

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi media pembelajaran

Media erat kaitannya dengan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*, yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Wati (2016: 2) dalam bukunya mengatakan bahwa “Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan *audience* (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut”. Seirama dengan pendapat di atas, Arsyad (2014: 3) juga mengungkapkan “definisi media pembelajaran bahwa guru, buku teks, lingkungan sekolah merupakan bagian dari media”.

Sadiman (2014: 7) berpendapat pula dalam bukunya, bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana/ suatu alat perantara dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung untuk menjelaskan suatu pesan pembelajaran dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) guna mencapai tujuan. Siswa dapat terangsang isi materi dengan baik dan mampu membangun kondisi

yang membuatnya mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap guna mendorong terciptanya proses pembelajaran. Media pembelajaran dipilih dan diterapkan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan harapan dapat tercapai tujuan yang telah ditentukan.

b. Fungsi media pembelajaran

Arsyad (2014: 25) mengungkapkan “media berfungsi sebagai tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak maupun mentas dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi”. Seirama dengan pendapat tersebut, menurut Sadiman (2014: 17-18) media pembelajaran secara umum mempunyai fungsi sebagai berikut: 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan kata), 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya (objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan relaita, gambar, film bingkai, film atau gambar; obejek terlalu kecil bisa digantikan dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar; gerak yang terlalu cepat atau lambat dapat digantikan dengan *timelapse* atau *high-speed photography*), 3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berfungsi untuk: a) menimbulkan kegairahan belajar, b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, c) memungkinkan siswa belajar sendiri – sendiri sesuai menurut kemampuan dan minatnya. 4) dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap

siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Selain itu, menurut Wati (2016: 9-10) mengemukakan mengenai fungsi media pembelajaran, bahwa media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa serta mampu menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu, ia menambahkan bahwa media pembelajaran ini memiliki banyak fungsi diantaranya: 1) fungsi atensi, merupakan fungsi inti yaitu media pembelajaran harus menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan, 2) fungsi afektif, merupakan salah satu fungsi yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar karena gambar yang ditampilkan melalui media pembelajaran mampu menggugah emosi dan sikap siswa, 3) fungsi kognitif, merupakan fungsi yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran. 4) fungsi kompensatoris, merupakan fungsi media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian, atau dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran merupakan suatu perantara atau alat yang memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Manfaat media pembelajaran

Menurut Arsyad (2014: 29-30) manfaat media pembelajaran, adalah sebagai berikut: 1) media pembelajaran memperjelas penyajian materi untuk memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) media pembelajaran mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antar siswa serta kemungkinan siswa untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuannya, 3) media pembelajaran mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, 4) media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman belajar kepada siswa terhadap peristiwa – peristiwa di lingkungan mereka. Sedangkan menurut Wati (2016: 12-13) juga mengungkapkan manfaat media pembelajaran yang seirama dengan pendapat ahli di atas, bahwa media pembelajaran memiliki dua manfaat berupa manfaat umum dan manfaat praktis. Manfaat umum media pembelajaran diantaranya: 1) lebih menarik, hal ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, 2) materi jelas, bahwa makna materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa, 3) tidak mudah bosan, dalam arti dengan menggunakan media pembelajaran proses belajar – mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru sehingga siswa tidak mudah bosan, 4) siswa lebih aktif, hal ini karena siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar. Manfaat praktis media pembelajaran diantaranya: 1) meningkatkan proses belajar, media pembelajaran mampu memperjelas pesan dan informasi yang akan disampaikan sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar, 2) memotivasi siswa, karena media pembelajaran mampu mengarahkan perhatian siswa sehingga akan terjadi interaksi secara langsung antara

siswa dan lingkungannya, 3) merangsang kepekaan, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, 4) terjadi interaksi langsung, karena media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa – peristiwa di lingkungan mereka. Seirama dengan pendapat di atas, menurut Indriana (2011: 47) manfaat media pembelajaran dalam bukunya, diantaranya sebagai berikut: 1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar, 2) pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) waktu pembelajaran dapat dipersingkat dengan menerapkan teori belajar, 5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, 6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, 7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, 8) peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik guru maupun siswa, guru menjadi lebih terbantu dengan adanya media pembelajaran dalam proses penyampaian materi pembelajarannya. Sedangkan untuk siswa, siswa menjadi memiliki pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Sehingga tujuan proses pembelajaran mampu tercapai.

d. Jenis media pembelajaran

Sanaky (2011: 42) dalam bukunya, menuliskan pengelompokan jenis media pembelajaran berdasarkan jenis dan karakteristiknya sebagai berikut: 1) media pembelajaran jika dilihat dari aspek bentuk fisik dengan membagi jenis dan karakteristiknya sebagai berikut, media elektronik (televisi, film, radio, *slide*, video, VCD, DVD, LCD, computer, internet), dan media non – elektronik (buku, handout, modul, diklat, media , grafis, dan alat peraga); 2) media pembelajaran jika dilihat dari aspek panca indera dengan membagi menjadi tiga yaitu media

audio, media visual, media audio visual; 3) media pembelajaran jika dilihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan yaitu alat perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana yang menampilkan pesan, perangkat lunak (*software*) sebagai pesan atau informasi.

Seirama dengan pendapat di atas, menurut Wati (2016: 21-22) jenis media pembelajaran diantaranya: 1) media pembelajaran berbasis visual, contohnya: media visual *non proyeksi*, benda nyata, model, media cetak, media grafis, media visual proyeksi, film bingkai; 2) media pembelajaran berbasis audio visual, contohnya: audio visual murni, film bersuara, video, televisi, audio visual tidak murni; 3) media pembelajaran berbasis computer, contohnya: presentasi *power point*, multimedia pembelajaran interaktif, video pembelajaran, internet; 4) media pembelajaran *Microsoft power point*, contohnya: *PPT (power point presentation)*, *PPS (power point show)*, *POT (power point template)*, *PPTX (power point presentation XML)* ; 5) media pembelajaran internet, contohnya: Web, *e – learning*, *email*, *mailing list*, *news group*, *FTP (file transfer protocol)*; 6) multimedia berbasis computer dan *interactive video* contohnya: multimedia berbasis computer dan multimedia berbasis *interactive video*. Sedangkan menurut Rudi (2008: 13-14) dalam bukunya juga mengungkapkan bahwa berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya, media diklasifikasikan dalam tujuh kelompok yaitu: 1) media grafis, bahan cetak, dan gambar diam; 2) media proyeksi diam (*OHP/OHT, Opaque Projector, Slide, dan Filmstrip*); 3) media audio; 4) media audio visual diam; 5) film; 6) televisi; 7) multimedia.

Berdasarkan ketiga pendapat ahli di atas, dapat diketahui bahwa media video tutorial termasuk ke dalam media elektronik serta merupakan media yang berbasis audio visual.

e. Kriteria pemilihan media

Menurut Wati (2016: 16-17) dalam bukunya menyebutkan bahwa dalam memilih media pembelajaran ada beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan oleh guru sebelum menerapkannya dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- 1) Objectifitas media pembelajaran, maksudnya pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara objektif atau tidak hanya berdasarkan kesenangan guru akan tetapi dipertimbangkan dengan dasar efektivitas belajar siswa.
- 2) Memahami kelebihan dan kekurangan setiap media pembelajaran
Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan maka media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 3) Memahami karakteristik setiap media pembelajaran
Pemilihan media pembelajaran juga hendaknya perlu dikenali terlebih dahulu ciri – ciri media nya, sehingga pemanfaatannya dapat digunakan sebagaimana mestinya.
- 4) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kualitas atau mutu teknik.

Sehubungan dengan pendapat di atas, Sadiman (2014: 84) mengungkapkan pula mengenai dasar pemilihan media pembelajaran, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Faktor yang perlu dipertimbangkan misalnya tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual gerak, dan seterusnya), keadaan latar belakang atau lingkungan, kondisi setempat, serta luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Seirama dengan pendapat di atas, Azhar (2014: 75) menuliskan dalam bukunya bahwa ada enam kriteria pemilihan media, yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi; 3) praktis, luwes, dan bertahan; 4) guru terampil menggunakannya; 5) ketepatan pengelompokan sasaran; 6) mutu teknis dimana pengembangan visual maupun audio memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media adalah beberapa syarat yang harus terpenuhi dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Kriteria yang harus terpenuhi diantaranya sesuai dengan materi, dapat mendukung proses pembelajaran sesuai sasaran, sesuai dengan kondisi lingkungan, serta guru terampil dalam menggunakannya. Maka, berdasarkan hal itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video tutorial pembuatan pola blus pada mata pelajaran pembuatan pola di SMK Islam Moyudan dapat dilakukan, karena memenuhi syarat pemilihan media pembelajaran yang baik. Sesuai dengan materi serta didukung dengan tersedianya fasilitas *LCD Proyektor*.

2. Media Video Tutorial

a. Definisi Media Video

Wati (2016: 48) mengungkapkan dalam bukunya bahwa “media video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak. Pesan yang disampaikan dalam video dapat bersifat fiktif maupun fakta, informative, edukatif, maupun bersifat instruksional”.

Seirama dengan pendapat Wati di atas, **Rayandra (2012: 73)** menuliskan dalam bukunya, media video dapat diklasifikasikan sebagai media *audio-visual*. Walau bentuk fisiknya berbeda, media ini memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak. Media video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik. Media video dirancang untuk menghasilkan suatu gambaran yang realistis dunia sekitar kita. Media video mempunyai kemampuan dasar mengolah perspektif-perspektif ruang dan waktu, tidak hanya melayani tujuan kreatif dan dramatis. Media video memungkinkan memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat juga memanipulasi ruang, melalui media video, foto-foto dan gambargambar dapat

diperbesar atau diperkecil. Selain itu, video dapat melakukan animasi. Animasi adalah teknik-teknik canggih membuat gambar lebih menarik atau hidup.

Menurut Rusman (2012: 22-23), video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan – pesan / materi pembelajaran. Sedangkan tutorial merupakan bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar siswa dapat belajar secara efisien dan efektif. Hal ini berfungsi sebagai pemberi arahan kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran. Petunjuk berarti memberikan informasi mengenai cara belajar secara efektif dan efisien. Arahan berarti mengarahkan kegiatan pada siswa untuk mencapai tujuan masing – masing. Motivasi berarti menggerakkan kegiatan para siswa dalam mempelajari materi, mengerjakan tugas – tugas dan mengikuti penilaian. Bimbingan berarti membantu para siswa untuk memecahkan masalah – masalah belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media video tutorial merupakan salah satu media audio visual yang efektif digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, dikarenakan media video tutorial mampu memberikan arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi yang mencakup gambar bergerak, suara, serta teks sehingga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, mengefisienkan ruang dan waktu,

b. Tujuan media video tutorial

Cepi (2007: 6) dalam bukunya menuliskan media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik.

- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera siswa maupun instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Menurut Anderson (1987: 104-105), seirama dengan pendapat di atas mengemukakan bahwa beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video tutorial yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Tujuan Kognitif

Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi, dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis, serta video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

2. Tujuan Afektif

Penggunaan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3. Tujuan Psikomotorik

Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan. Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara

visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan media video tutorial dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah penyampaian pesan baik aspek kognitif, afektif, maupun aspek psikomotorik.

c. Media Pembelajaran Video Tutorial Pola Blus untuk Siswa SMK Negeri 2 Godean

Video tutorial membuat pola blus yang dikembangkan oleh Nareswara An Nashr sebagai tugas akhir skripsi berjudul “Pengembangan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean” telah melalui proses uji dan dinyatakan layak dipergunakan untuk media pembelajaran. Video tutorial tersebut merupakan media yang akan digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar pembuatan pola blus SMK Islam Moyudan.

Video yang juga telah diunggah di *chanel youtube* tersebut berdurasi 17 menit 40 detik dengan materi video:

- 1) Judul Video: Pengembangan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean
- 2) Alat dan Bahan membuat pola blus
- 3) Analisis desain : Garis leher bentuk hati, Lengan puff, Saku tempel, Kupnat, Kancing bungkus
- 4) Tanda-tanda pola
- 5) Ukuran yang diperlukan untuk membuat pola blus
- 6) Membuat Pola blus dengan mengutip pola dasar badan sistem soen

- 7) Mengubah pola blus dengan mengutip pola blus yang telah dibuat sebelumnya
- 8) Membuat pola dasar lengan
- 9) Mengubah Pola Blus dan Pola lengan sesuai desain
- 10) Membuat pola saku, lidah, lapisan
- 11) Membuat rancangan harga
- 12) Membuat rancangan bahan

Berdasarkan uraian materi video pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media video mencakup lengkap keseluruhan materi dari analisis desain hingga membuat rancangan bahan. Seluruh materi video disampaikan secara komunikatif, inovatif, menggunakan animasi yang membantu visualisasi siswa, serta disampaikan terperinci untuk membantu peserta didik memahami langkah demi langkah pembuatan pola blus.

3. Mata Pelajaran Pembuatan Pola

Pembelajaran pembuatan pola pada jurusan tata busana diberikan kepada siswa sejak kelas X hingga kelas XII. Pada mata pelajaran ini diberikan pengetahuan dan ketrampilan dalam pembuatan pola busana.

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Busanapada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Tata Busana. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standard kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Tabel 1. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pembuatan Pola

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.6 Menganalisis prosedur pembuatan pola blus	4. 6 Membuat pola blus sesuai desain

Sumber: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Tahun 2017

Tabel 2. Silabus Pembuatan Pola Blus SMK Islam Moyudan

	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran
--	---------------------------------	-----------------------

3.6.1	Menjelaskan alat dan bahan pembuatan pola blus sesuai dengan desain	Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pola blus sesuai desain
3.6.2	Menentukan ukuran pembuatan pola blus sesuai dengan desain	
3.6.3	Menjelaskan cara mengubah pola pembuatan blus sesuai dengan desain	Mengumpulkan data tentang pola blus sesuai desain
3.6.4	Menjelaskan cara pecah pola pada pembuatan pola blus sesuai dengan desain	
3.6.5	Menjelaskan cara meletakkan rancangan bahan pembuatan pola blus sesuai dengan desain	Latihan membuat pola blus sesuai desain
3.6.6	Menjelaskan cara memberi kampuh pada pembuatan pola blus sesuai dengan desain	Mengolah data tentang pola blus sesuai desain
3.6.7	Menjelaskan teknik pengemasan dan penyimpanan pola pada pembuatan pola blus sesuai dengan desain	Mengomunikasikan tentang pola blus sesuai desain
4.6.1	Menggunakan alat dan bahan pembuatan pola blus sesuai dengan desain	
4.6.2	Melakukan pengukuran pada pembuatan pola blus sesuai dengan desain	
4.6.3	Mengubah pola pembuatan blus sesuai dengan desain	
4.6.4	Memecah pola pada pembuatan pola blus sesuai dengan desain	
4.6.5	Membuat rancangan bahan pembuatan pola blus sesuai dengan desain Memberi kampuh pada pembuatan pola blus sesuai dengan desain	
4.6.6	Mengemas dan menyimpan pola sesuai identitas pada pembuatan pola blus sesuai dengan desain	

Sumber: Silabus SMK Islam Moyudan tahun 2017

4. Pembuatan Pola Blus

a. Devinisi pola busana

Porrie Muliawan (1990: 2) mengemukakan bahwa “pola dalam bidang jahit-menjahit maksudnya adalah potongan kain atau kertas dipakai sebagai contoh untuk membuat pakaian. Jadi, pembuatan pola pada bidang busana ini adalah proses yang sangat penting untuk memperoleh hasil busana yang baik”.

Menurut Ernawati, Dkk (2008: 245-246) bahwa, kualitas pola busana akan ditentukan baik tidaknya karena beberapa hal: a) ketepatan dalam mengambil ukuran tubuh si pemakai, hal ini didukung oleh kecermatan dalam menentukan titik dan garis tubuh serta dalam menganalisa posisi titik dan garis tubuh si pemakai; b) kemampuan dalam menentukan kebenaran garis-garis pola, seperti garis lingkaran kerung leher, lingkaran kerung lengan, bahu, sisi badan, sisi rok, bentuk lengan, kerah, dan sebagainya, dalam hal ini dibutuhkan ketelitian dan kecermatan dalam melakukan pengecekan ukuran; c) ketepatan memilih kertas untuk pola, seperti kertas dorselag, kertas kayu, maupun kertas karton; d) kemampuan dan ketelitian memberi tanda pola dan keterangan pola pada setiap bagian-bagian pola, misalnya tanda tengah muka, tengah belakang, tanda arah serat kain, tanda pola bagian depan, tanda pola bagian belakang, tanda kerutan, tanda lipatan, tanda kampuh, dan lain sebagainya; e) kemampuan dan ketelitian dalam menyimpan dan mengarsipkan pola, yaitu dengan menyimpan pola pada tempat khusus seperti map plastik, kantong plastik dengan memberikan nama, nomor serta tanggal.

b. Materi membuat pola blus

Ernawati, dkk (2008:238) mengungkapkan “Blus merupakan pakaian yang dikenakan pada badan bagian atas sampai batas pinggang atau ke bawah hingga panggul sesuai dengan desain yang diinginkan”. Kemudian pendapat itu dilengkapi dengan penjelasan bahwa secara garis besar blus dibedakan menjadi dua yaitu blus luar atau blus yang dipakai diluar rok atau celana dan blus dalam atau blus yang cara memakainya dimasukkan ke dalam rok atau celana. Untuk mencapai hasil blus yang baik atau enak dikenakan di badan, diperlukan ketelitian dalam proses pembuatan pola konstruksinya. Langkah-langkah dalam membuat pola blus adalah sebagai berikut:

a) Menyiapkan alat dan bahan

Alat yang dibutuhkan untuk pembuatan pola konstruksi membuat pola blus skala 1:4 adalah:

- 1) Alat tulis (pensil 2B, pensil warna merah, biru, dan hijau, bolpoint hitam),
- 2) Penghapus,
- 3) Skala 1:4 ,
- 4) Penggaris pola (penggaris lurus, penggaris siku, dan penggaris lengkung),
- 5) Gunting kertas,
- 6) Pita ukur

Bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan pola konstruksi membuat pola blus skala 1:4 adalah:

- 1) Buku pola/ buku kostum
- 2) Kertas *dorslaag* (warna merah, biru, dan hijau),
- 3) Kertas payung,

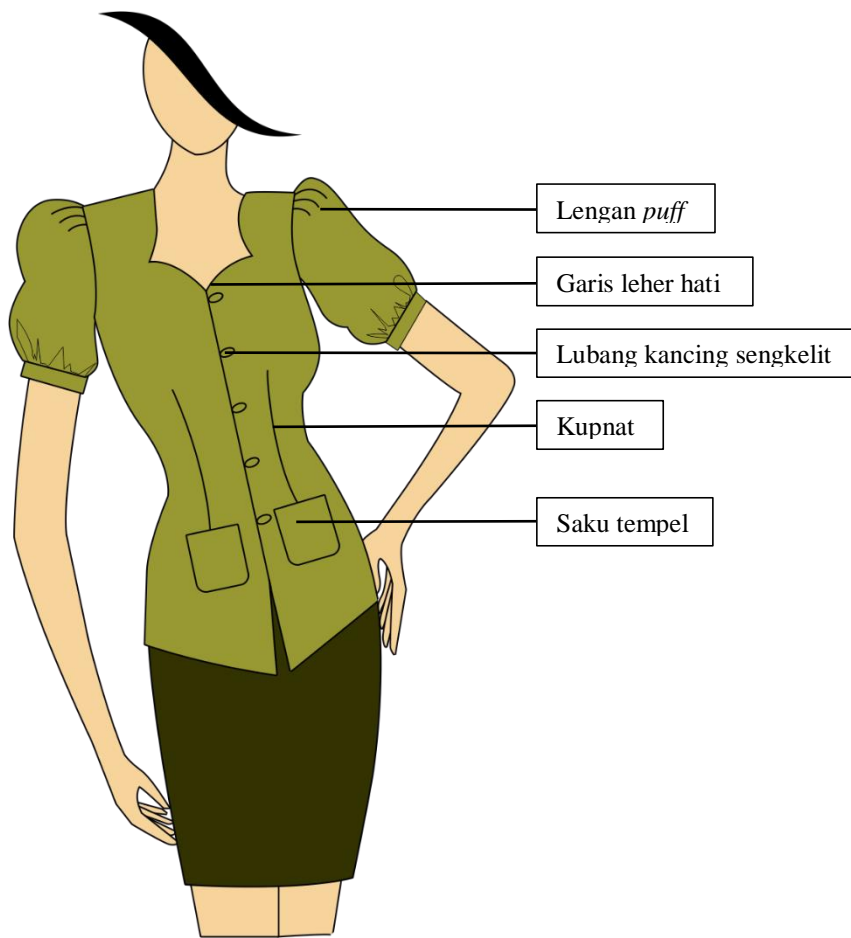
4) Lem kertas

b) Menganalisis desain blus

Ernawati, dkk (2008: 341) berpendapat bahwa maslaah yang sering terjadi adalah tidak tepatnya hasil pakaian dengan desain yang diharapkan. Hal ini disebabkan tidak benarnya dalam proses menganalisis desain dan mengubah pola busana tersebut. Maka dalam menganalisis desain perlu diamati dari gejala-gejala atau ciri-ciri dari desain itu sendiri, seperti gejala perspektif, siluet, teknik penyelesaian busana, warna dan corak bahan, ciri-ciri desain, analisa desain dan konstruksi.

Berikut ini merupakan analisis desain blus yang akan dipraktikkan:

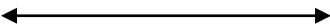
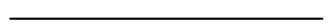






- 1) Merupakan jenis blus luar
- 2) Menggunakan garis leher bentuk hati yang diselesaikan dengan teknik lapisan depun
- 3) Menggunakan lengan *puff*, dengan lebar ban pada lengan *puff* 1,5 cm
- 4) Menggunakan saku tempel dengan lebar 12 cm dan panjang 13 cm
- 5) Panjang blus ini sampai bawah panggul
- 6) Menggunakan lubang kancing sengkeli serta menggunakan kancing bungkus ukuran 24
- 7) Terdapat kupnat pada badan depan dan belakang
- 8) Teknik penyelesaian pada kelim adalah dengan sum dalam
- 9) Blus ini cocok digunakan pada saat kesempatan kerja atau formal
- 10) Jenis bahan yang digunakan dalam pembuatan blus ini menggunakan bahan jenis katun polos berwarna merah muda



Gambar 1. Desain Blus

c) Memahami tanda pola

Tanda-tanda pola merupakan beberapa macam garis warna yang dapat menunjukkan keterangan dan gambar pola. Setiap tanda pola memiliki fungsi dan maksud masing-masing. Macam-macam tanda pola menurut Goet Poespo (2001: 28) adalah:

	:	Arah serat kain
	:	Garis pola asli dengan warna hitam
	:	Garis lipatan, warna menyesuaikan letak bagiannya
	:	Garis rangkap/ lapisan, warna menyesuaikan letak bagiannya
	:	Garis merah untuk pola bagian muka
	:	Garis biru untuk pola bagian belakang
	:	Garis siku
TM	:	Tanda tengah muka
TB	:	Tanda tengah belakang
	:	Tanda gunting/ potong

d) Mengambil ukuran blus

Berikut ini merupakan ukuran yang diperlukan dalam membuat pola blus beserta penjelasan cara mengambil ukuran menurut Porrie Muliawan (1990:3):

1) Lingkar panggul

Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, dari ukuran pas ditambah 4 cm

2) Tinggi panggul

Diukur dari bawah ban pinggang sampai batas panggul terbesar

3) Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher

4) Panjang blus

Diukur dari bahu tertinggi ke bawah sampai pada panjang yang dikehendaki

5) Tinggi puncak lengan

Diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar atau otot lengan, atau sama dengan panjang bahu

6) Panjang lengan

Diukur dari puncak lengan terus ke bawah lengan sampai pada panjang yang dikehendaki

7) Lingkar kerung lengan

Diukur keliling lubang lengan pas dahulu kemudian ditambah 4 cm

8) Letak saku

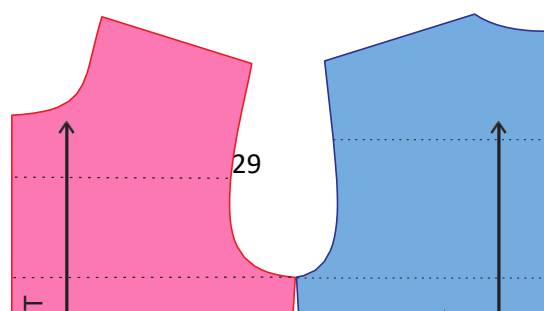
Letak saku diukur dari tengah muka masuk ke dalam dan dari pinggang turun, ukuran saku disesuaikan dengan desain blus

9) Ukuran saku

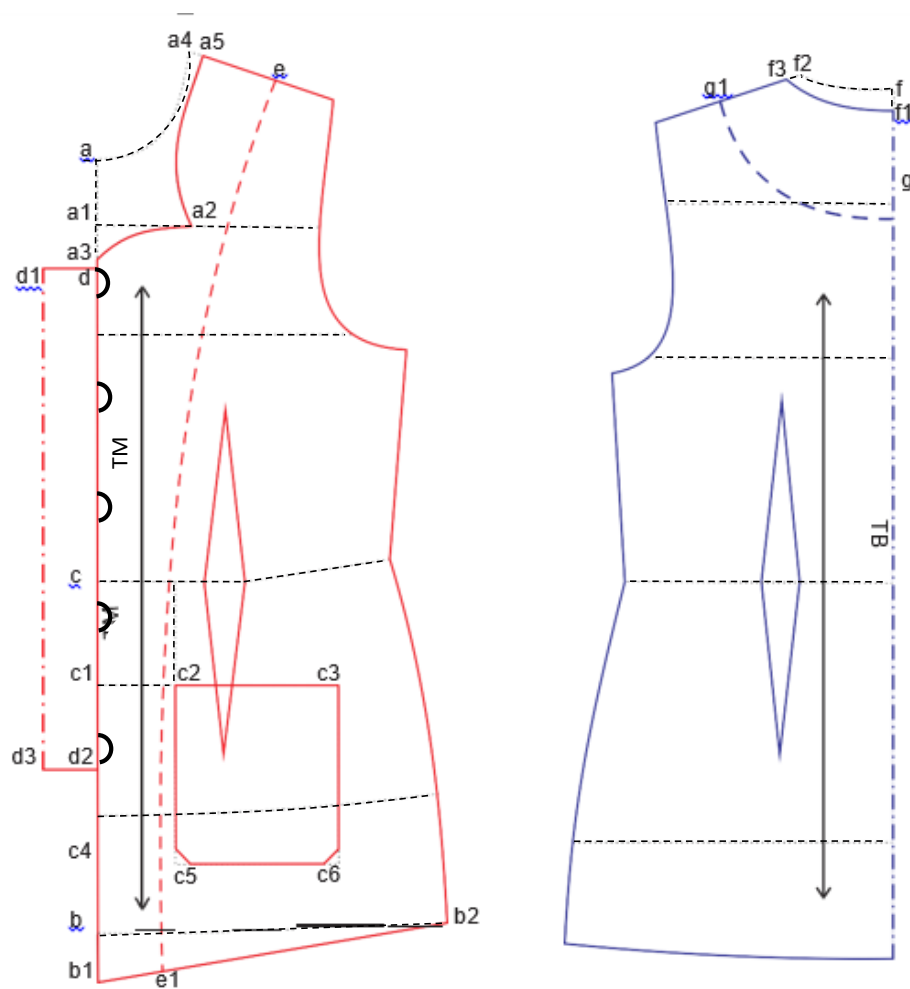
Lebar saku disesuaikan dengan desain blus, dengan lebar 12- 15 cm dan panjang 12-15 cm

e) Mengutip Pola Dasar Badan Wanita Sistem Praktis dengan skala 1:4

Dalam mengutip pola dasar badan wanita ini, diperlukan ketelitian dan ketepatan ukuran. Berikut merupakan hasil kutipan pola dasar badan wanita dengan sistem praktis skala 1:4:



Gambar 2. Kutipan Pola Dasar badan Wanita Sistem Praktis Skala 1:4



Gambar 3. Membuat Pola Blus Skala 1:4

Keterangan pola blus:

Pola bagian depan :

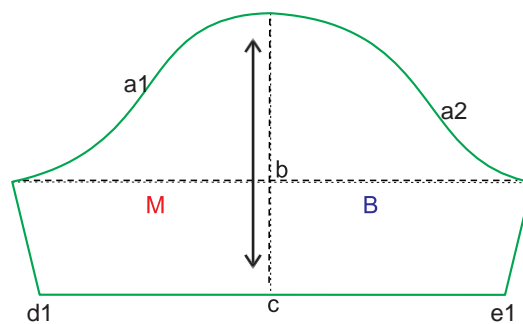
- 1) Mengutip pola dasar badan atas sistem praktis bagian depan

- 2) Membuat garis pertolongan tegak lurus dari titik garis leher ke bawah
- 3) $a-b = \text{tinggi panggul}$
- 4) Membuat garis lengkung $b-b_1$ dengan ukuran $\frac{1}{4}$ lingkaran $panggul + 1 \text{ cm}$
- 5) $a-c = \text{panjang blus dari pinggang}$
- 6) Membuat garis mendatar $c-c_1$
- 7) Membuat garis pertolongan dengan menghubungkan titik $a_1-b_1-c_1$
- 8) $e-e_1$ turun 1 cm keluar 1 cm
- 9) a_1-a_2 keluar 1 cm
- 10) c_1-c_2 naik 1 cm keluar 1 cm
- 11) Membuat garis dengan menghubungkan titik $e_2-e_1-a_2-c_2-c$
- 12) $f_1-f_2 = 3 \text{ cm}$
- 13) $f-f_4 = f-f_3 = 12 \text{ cm}$
- 14) Mengutip pola dasar blus bagian depan
- 15) $a-a_1 = 5 \text{ cm}$
- 16) $a_1-a_2 = 7 \text{ cm}$
- 17) $a-a_3 = 7,5 \text{ cm}$
- 18) $a_4-a_5 = 1 \text{ cm}$
- 19) Membuat pola garis leher bentuk hati dengan menghubungkan titik $a_5-a_2-a_3$
- 20) $b-b_1 = 3 \text{ cm}$
- 21) Membuat garis dengan menghubungkan titik $b-b_1-b_2$
- 22) $c-c_1 = 8 \text{ cm}$
- 23) $(c_1-c_2)=(c_4-c_5) = 6 \text{ cm}$
- 24) $(c_2-c_3)=(c_5-c_6) = 12 \text{ cm}$
- 25) $(c_2-c_5)=(c_3-c_6) = 13 \text{ cm}$
- 26) dari titik c_5 naik 1 cm dan masuk 1 cm
- 27) dari titik c_6 naik 1 cm dan masuk 1 cm
- 28) $a_3-d = 0,5 \text{ cm}$
- 29) $d-d_1 = 4 \text{ cm}$
- 30) $(d-d_2)=(d_1-d_3) = 37 \text{ cm}$
- 31) Membuat pola lidah dengan menghubungkan titik $d-d_1-d_3-d_2$
- 32) $a_5-e = 5,5 \text{ cm}$
- 33) $b_1-e_1 = 5 \text{ cm}$
- 34) Membuat pola lapisan dengan menghubungkan titik $e-e_1$

Pola bagian belakang :

- 1) Mengutip pola bagian belakang
- 2) Membuat garis pertolongan tegak lurus dari titik garis leher ke bawah
- 3) $g-h = \text{tinggi panggul}$
- 4) Membuat garis mendatar dari $g-g_1$ dengan ukuran $\frac{1}{4}$ lingkaran $panggul - 1 \text{ cm}$
- 5) $g-i = \text{panjang blus dari pinggang}$
- 6) Membuat garis mendatar $i-i_1$

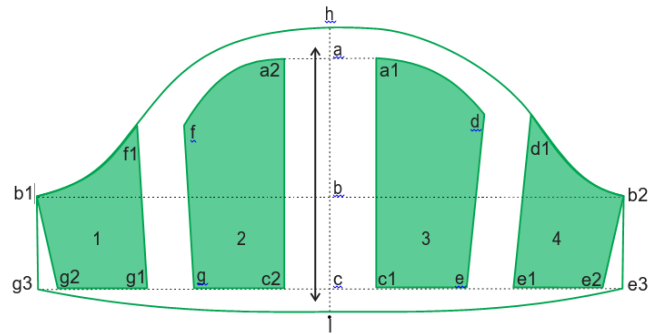
- 7) Membuat garis pertolongan dengan menghubungkan titik g1-h1-i1
- 8) j-j1 turun 1cm keluar 1 cm
- 9) g1-g2 keluar 1 cm
- 10) i1-i2 naik 1 cm keluar 1 cm
- 11) Membuat garis dengan menghubungkan titik j2-j1-g2-i2-i
- 12) k1-k2 = 3 cm
- 13) k-k3 = 14 cm
- 14) k-k4 = 12 cm
- 15) f-f1=1,5 cm
- 16) f2-f3= 1 cm
- 17) Membuat pola kerung leher bagian belakang dengan menghubungkan titik f1-f3
- 18) f1-g = 5 cm
- 19) f3-g1 = 5,5 cm
- 20) Membuat lapisan kerung leher bagian belakang dengan menghubungkan titik f1-g-g1-f3-f1



Gambar 4. Pola Dasar Lengan

Keterangan pola lengan:

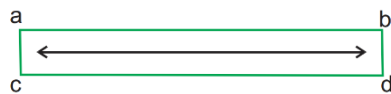
- 1) a-b=tinggi puncak
- 2) a-c= panjang lengan, tariklah garis bantu mendatar dari titik b kesamping kanan dan kiri
- 3) $(a-b1)=(a-b2)=$ setengah lingkaran kerung lengan
- 4) $a-a1 = \frac{1}{2} a-b1$
- 5) $a-b2 = \frac{1}{3} a-b2$
- 6) $\frac{1}{2} a-a1$ naik 1,5 cm
- 7) $\frac{1}{2} a1-b1$ turun 1 cm
- 8) $\frac{1}{2} a-a2$ naik 2 cm
- 9) $\frac{1}{2} a2-b2$ turun 0,5 cm
- 10) membuat kerung lengan
- 11) $(d-e)=(b1-b2)$
- 12) $(b1-d)=(b-c)=(b2-e)$
- 13) $(d-d1)=(e-e1)= 2$ cm
- 14) membuat garis dengan menghubungkan titik b11-d1-e1-b2



Gambar 6. Mengubah Pola Lengan *Puff*

Keterangan mengubah pola lengan *Puff*:

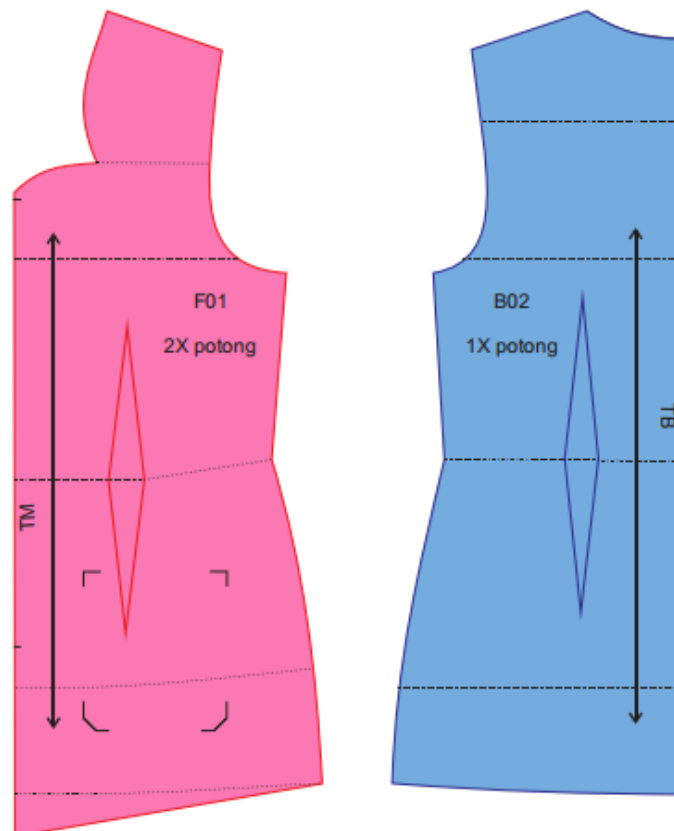
- 1) Mengutip pola dasar lengan
- 2) Membagi menjadi 4 bagian dengan ukuran yang sama kemudian garis tersebut dipotong
- 3) Membuat garis pertolongan tegak lurus dan mendatar
- 4) $(a-a1)=(a-a2)=(c-c1)=(c-c2)= 4\text{cm}$
- 5) Menempel bagian no 2 di titik a2 dan c2, kemudian menempel bagian no 3 di titik a1 dan c1
- 6) $(d-d1)=(e-e1)=(f-f1)=(g-g1)= 4\text{ cm}$
- 7) Menempel bagian no 1 di titik f1 dan g1, kemudian menempel bagian no 4 di titik d1 dan e
- 8) $a-h= 3\text{ cm}$
- 9) $c-I=2\text{ cm}$
- 10) $(g2-g3)= (e2-e3)= 2\text{ cm}$
- 11) Membuat garis dengan menghubungkan titik b1-f1-h-d1-b2-e3-i-g3-b1



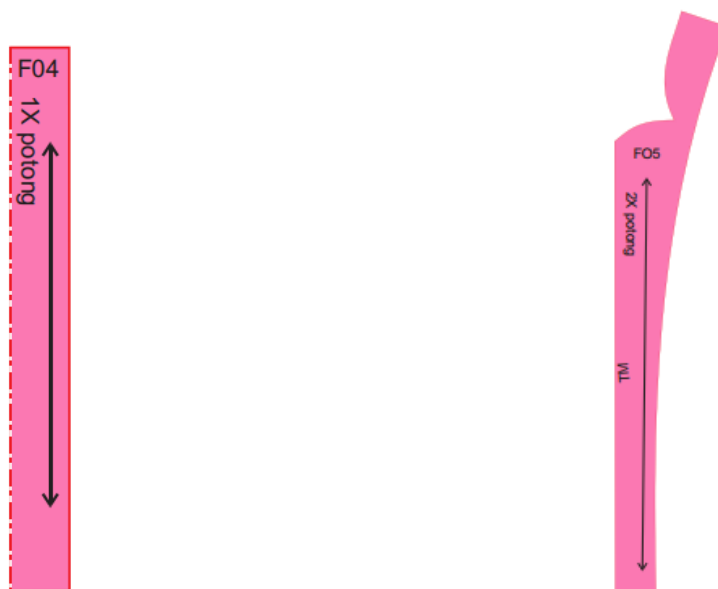
Gambar 7. Pola Ban Lengan *Puff*

Keterangan pola ban lengan *puff*:

- 1) $(a-b)=(c-d)= 26\text{ cm}$ (lingkar lengan bawah)
- 2) $(a-c)=(b-d)=3\text{cm}$ (lebar ban lengan *puff*)

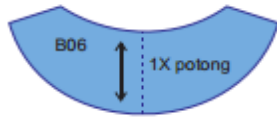


Gambar 8. Pola Blus

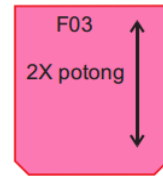


Gambar 9. Pola Lidah Kancing

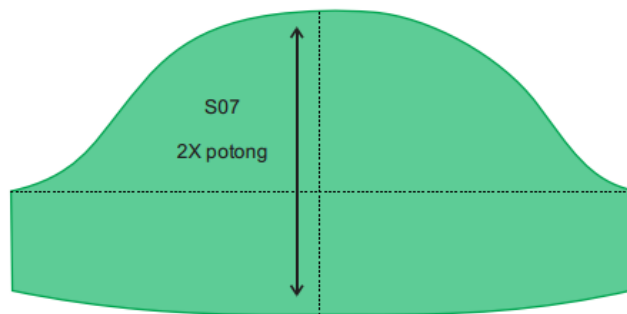
Gambar 10. Pola Lapisan Bagian Tengah Muka



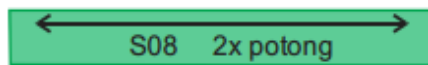
Gambar 11. Pola Lapisan Leher Belakang



Gambar 12. Pola Saku



Gambar 13. Pola Lengan *Puff*



Gambar 14. Pola Ban Lengan *Puff*

Keterangan Pola:

Pola terdiri dari 8 potong pola, masing – masing pola memiliki penomoran pola sesuai dengan jenis polanya. Berikut merupakan daftar masing masing pola blus sesuai desain:

- F01 : (*Front*) atau pola depan nomor 1, merupakan pola badan depan
- B02 : (*Back*) atau pola belakang nomor 2, merupakan pola badan belakang
- F03 : (*Front*) atau pola depan nomor 3, merupakan pola saku
- F04 : (*Front*) atau pola depan nomor 4, merupakan pola lidah kancing
- F05 : (*Front*) atau pola depan nomor 5, merupakan pola lapisan TM

B06 : (*Back*) atau pola belakang nomor 6, merupakan pola lapisan leher

S07 : (*Sleeve*) atau pola lengan *Puff* nomor 7

S08 : (*Sleeve*) atau pola ban lengan *Puff* nomor 8

f) Membuat Rancangan Bahan dan Harga

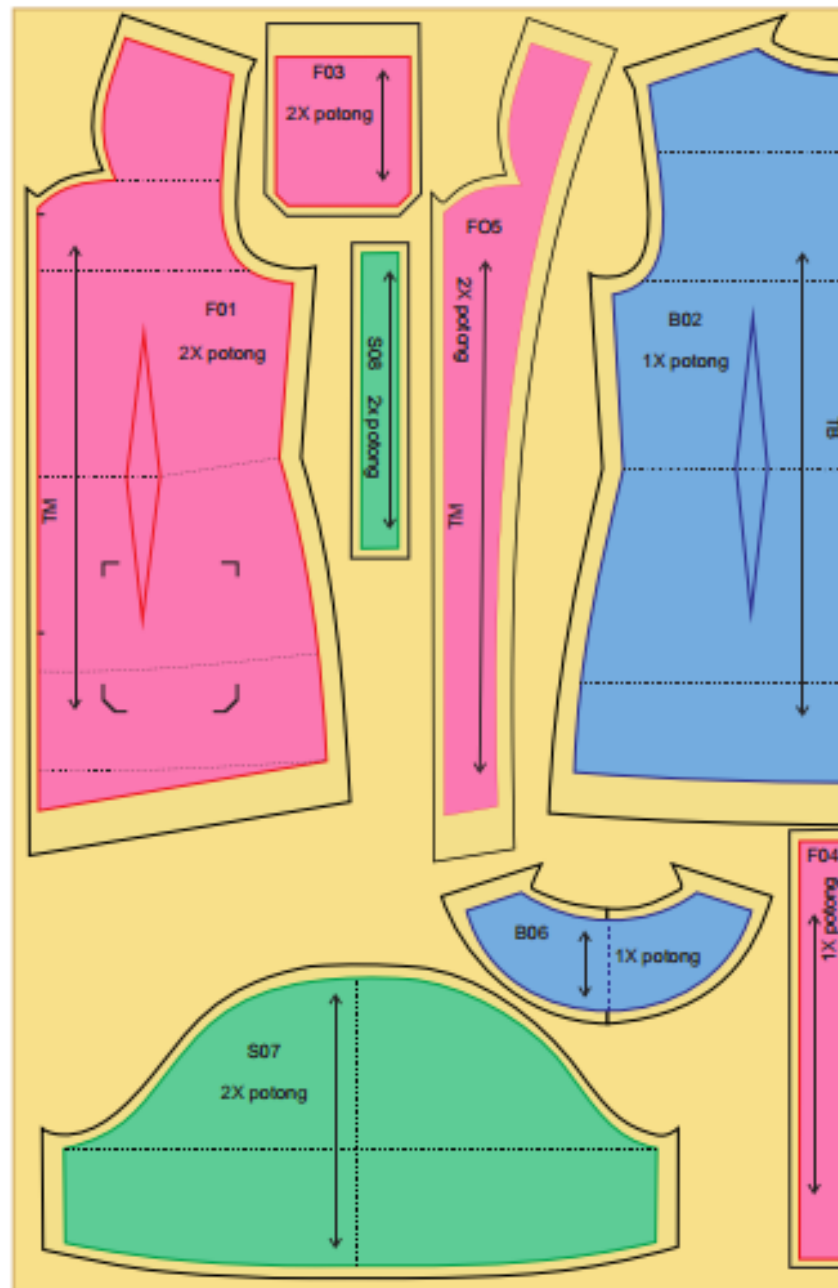
Porrie Muliawan (2012: 76) berpendapat bahwa, merancang bahan atau mengitung bahan adalah salah satu bagian dari rencana membuat pakaian. Pokok-pokok yang harus diingat dalam merancang bahan yaitu antara lain: a) arah benang panjang, pada umumnya sejalan dengan panjang pakaian b) kampuh yang diperlukan, untuk penyelesaian yang tepat c) corak bahan, searah atau tidaknya bergaris atau berkotak-kotak dan lain-lainnya.

Sedangkan menurut Ernawati dkk (2008: 344-355), rancangan bahan diperlukan sebagai pedoman ketika memotong bahan. Cara membuat rancangan bahan yaitu:

- 1) Buat semua bagian-bagian pola yang telah diubah menurut desain serta bagian-bagian yang digunakan sebagai lapisan dalam ukuran tertentu seperti ukuran skala 1:4
- 2) Sediakan kertas yang lebarnya sama dengan lebar kain yang akan digunakan dalam pembuatan pakaian tersebut dalam ukuran skala yang sama dengan skala pola yaitu skala 1:4
- 3) Kertas pengganti kain dilipat dua menurut arah panjang kain dan bagian-bagian pola disusun diatas kertas tersebut. Terlebih dahulu susunlah bagian-bagian pola yang besar baru kemudian pola-pola yang kecil agar lebih efektif dan efisien

- 4) Hitung berapa banyak kain yang terpakai setelah pola diberi tanda-tanda pola dan kampuh

Berikut merupakan hasil merancang bahan blus:



Gambar 15. Rancangan Bahan Pola Blus

5. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Sudjana (2014: 22) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran memiliki empat unsur utama. Salah satu unsur utama itu adalah penilaian. Penilaian merupakan tindakan atau upaya untuk mengetahui tercapai tidaknya sebuah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengejaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut pendapat Benyamin S, Bloom dalam Masnur Muslich (2009) pencapaian kompetensi meliputi:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).

Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu:

a) Pengetahuan

Kemampuan seseorang untuk mengingat atau mengenali kembali tentang nama, istilah, gejala, rumus, tanpa mengharap kemampuan untuk menggunakannya.

b) Pemahaman

Kemampuan seseorang memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat.

c) Penerapan

d) Kesanggupan seseorang untuk menerapkan ide-ide umum, tata cara, atau metode, prinsip-prinsip dan sebagainya.

e) Analisis

Kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil atau mampu memahami hubungan antar faktor.

f) Sintesis

Merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian secara logis sehingga terbentuk pola baru.

g) Evaluasi

Kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, ataupun ide.

2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ciri kompetensi afektif siswa akan tampak pada berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, kedisiplinannya dalam mengikuti pelajaran, motivasinya tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran yang diterimanya dan sebagainya.

3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Kompetensi siswa dalam ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ranah psikomotor ini merupakan kelanjutan dari kompetensi siswa dalam ranah kognitif dan afektif, kompetensi dalam ranah kognitif dan afektif akan menjadi psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau

perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

Puskur (2007: 17) juga mengemukakan pendapat yang seirama dengan pendapat di atas bahwa, penyusunan instrumen pada tes tertulis harus memperhatikan beberapa hal yaitu keluasan ruang lingkup materi, kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai, rumusan soal yang jelas sehingga tidak menimbulkan maksud ganda.

Kemudian kedua adalah penilaian ranah afektif atau disebut dengan penilaian sikap. Penilaian ini dapat dilakukan dengan beberapa cara atau teknik, salah satu tekniknya yaitu observasi perilaku dengan menggunakan skala sikap. Skala sikap yang ditetapkan dapat berupa kode bilangan seperti misalnya untuk selalu diberi kode 5, seringkali diberi kode 4, kadang-kadang diberi kode 3, jarang diberi kode 2, tidak pernah diberi kode 1 (Slamet, 2001: 124). Sikap yang akan dinilai yaitu berupa nilai-nilai karakter yang muncul selama proses pembelajaran yaitu kerja keras, kerja sama, rasa ingin tahu, sikap disiplin, tanggung jawab dan percaya diri.

Sedangkan yang ketiga adalah penilaian psikomotor, yaitu penilaian yang digunakan untuk melihat keterampilan dan kemampuan bertindak siswa. Sudjana (2013: 30) mengemukakan pendapatnya bahwa, ada enam tingkatan ketrampilan dalam aspek psikomotor antara lain:

- a) Gerakan reflek (ketrampilan pada gerakan tidak sadar)
- b) Ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain

- d) Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretative

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian membuat pola blus dilakukan menggunakan penilaian aspek kognitif berupa tes uraian, kemudian aspek afektif melalui penilaian sikap siswa pada saat proses pembelajaran melalui lembar observasi, dan yang ketiga aspek psikomotor menggunakan penilaian unjuk kerja. Setelah ketiga nilai dari tiga ranah yang berbeda telah diperoleh, berdasarkan keputusan yang diberikan oleh guru maka untuk mendapatkan satu angka nilai akhir kemudian ketiga nilai itu diberi bobot nilai yang berbeda. Ranah kognitif diberi bobot 30, ranah afektif 10, dan ranah psikomotor 60. Sehingga akan mendapatkan angka 100. Dengan demikian telah diperoleh prestasi akademik atau prestasi hasil belajar siswa, yang merupakan taraf kemampuan siswa dalam mengikuti program pembelajaran dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Widiastuti, JPTK Vol.16 (2007: 240).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai pengaruh sebuah media video tutorial terhadap hasil pembelajaran praktek membuat pola blus untuk siswa kelas X. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Nareswara An Nashr (2016) yang berjudul “Pengembangan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus di SMK Negeri 2 Godean”, dengan hasil 1) produk media dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan oleh Tim Puslijaknov menghasilkan video media pembelajaran mengubah pola blus yang dikemas dalam bentuk CD, DVD, dan flashdisk ; 2) video media pembelajaran mengubah pola blus dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh 2 orang ahli materi dengan skor rerata 9 (100%), 2 orang ahli media dengan skor rerata 10 (100%), dan hasil uji coba skala kecil menurut pendapat siswa sebanyak 40% menyatakan sangat setuju dan 60% menyatakan setuju. Sedangkan pada uji coba skala besar sebanyak 54,8% menyatakan sangat setuju dan 45,2% menyatakan setuju; 3) video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode Think Pair and Share termasuk dalam kategori sangat efektif dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan sebanyak 31 siswa (100%) mencapai KKM.
2. Agnes Fahriana (2018) yang berjudul Pengembangan Video “Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Praktis Untuk Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok Yogyakarta”, dengan hasil: 1) produk media

video pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem praktis yang baik dan layak digunakan; 2) Kelayakan media video pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem praktis berdasarkan pertimbangan dari ahli media dengan rerata 22 termasuk dalam kategori layak, dari ahli materi 22 termasuk dalam kategori layak. Uji coba terbatas pada kelompok kecil termasuk dalam kategori layak. Uji coba kelompok besar berdasarkan analisis deskriptif, termasuk dalam kategori sangat layak dengan prosentase mencapai 100%. Berdasarkan hasil tersebut maka video pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem praktis yang telah disusun layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Diponegoro Depok Yogyakarta.

3. Siti Zubaidah (2010) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Education Games Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV di MIN Balanjero Bojonegoro”, dengan hasil bahwa *education games* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas IV MIN Balanjero Bojonegoro. Hal ini terbukti dari perhitungan, yaitu $t_o = 3,923$, apabila konsekuensinya hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa *education games* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas IV di MIN Balanjero Bojonegoro.

Tabel 3. Perbandingan Penelitian yang Relevan

No.	Komponen Penelitian		Nareswara An Nashr (2016)	Agnes Fahriana (2018)	Siti Zubaidah (2010)	Ikhianti Arif Tarimbi (peneliti)
1.	Tujuan Penelitian	Mengetahui pengaruh media	-	-	√	√
		Mengetahui pengaruh media video pembelajaran	-	-	-	√
		Menghasilkan media video pembelajaran	√	√	-	-
2.	Metode Penelitian	Quasi Eksperimen	-	-	√	√
		R & D	√	√	-	-
3.	Desain Penelitian	Nonequivalent Control Group Design	-	-	-	-
		Time Series Design	-	-	√	√
4.	Tempat Penelitian	SMK/ SMA	√	√	-	√
		SMP	-	-	-	-
		SD/ MI	-	-	√	-
5.	Metode Pengambilan Data	Angket	√	√	-	-
		Wawancara	√	-	√	-
		Observasi	√	-	√	√
		Tes Unjuk Kerja	√	-	-	√
		Tes Uraian	√	-	-	√
		Tes Pilihan Ganda	-	-	√	-
		Dokumentasi	-	-	√	-

Penelitian yang dilakukan oleh Nareswara An Nashr pada tahun 2016 merupakan penelitian pengembangan video media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan sebuah media video pembelajaran berupa video tutorial pembuatan pola blus yang dapat digunakan pada mata pelajaran pembuatan pola di SMK tata busana. Media video yang dihasilkan relevan dengan materi pembelajaran penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar video tutorial yang dihasilkan Nareswara An Nashr juga memiliki relevansi yaitu

membuat pola dan membuat pola busana. Sehingga, media video tutorial yang telah dihasilkan oleh Nareswara An Nashr inilah yang digunakan oleh peneliti sebagai media pembelajaran baru guna mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di SMK. Selain itu, metode pengambilan data berupa tes *essay* dan tes unjuk kerja dijadikan acuan dalam penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Agnes Fahriana pada tahun 2018 memiliki relevansi pada mata pelajaran dan media pembelajarannya berupa media video tutorial.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Zubaidah pada tahun 2010 memiliki relevansi pada tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh suatu media pembelajaran video. Selain itu metode penelitian dan desain penelitiannya juga memiliki relevansi yaitu metode penelitian quasi eksperimen dan desain penelitian *time series desain*, dimana pada desain penelitian ini tidak membutuhkan kelas control atau hanya cukup dengan menggunakan satu kelas penelitian saja. Teknik pengambilan data pada penelitian ini memiliki relevansi berupa observasi dan tes pilihan ganda. Teknik analisis data juga memiliki relevansi berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pada beberapa bagian yang relevan pada penelitian ini, kemudian dijadikan sebagai acuan terutama pada desain penelitiannya yaitu menggunakan desain penelitian *time series design*.

Penelitian tentang pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sudah banyak dikaji sebelumnya. Adanya perkembangan teknologi di era globalisasi sekaligus menuntut pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, menjadi alasan dilakukannya

penelitian tersebut. Selain itu penggunaan media video pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya siswa menjadi lebih mandiri dalam proses pembelajaran tanpa membutuhkan banyak peran guru. Hal itu menjadikan penelitian tentang adanya pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap hasil belajar siswa ini perlu dilakukan. Penelitian yang dilakukan ini memiliki relevansi dengan penelitian – penelitian sebelumnya, namun pada penelitian ini memiliki perbedaan karena penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya pengaruh hasil belajar siswa pada pembuatan pola blus dalam mata pelajaran pembuatan pola di SMK.

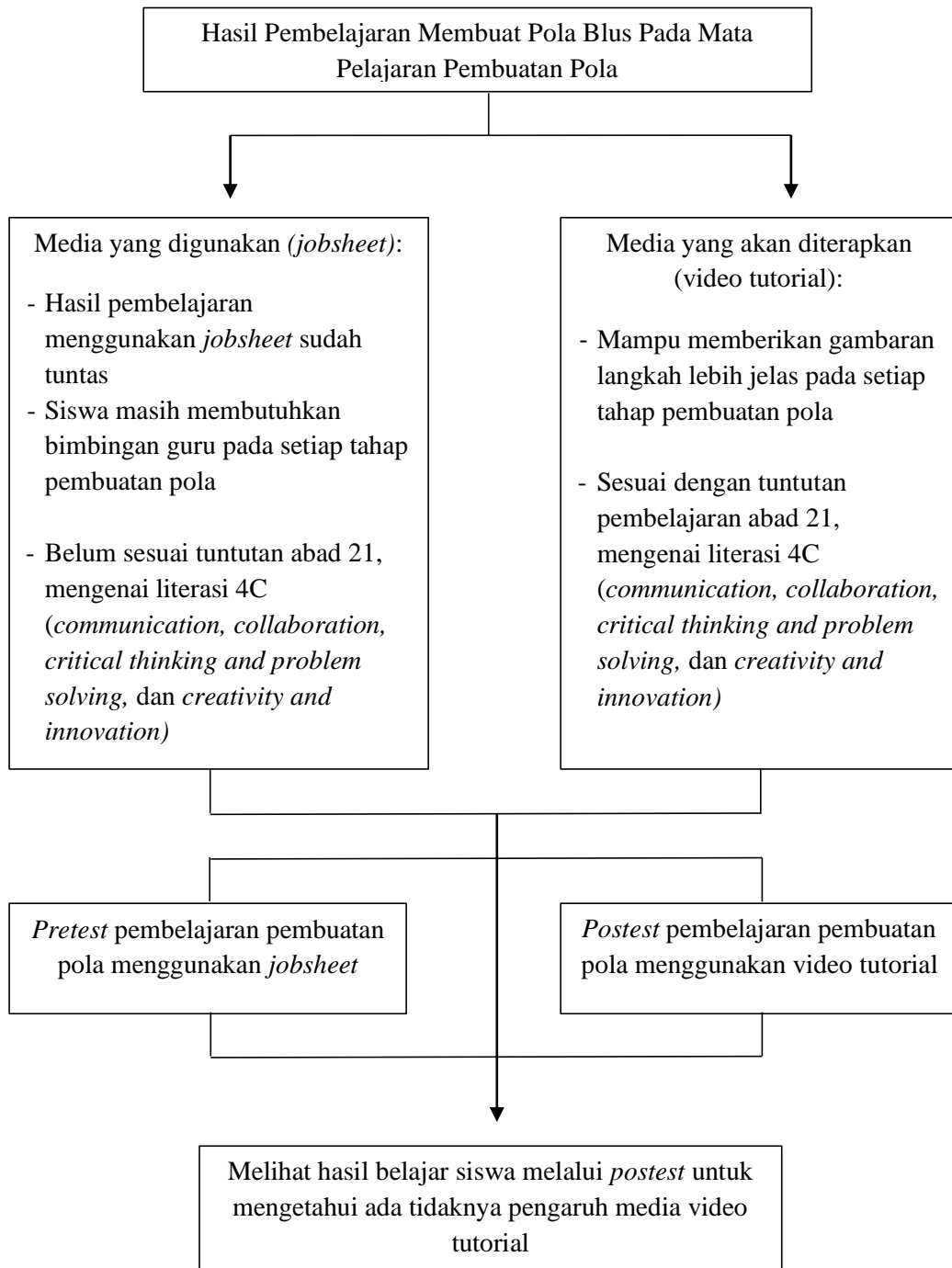
C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran pembuatan pola di SMK Islam Moyudan khususnya pada materi membuat pola blus adalah *jobsheet*. Hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan media *jobsheet* ini secara kuantitatif sudah tuntas atau mencapai kriteria ketuntasan minimum, akan tetapi penggunaan media *jobsheet* ini tidak sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

Melihat adanya ketidaksesuaian penggunaan media pembelajaran *jobsheet* dengan tujuan kurikulum 2013 dan tuntutan pembelajaran abad 21, apabila dikaitkan dengan paparan teori mengenai literasi 4C tentang berfikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*) maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang telah berlangsung di SMK Islam Moyudan ini belum mencapai harapan pembelajaran abad 21. Kemampuan menyelesaikan masalah ini membutuhkan kemampuan siswa untuk dapat mencari

solusi dari sudut pandang yang berbeda – beda sehingga mampu menyelesaikan masalah. Hal ini membutuhkan kreatifitas dari guru untuk mengkolaborasikan suatu hal yang kreatif dengan melibatkan teknologi melalui media pembelajaran.

Media video tutorial dinilai mampu menjawab masalah yang ada, sebagaimana definisi serta kelebihan – kelebihan dari media video tutorial ini yang telah dipaparkan pada kajian teori, bahwa video tutorial menampilkan tahapan – tahapan proses pembuatan pola dalam bentuk tampilan visual serta dilengkapi keterangan berbentuk audio. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah media video tutorial terbukti mampu menjawab kelemahan yang ada pada media *jobsheet* maka diadakan tes berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diadakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *jobsheet*, kemudian *posttest* diadakan guna mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media video tutorial. Setelah mendapatkan dua hasil belajar siswa, maka dapat diketahui ada tidaknya pengaruh hasil belajar pada pembuatan pola blus yang dilakukan. Kemudian dapat ditarik kesimpulan, bahwa media video tutorial berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pembuatan pola dengan materi pembuatan pola blus.



Gambar 16. Alur Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

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

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran membuat pola blus skala 1:4 dengan media video tutorial yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap hasil pencapaian belajar siswa

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil suatu hipotesis bahwa pembelajaran pembuatan pola blus pada mata pelajaran pembuatan pola menggunakan media video tutorial sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas X SMK Islam Moyudan.