengan tanda strip titik strip titik
2. Hubungkan titik D1-D3-D2-D4-E4-E-H4-B10 dengan garis merah
3. Kupnat depan D3-J2-D4 dihubungkan dengan garis merah
4. Pada tengah muka diberi arah serat (tanda panah dua arah) dan tulisan keterangan F (*Front*)

Pola belakang :

1. Titik A-A1-C-E3-E-G5-G3-G1-F1-F2 dihubungkan dengan garis biru
2. Kupnat bahu F2-F5-F3 dihubungkan dengan garis biru
3. Kupnat belakang C2-A4-C3 dihubungkan dengan garis biru
4. Pada tengah belakang diberi keterangan arah serat (panah dua arah) lalu diberi keterangan tulisan B (*Back*)

Setelah menyempurnakan pola dengan memberi tanda pola, maka pola dasar badan wanita sistem Bunka skala 1:4 sudah selesai. Namun, dalam penerapannya pola dasar badan wanita sistem Bunka tidak akan nyaman jika langsung diubah menjadi pola busana wanita sesuai desain. Pola dasar badan wanita sistem Bunka harus diubah terlebih dahulu agar menjadi pola dasar yang nyaman dipakai. Perubahan yang dilakukan hanya pada pola bagian muka (F) sementara pola belakang tidak terdapat perubahan. Langkahnya adalah sebagai berikut:

a) Menyiapkan alat dan bahan

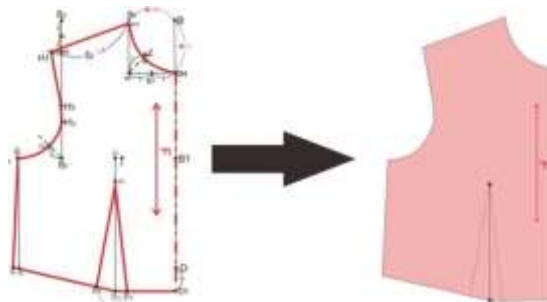
- 1) Siapkan pola dasar badan wanita sistem Bunka skala 1:4
- 2) Kertas dorslag merah
- 3) Pensil
- 4) Penghapus
- 5) Buku kostum / kertas HVS
- 6) Penggaris siku
- 7) Penggaris skala

Setelah alat dan bahan di atas siap, maka langkah selanjutnya adalah mulai mengubah pola

b) Mengubah pola

Dalam mengubah pola akan ada dua metode, metode pertama akan menghasilkan pola dasar badan wanita sistem Bunka dengan dua kupnat, yaitu pada bagian pinggang dan sisi, sedangkan metode kedua akan menghasilkan pola dasar badan wanita sistem Bunka dengan satu kupnat, yaitu kupnat pada bagian pinggang saja. Berikut langkah mengubah pola dasar badan wanita sistem Bunka metode pertama:

- 1) Kutip pola bagian depan dengan kertas dorslag



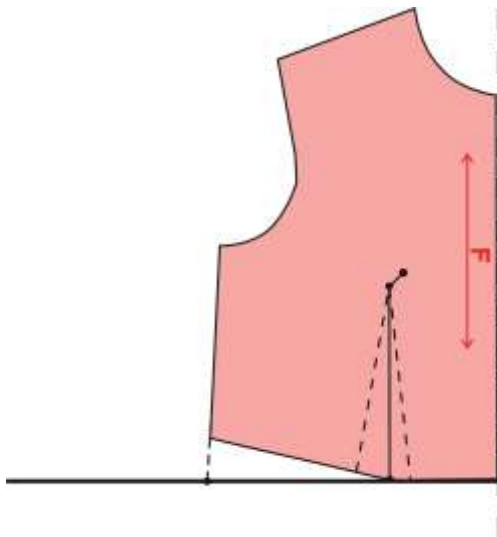
Gambar 23. Mengutip Pola dengan Kertas Dorslag

- 2) Buat garis bantu vertikal dan horizontal tegak lurus pada buku pola / kertas HVS



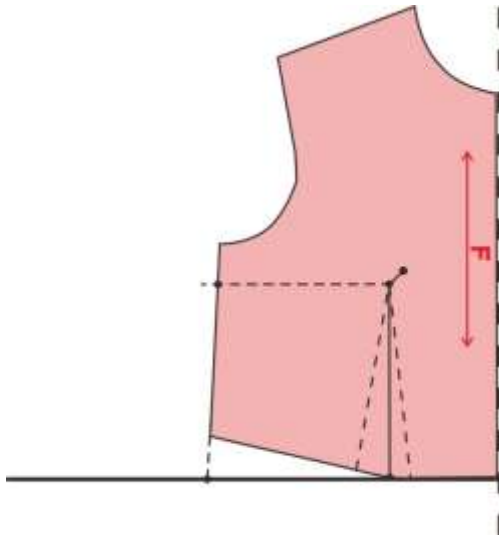
Gambar 24. Pola Bunka Manual yang Sudah di-scane

- 3) Letakkan pola hasil kutipan pada garis tersebut, tandai kembali sekeliling pola menggunakan pensil kemudian teruskan garis sisi menyentuh garis horizontal, lalu sematkan jarum pentul pada titik *bust point (BP)*



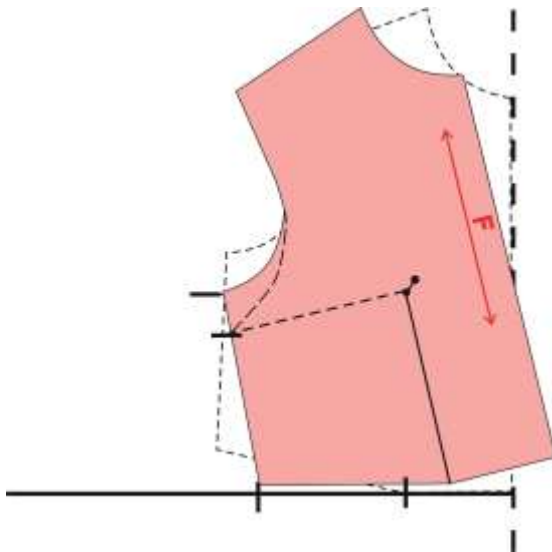
Gambar 25. Meletakkan Pola pada Garis

- 4) Buat garis tegak lurus dengan titik *bust point* menuju sisi pola



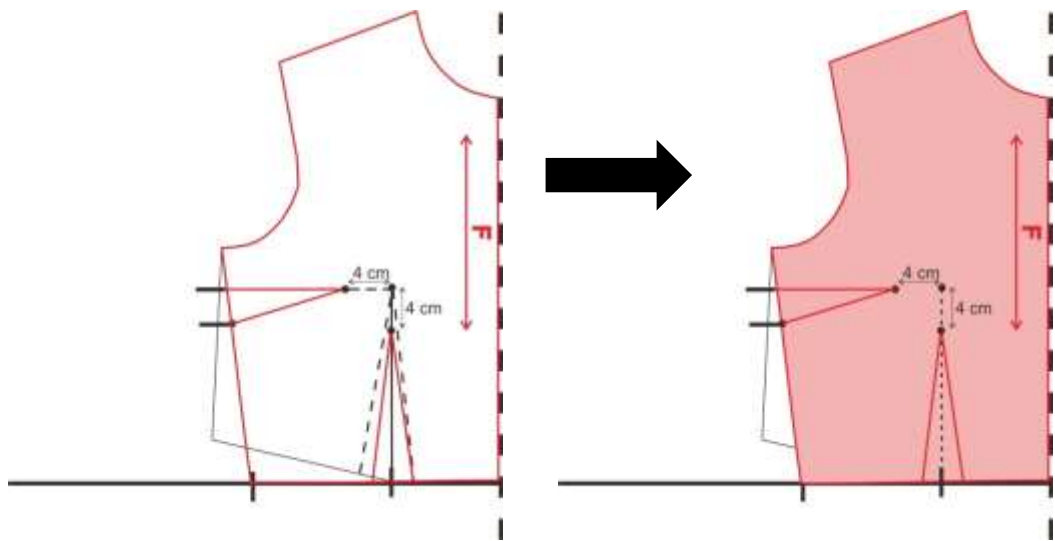
Gambar 26. Garis Tegak Lurus dengan Titik *bust point*

- 5) Tandai sekeliling pola kemudian putar pola pada sumbu titik BP hingga bagian bawah sisi pola sejajar dengan garis bantu horizontal. Tandai titik jatuhnya garis siku pada sisi pola, titik jatuhnya bawah sisi pola, dan titik garis vertikal dari titik *bust point*.



Gambar 27. Memutar Pola Sejajar dengan Garis Bantu

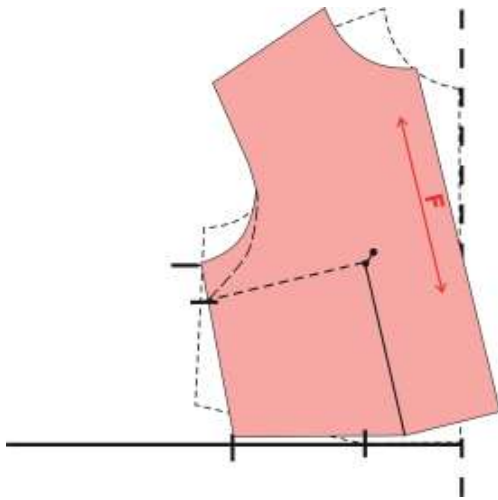
- 6) Tandai kembali pada bagian sisi pola, kemudian lepaskan pola dan perbaiki garis-garis pola. Untuk menentukan kup sisi badan cara nya hubungkan titik-titik pada sisi pola pada titik BP. Untuk menentukan kup pinggang cara nya sama seperti menentukan pola dasar ketika membuat pola dasar badan wanita sistem Bunka yang telah dijelaskan sebelumnya.



Gambar 28. Hasil Jadi Penerapan Metode Pertama

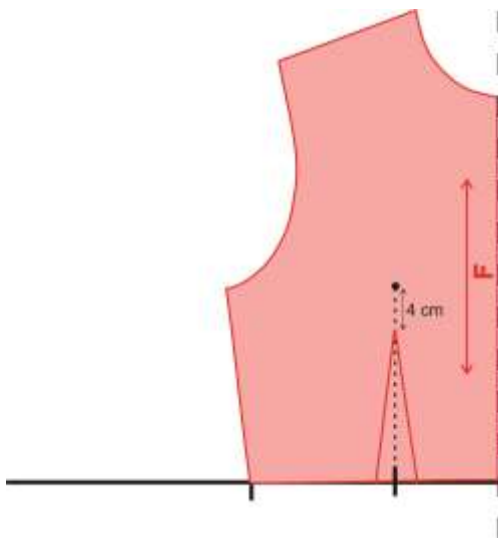
Untuk mengubah pola metode kedua caranya sebagai berikut :

- 1) Lakukan langkah 1 sampai 5 pada metode
- 2) Turunkan kerung lengan pada titik jatuhnya garis bantu horizontal pada sisi pola.



Gambar 29. Menurunkan Kerung Lengan

- 3) Lepaskan pola dan perbaiki garis-garis sesuai tanda pola. Cara mendapatkan kupnat pada pinggang sama seperti pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka yang sudah di bahas sebelumnya.

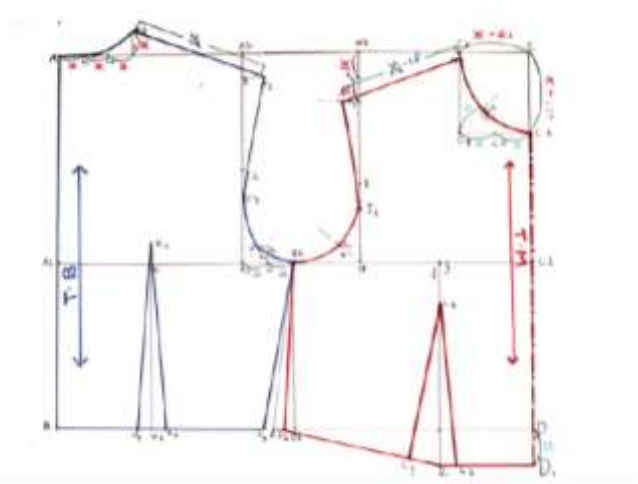


Gambar 30. Hasil Jadi Sesuai Penerapan Metode Kedua

Setelah pola dasar badan wanita sistem Bunka skala 1:4 teknik 1 yang telah dibuat tersebut diubah sesuai perubahan metode 1 maupun metode 2, maka proses pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka skala 1:4 sudah selesai.

Pada penyajian Gambar 22 peneliti membuat pola dasar badan wanita sistem bunka skala 1:4 secara manual pada kertas HVS yang kemudian untuk keterjelasan penyajian pada laporan TAS ini maka digunakan *software Corel Draw* yang berfungsi untuk men-*tracing* pada pola yang telah dibuat manual tersebut. Proses pembuatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Buatlah pola dasar badan wanita sistem bunka skala 1:4 secara manual pada kertas HVS kemudian *scane* pola tersebut dan simpan dalam format jpg.

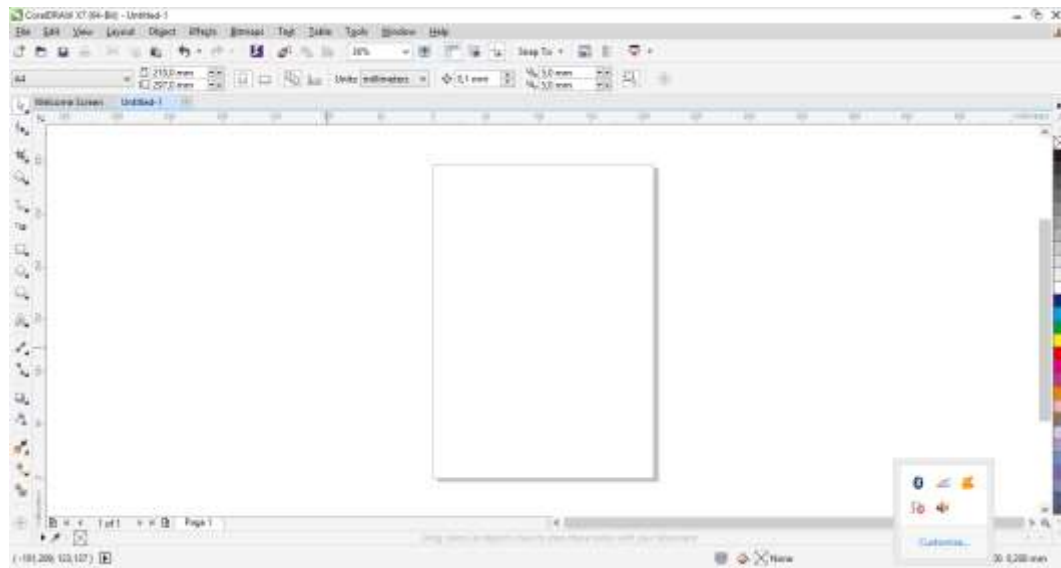


Gambar 31. Pola Bunka Manual yang Sudah di-scane

- 2) Pastikan PC anda terinstal software *Corel Draw*. Buka *software* tersebut dengan *double klik* pada ikon.

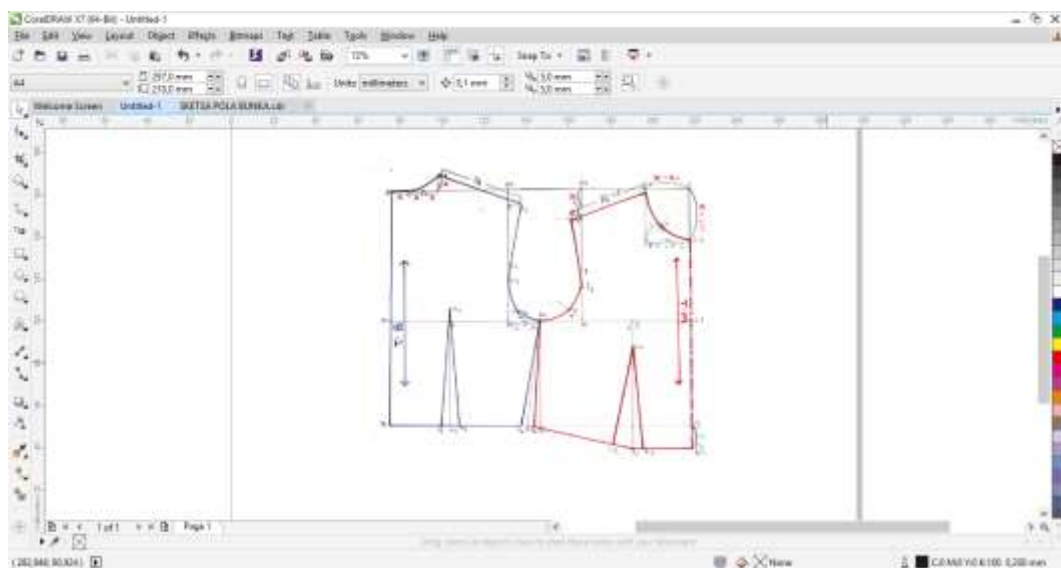


Gambar 32. Icon Corel Draw



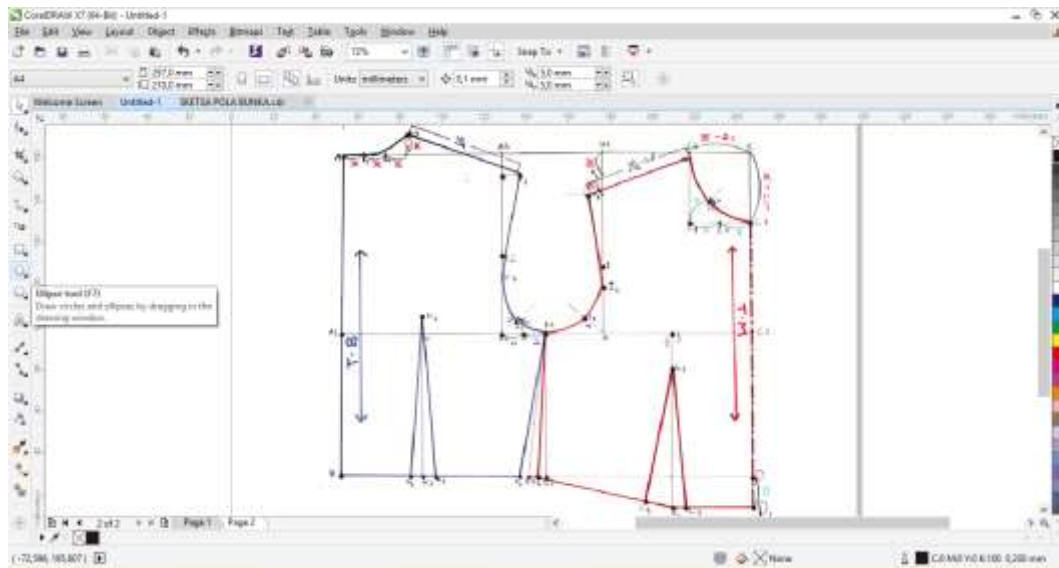
Gambar 33. Tampilan Jendela Kerja *Corel Draw*

- 3) Masukkan gambar pola manual ke dalam lembar kerja corell draw. Caranya klik ctrl+I kemudian pilih file pada PC anda



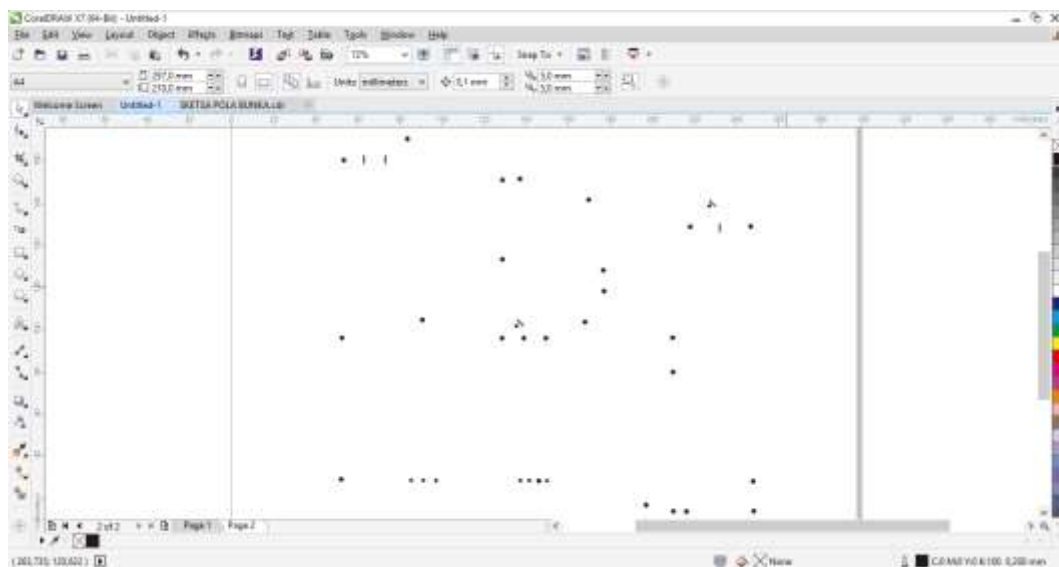
Gambar 34. Proses Memasukkan Pola Pada *Corel Draw*

- 4) *Tracing* (menjiplak) pola pada *corel draw*. Caranya dengan memberikan tanda titik pada setiap titik pola. Gunakan *tools elips* untuk membuat titik pada *corel draw*



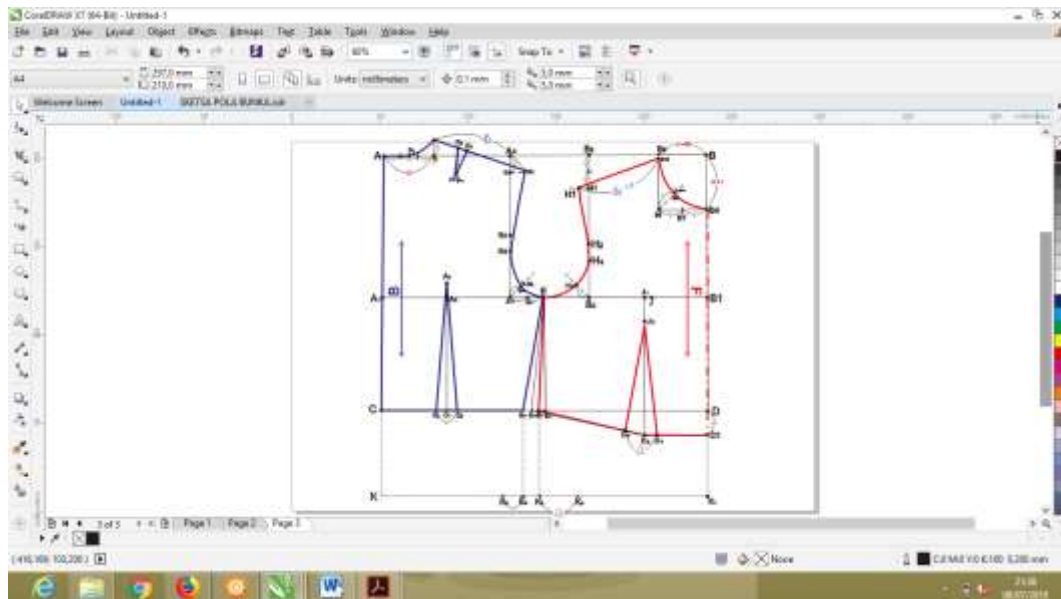
Gambar 35. Proses *Tracing* Pola

- 5) Hilangkan gambar pola manual tersebut hingga yang tersisa hanya titik-titik tanda pola yang sudah dibuat pada langkah sebelumnya



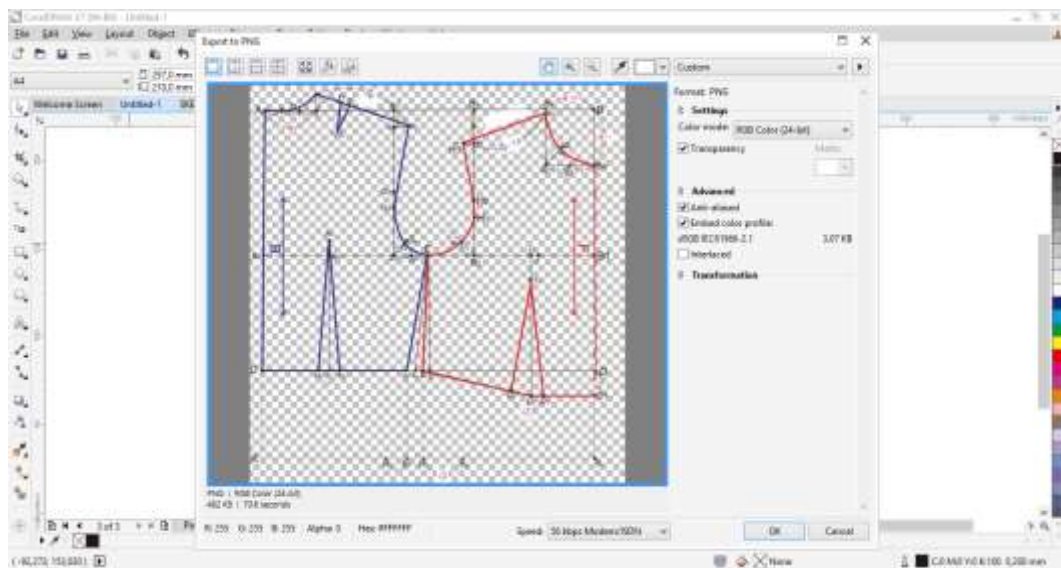
Gambar 36. Proses *Tracing* Pola

- 6) Sambungkan titik-titik tersebut hingga menyerupai pola manual



Gambar 37. Proses *Tracing Pola*

7) *Export* gambar pola tersebut dan simpan dalam format PNG



Gambar 38. Proses *Tracing Pola*

12. Model Tahapan penelitian dan pengembangan

Terdapat beberapa model tahapan penelitian untuk pengembangan suatu model/produk. Menurut Sutarti, T dan Irawan, E (2017: 8), sedikitnya ada tiga model yang sering digunakan para peneliti, yaitu 10 tahapan Gall dan Borg, tahapan 4D Thiagarajan, dan tahapan ADDIE Reiser dan Mollenda. Menurut Setyosari, P (2010: 284), banyak model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan diantaranya model Kaufman, model Kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carey dan sebagainya. Sedangkan menurut Yaumi, M (2018: 85) model-model pengembangan media dan teknologi pembelajaran yaitu model ASSURE, model PIE, model TIP , dan model CAI. Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan model tahapan dan pengembangan ada pembuatan produk media pembelajaran sangat banyak, namun yang sering digunakan oleh para peneliti yaitu model 10 tahapan Gall dan Borg, model tahapan 4D Thiagaraja, dan model tahapan ADDIE. Ketiga model tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) 10 tahapan Gall dan Borg

Menurut Gall,Borg, and Gall 2003 dalam Sutarti, T dan Irawan, E (2017: 8) Terdapat sepuluh tahapan yang harus dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

(1) Research and information collecting

Pada tahap ini terdapat eberapa kegiatan antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.

(2) Planning

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan, desain penelitian, dan jika memungkinkan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

(3) Development preliminary form of product

Kegiatan pada tahapan ini yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.

(4) Preliminary field testing

Kegiatan tahapan ini antara lain melakukan uji coba skala terbatas. Pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan wawancara, observasi, atau angket.

(5) Main product revision

Pada tahap ini dilakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal berdasarkan hasil uji coba terbatas sehingga diperoleh *draft* produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.

(6) Main field testing

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan. Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif, terutama dilakukan terhadap kinerja sebelum dan sesudah penerapan uji coba. Hasil dalam bentuk evaluasi terhadap desain model yang dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian pada umumnya langkah ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen.

(7) *Operational product revision*

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah berupa desain model operasional yang siap divalidasi.

(8) *Operational field testing*

Pada tahap ini dilakukan uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.

(9) *Final product revision*

Pada tahap ini dilakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

(10) *Dissemination and implementation*

Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan produk kepada khalayak luas, terutama dalam kancah pendidikan. Langkah pokok dalam fase ini adalah mengkomunikasikan dan menyosialisasikan temuan/model, baik dalam bentuk seminar hasil penelitian, publikasi pada jurnal, maupun pemaparan kepada *stakeholders* yang terkait dengan temuan pendidikan.

2) Tahapan 4D Thiagarajan

Tahapan pengembangan model 4D (*four-D*) dikembangkan oleh Thiagarajan . model ini terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

(1) Tahap pendefinisian (*define*)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu:

- a) Analisis ujung depan
- b) Analisis siswa
- c) Analisis tugas
- d) Analisis konsep, dan
- e) Perumusan tujuan pembelajaran

(2) Tahap perancangan (*design*)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah yaitu :

- a) Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap define dan tahap design. Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar.
- b) Pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran
- c) Pemilihan format, yaitu misalnya dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang dikembangkan di negara-negara yang lebih maju.

(3) Tahap pengembangan (*develop*)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahapan ini meliputi:

- a) Validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi
- b) Simulasi yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pengajaran, dan
- c) Uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya
- d) Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

(4) Tahap penyebaran (*disseminate*)

Tujuan tahap ini adalah sebagai berikut :

- a) Mengetahui penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misal di kelas lain, oleh guru yang lain, dan
- b) Menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Tahapan ADDIE Reiser dan Mollenda

Model ADDIE adalah model pengembangan yang dipopulerkan tahun 1990-an oleh Reiser dan Mollenda. ADDIE merupakan akronim dari (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Berikut deskripsi dari masing-masing tahapan model ADDIE.

(1) Tahapan *Analysis*

Tahapan ini mencakup penilaian kebutuhan, identifikasi tujuan, tugas, konteks, tujuan, dan analisis keterampilan

(2) Tahapan *Design*

Tahapann ini mencakup pengembangan tujuan, item tes, dan strategi pembelajaran.

(3) Tahapan *Development* meliputi persiapan bahan pengajaran

(4) Tahapan *Implementation* meliputi kegiatan dalam mendukung pengiriman instrksi

(5) Tahapan *Evaluation* mencakup formatif dan evaluasi sumatif.

Hasil dari tahapan ini laporan evaluasi dan revisi dari masing-masing tahap untuk digunakan sebagai acuan revisi masing-masing tahapan serta umpan balik secara keseluruhan dari yang telah dibuat.

Pada penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D Thiagarajan yang disesuaikan sesuai kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem bunka untuk SMK Tata Busana

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini adalah model Penelitian *Research and Development* (R & D) yaitu penilitan dan pengembangan dengan mengembangkan media pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka sebagai sebagai alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran pola siswa kelas XII SMK Diponegoro Yogyakarta. Dalam hal ini peneliti menemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu :

- 1) Agnes Fahriana (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Praktis Untuk

Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Yogyakarta” Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pembuatan pola dasar badan busana wanita sistem praktis siswa kelas X busana di SMK Diponegoro,; 2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran materi pembuatan pola dasar badan busana wanita sistem praktis siswa kelas X busana di SMK Dipnegoro. Model pengembangan menggunakan model 4D (*define, design, develop, dissemination*). Menurut hasil penelitian tersebut video termasuk kategori layak

- 2) Afifah Nadhirah Faiz (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Sulam Pita Untuk Pembelajaran Hiasan Busana di SMK Negeri 3 Sukabumi” tujuan penelitian ini adalah 1) menghasilkan produk media pembelajaran video pembuatan sulam pita pada mata pelajaran hiasan busana yang layak sebagai media pembelajaran. 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video pembuatan sulam pita pada mata pelajaran hiasan busana SMK N 3 Sukabumi. Model pengembangan menggunakan model 4D (*define, design, develop, dissemination*). Hasil penelitian ini yaitu 1) pengembangan media video sulam pita dilakukan melalui empat tahap, yaitu a) tahap pendefinisian yang terdiri dari analisis kurikulum analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakter siswa, dan merumuskan tujuan. b) Tahap perancangan yang terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. c) Tahap pengembangan yaitu validasi oleh ahli materi, ahli media, dan use; 2) media

video pembelajaran sulam pita layak di gunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

- 3) Miftah Dewi Ciptaningrum (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem Bunka Berbasis Mobile Application Di SMK Negeri 6 Yogyakarta” Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran membuat pola dasar busana wanita sistem Bunka berbasis Mobile Application, (2) mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran membuat pola dasar busana wanita sistem Bunka berbasis Mobile Application. Pengembangan produk terdiri dari 3 langkah utama, yaitu (1) *Planing* (perencanaan), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (perancangan). Melalui uji rata-rata dari penelitian tersebut, skor yang didapatkan adalah 95.02%, data tersebut termasuk pada kategori sangat layak, atau media dapat digunakan tanpa revisi
- 4) Sayyidah Fatimah (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Animasi Pada Mata Pelajaran Sanitasi, *Hygiene* Dan Keselamatan Kerja Di SMKN 1 Sewon” Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan produk media pembelajaran dalam bentuk animasi pada mata pelajaran sanitasi, hygiene, dan keselamatan kerja, (2) mengetahui kelayakan pengembangan produk media pembelajaran dalam bentuk pada mata pelajaran sanitasi, hygiene, dan keselamatan kerja di SMKN 1 Sewon.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah: (1) proses pengembangan produk media pembelajaran dalam bentuk animasi pada mata pelajaran sanitasi, hygiene, dan keselamatan kerja ini melalui beberapa tahapan seperti; tahap

define dilakukan analisis tujuan, dan kebutuhan media pembelajaran dalam bentuk animasi melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Tahap *design* pengumpulan materi dan merancang media pembelajaran dalam bentuk animasi sesuai dengan silabus pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja. Tahap *develop* yaitu mengembangkan, menyusun, dan menguji kelayakan produk pada subjek penelitin. Pada tahap *disseminate*, peneliti tidak melakukannya karena keterbatasan waktu dan pengetahuan (2) kelayakan pengembangan produk media pembelajaran dalam bentuk animasi pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja, hasil dari penilaian dosen ahli materi presentase kelayakan 100% layak digunakan berdasarkan kualitas isi dan tujuan dan presentase kelayakan berdasarkan kualitas instruksional 100% layak digunakan.

Dari perhitungan kualitas teknik oleh dosen ahli media 26,66% sangat layak dan 73,33% layak digunakan. Penilaian guru mata pelajaran berdasarkan kualitas isi dan tujuan 100% layak digunakan, berdasarkan kualitas instruksional 100% layak digunakan dan berdasarkan kualitas teknik 90% sangat layak dan 10% layak. Penilaian uji skala kecil pada 12 siswa berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik sebesar 66,67% sangat layak dan 33,33% layak. Penilaian uji skala besar pada 81 siswa berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknik siswa 88,89% sangat layak dan 11,11% layak.

Berdasarkan data yang di dapat dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu Agnes Fahriana, Afifah Nadhirah Faiz, Miftah Dewi

Cipta Ningrum, dan Sayyidah Fatimah. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran mendapat respon baik dari siswa maupun guru dan sangat membantu siswa dalam menerima pembelajaran dan juga membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih semangat dalam menerima pelajaran dan memudahkan siswa memahami isi pelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu 1) aplikasi yang digunakan adalah *filmora* dimana penelitian sebelumnya menggunakan *adobe flash* ataupun *adobe after effect*, 2) hasil video yang ditampilkan di penelitian sebelumnya yaitu 2D dengan gerakan animasi, sedangkan pada penelitian ini memadukan video berbasis 2D dan video 3D yaitu, praktek secara langsung oleh instruktur sehingga tampilan menjadi lebih nyata dan diharapkan siswa merasa benar-benar terbimbing layaknya guru yang menyampaikan di kelas.

Media pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka berbasis video sebelumnya belum pernah dilakukan di SMK Diponegoro. Tinjauan perbandingan penelitian sejenis terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kajian Penelitian yang Relevan

Komponen Penelitian		Agnes Fahriana (2018)	Afifah Nadhirah Faiz (2018)	Miftah Dewi Ciptanigrum (2016)	Sayyidah Fatimah (2018)	Siti Aisyah (peneliti)
Tujuan	Mengembangkan Media	√	√	√	√	√
	Mengembangkan video	√	√	-	-	√
	Menguji Kelayakan Media	√	√	√	√	√
Metode Penelitian	R & D	√	√	√	√	√
Tempat Penelitian	SMK	√	√	√	√	√
Teknik Pengumpulan Data	Angket	√	√	√	√	√
	Wawancara	√	√	-	√	√
	Observasi	√	√	√	√	√
Tampilan visual	2D	√	√	√	√	√
	3D	-	-	-	-	√
	Animasi	√	√	√	√	√
	Praktek Langsung	-	-	-	-	√
Tahapan Penelitian	Analisis	√	√	√	√	√
	Perencanaan	√	√	√	√	√
	Pengembangan	√	√	√	√	√
	penyebaran	√	-	-	-	√

C. Kerangka Pikir

Kompetensi pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka masuk pada kompetensi dasar pembuatan pola pada mata pelajaran kompetensi kejuruan yang diberikan di kelas XII tata busana SMK Diponegoro Yogyakarta semester gasal. Metode penyampaian materi dan praktik oleh guru dilakukan dengan media papan tulis dan modul pada *slide*. Guru menjelaskan materi pola Bunka melalui modul yang ditayangkan pada *slide power point*. Kemudian proses demonstrasi dilakukan di papan tulis dan siswa mengikuti penjelasan guru untuk selanjutnya siswa

mengerjakan pada buku kostum. Model pembelajaran seperti ini dinilai kurang efektif karena siswa harus bergantung pada guru yaitu dengan mengikuti instruksi dari guru dan jika ada siswa yang belum paham maka guru harus mengulang-ulang langkah pembuatan pola. Dengan model pembelajaran seperti ini kemungkinan siswa untuk dapat mengerjakan mandiri juga kurang karena siswa memiliki ketergantungan terhadap guru dan modul yang digunakan guru tidak dibagikan kepada siswa.

Pembuatan pola dasar badan wanita sistem bunka memiliki tingkat kesulitas tersendiri karena diperlukan ketelitian dan menggunakan rumus yang berbeda. Hal ini membuat siswa harus lebih teliti mempelajari pola bunka dan tidak bisa jika hanya bergantung pada penjelasan guru di kelas tetapi siswa harus belajar secara mandiri. Terlebih di SMK Diponegoro Yogyakarta mata pelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem bunka diberikan di kelas XII, dimana kelas XII merupakan siswa kelas paling atas, sehingga ia memiliki tuntutan untuk uji kompetensi, ujian nasional dan ditambah dengan *try out-try out* persiapan ujian nasional, sehingga siswa kelas XII hanya punya waktu terbatas untuk mengikuti ujian sekolah dan mengerjakan tugas sekolah, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik sebagai upaya untuk memudahkan siswa memahami isi materi dan mengerjakan praktek pembuatan pola Bunka.

Dari kasus di atas, maka peneliti menyimpulkan perlu ada media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dengan cepat dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri tanpa harus selalu ketergantungan dengan kehadiran guru. Maka dalam penelitian ini, peneliti

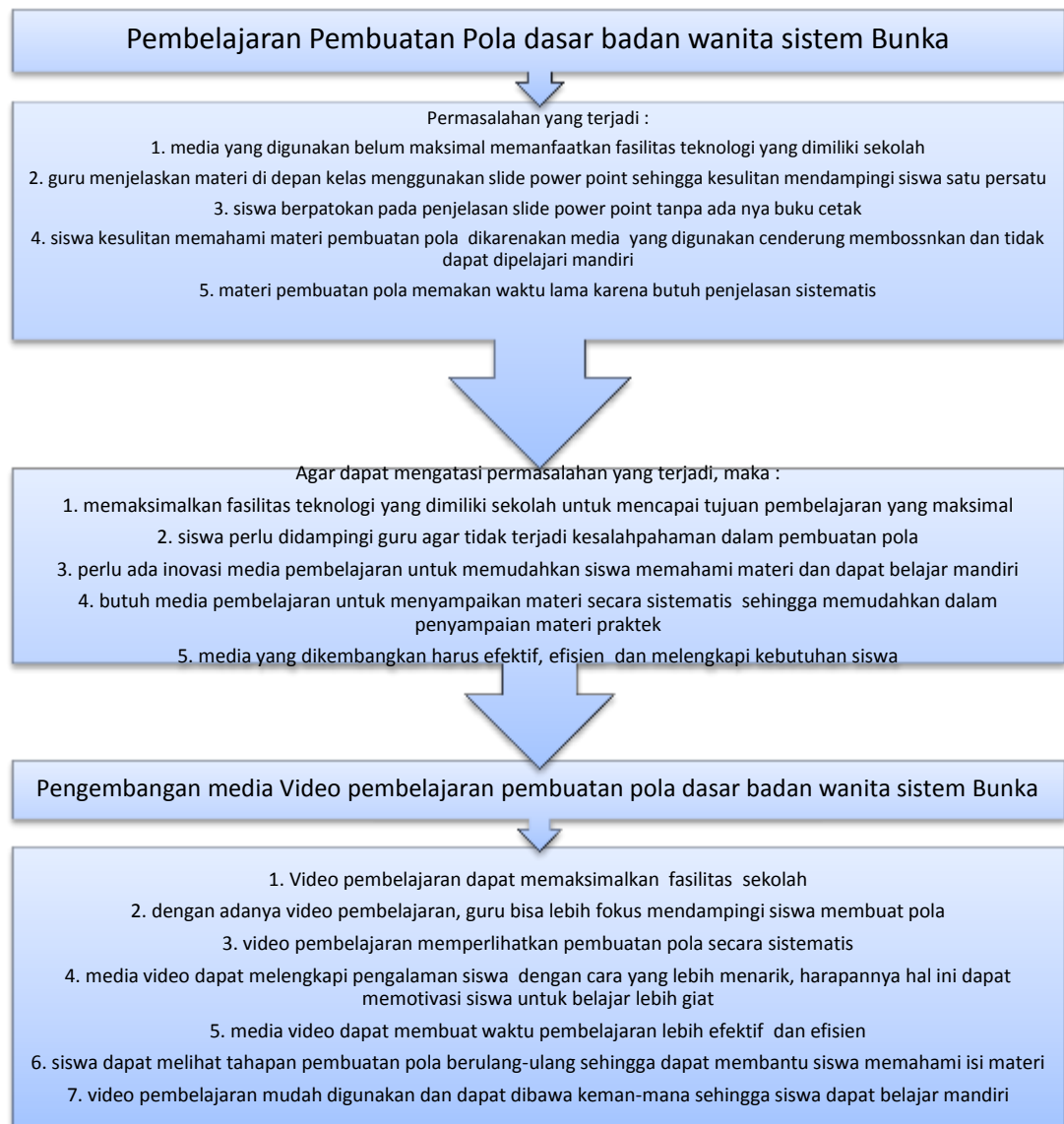
memilih salah satu media pembelajaran yang dapat dirancang secara sistematis dan psikologis, mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan dapat meminimalkan kurang dipahaminya kompetensi pembuatan pola dasar wanita sistem Bunka yaitu dengan menggunakan media video.

Media video dianggap dapat menjadi sebuah media yang tepat dalam penyampaian materi pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka dikarenakan media ini merupakan sebuah media audio visual yang mampu memungkinkan siswa belajar mandiri tanpa selalu bergantung dengan kehadiran guru. Video pembelajaran memaparkan uraian materi disertai gambar-gambar menarik, menayangkan proses pengambilan ukuran badan sistem Bunka, hingga menyajikan proses dan langkah kerja pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka dengan menayangkan praktek langsung yang dapat membuat siswa mendapatkan pengalaman belajar lebih konkret.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa standar kompetensi Membuat Pola yang materinya adalah teori dan praktek. Melalui video pembelajaran yang menarik diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami uraian materi dan lebih mudah untuk membuat praktek pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka dengan melihat tutorial pembuatan yang disajikan di dalam video. Dengan hal ini media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih optimal, dari segi ilmu dan pemanfaatan fasilitas yang ada.

Dalam penelitian ini digunakan metode R & D (*Research and Development*) untuk mengembangkan media yang berasal dari buku rujukan yang dipakai

sekolah untuk kemudian menjadi sebuah video . Model pengembangan yang diterapkan yaitu 4D sehingga pengembangan melalui 4 tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, *Disseminate*. Skema kerangka berpikir dapat dilihat pada Gambar 39.



Gambar 39. Skema Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

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

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka yang disesuaikan dengan materi pembelajaran ditinjau dari :
 - a. Pendefinisian (*define*)
 - b. Perancangan (*Design*)
 - c. Pengembangan (*Development*)
 - d. Penyebaran (*Disseminate*)
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem Bunka ditinjau dari :
 - a. Aspek isi materi
 - b. Aspek pembelajaran
 - c. Aspek tampilan
 - d. Aspek konten / isi media

Aspek fungsi media