

**PENGEMBANGAN MEDIA *CHART* TIGA DIMENSI (3D)
PEMBELAJARAN MENJAHIT CELANA PADA MATA
PELAJARAN KETERAMPILAN PKK SISWA
KELAS VIII DI SMP N 16 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**Ditujukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :
SEPTIATI NORITA SARI
08513244017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2012**

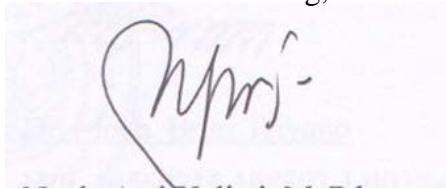
HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi berjudul “**Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran Menjahit Celana pada Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP N 16 Yogyakarta**” yang ditulis oleh Septiati Norita Sari, NIM 08513244017 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, September 2012

Dosen Pembimbing,



Nanie Asri Yuliati, M. Pd.

NIP. 19580727 198503 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Chart Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran Menjahit Celana pada Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP N 16 Yogyakarta”** yang disusun oleh Septiati Norita Sari, NIM 08513244017 ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 10 September 2012 dan dinyatakan lulus.



PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Septiati Noita Sari

NIM : 08513244017

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Tugas Akhir Skripsi :

“PENGEMBANGAN MEDIA *CHART TIGA DIMENSI (3D)* PEMBELAJARAN MENJAHIT CELANA PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN PKK SISWA KELAS VIII DI SMP N 16 YOGYAKARTA”

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi mengenai materi yang dipublikasikan yang ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan untuk penyelesaian studi di Perguruan Tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, September 2012

Penulis,



Septiati Norita Sari

NIM. 08513244017

Motto dan Persembahan

Motto :

“Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok harus lebih baik dari hari ini”

“Dibalik Kesulitan ada jalan menuju kesuksesan”

Jangan lewatkan waktu kita tanpa makna dan tanpa kerja. Apa yang kita raih pada waktu yang akan datang sangat ditentukan dengan apa yang kita lakukan pada saat ini.

“What we are going tomorrow we are becoming today”.

(La Tarzan)

Persembahan:

Seiring curahan puji dan syukur kepada Allah SWT, Skripsi ini ku persembahkan sebagai wujud terimakasihku kepada:

- ♥ Orang tua ku yang tercinta. Terutama Ibuku, terimakasih atas curahan do'a, perhatian dan semangat yang selalu diberikan, semoga selalu dilimpahkan rizki oleh ALLah SWT
- ♥ Kakakku terimakasih do'a, bantuan dan semangat yang selalu diberikan kepadaku
- ♥ Nanang HJ., terimakasih atas do'a, dukungan, semangat dan kasih sayangnya, semoga selamanya Amien.
- ♥ Teman-temanku Eka Arsidi MS, Weni C, Erni W dan teman-teman seperjuangan S1 Non Reguler dan Reguler angkatan '08, thank's for all
- ♥ Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN MEDIA *CHART* TIGA DIMENSI (3D)
PEMBELAJARAN MENJAHIT CELANA PADA MATA
PELAJARAN KETERAMPILAN PKK SISWA
KELAS VIII DI SMP N 16 YOGYAKARTA**

Oleh :
SEPTIATI NORITA SARI
NIM. 08513244017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) menghasilkan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK di SMP N 16 Yogyakarta. 2) mengetahui kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK di SMP N 16 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall dan Sugiyono. 1) penelitian dan pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) ini melalui 10 tahapan yaitu analisis kebutuhan, pengumpulan data, pengembangan produk, validasi para ahli materi dan ahli media, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, hasil akhir media *chart* tiga dimensi (3D). 2) kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yaitu : a) ahli materi menilai kejelasan materi, pemahaman bahasa, bentuk dan ukuran huruf, pemahaman kalimat dan isi materi, b) ahli media menilai kejelasan media, daya tarik media, bentuk dan ukuran huruf media dan penggunaan bahasa dalam media, c) populasi dalam penelitian ini berjumlah 238 siswa, sedangkan sampel penelitian berjumlah 70 siswa yang diambil secara acak.

Hasil penelitian berupa: 1) pengembangan media *chart* melalui 10 tahapan menghasilkan produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang layak digunakan pada proses pembelajaran keterampilan PKK di SMP N 16 Yogyakarta. Media *chart* tiga dimensi (3D) ini menggunakan kertas linen hitam ukuran 79,5 cm x 54,5 cm yang terdiri dari 6 bagian/lembar *chart* tiga dimensi (3D), kain yang digunakan kain blaco. 2) kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) dalam pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yaitu : a) ahli materi divalidasi oleh 3 orang ahli materi maka masing-masing yang terdiri dari 9 poin memperoleh nilai 100%, b) ahli media divalidasi oleh 3 orang ahli media maka masing-masing yang terdiri dari 12 poin memperoleh nilai 100%, 3) tingkat kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) menurut uji lapangan sejumlah 70 siswa menunjukkan 69% dalam kategori sangat layak, 28% dalam kategori layak dan 3% dalam kategori kurang layak.

Kata kunci : Media Chart Tiga Dimensi (3D), Menjahit celana, Keterampilan PKK.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan Hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran Menjahit Celana pada Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP N 16 Yogyakarta” dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M. A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M. Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kapti Asiatun, M. Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Sri Wisdiati, M. Pd, selaku Pembimbing Akademik Pendidikan Teknik Busana Angkatan 2008.
6. Nanie Asri Yuliati, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi.
7. Drs. Istiyono, selaku Kepala Sekolah SMP N 16 Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis dalam meneliti di Sekolah yang bersangkutan.
8. Indyah Kumorowati, S. Pd, selaku Guru Mata Pelajaran Keterampilan PKK di SMP N 16 Yogyakarta.
9. Semua pihak yang turut serta membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan menuju lebih sempurnanya Tugas Akhir Skripsi ini. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini bermanfaat untuk dunia pendidikan. Terima kasih.

Yogyakarta, Agustus 2012

Penulis



Septiati Norita Sari

NIM. 08513244017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	Ii
HALAMAN PENGESAHAN	Iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI	Iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	V
ABSTRAK	Vi
KATA PENGANTAR	Vii
DAFTAR ISI	Ix
DAFTAR TABEL	Xii
DAFTAR GAMBAR	Xii
DAFTAR BAGAN	Xiii
DAFTAR LAMPIRAN	Xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Pembelajaran	9
a. Definisi Pembelajaran	9
b. Komponen Pembelajaran	11
2. Media	19
a. Definisi Media	19
b. Macam-macam Media	20
3. Media Pembelajaran	22
a. Pengertian Media Pembelajaran	22
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	23
c. Media-media yang Biasa digunakan dalam Proses Pembelajaran	24
d. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	35
e. Macam-macam Media <i>Chart</i>	37
f. Media Pembelajaran <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D)	39
4. Pembelajaran Keterampilan PKK	42
a. Pembelajaran Keterampilan PKK di SMP	42
b. Tujuan Pembelajaran Keterampilan PKK di SMP	43
c. Pembuatan Celana	45
d. Pengembangan Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D)	

pada Pembuatan Celana Pendek Pembelajaran	49
B. Penelitian Yang Relevan	50
C. Kerangka Berfikir	52
D. Pertanyaan Penelitian	54
 BAB III METODE PENELITIAN	 55
A. Model Pengembangan	55
B. Prosedur Pengembangan	57
1. Pendahuluan (Analisis kebutuhan)	57
2. Pengumpulan Data	58
3. Pengembangan Produk	59
4. Validasi Para Ahli Materi dan Ahli Media	60
5. Revisi Produk	60
6. Uji Coba Kelompok Kecil	61
7. Revisi Produk	61
8. Uji Coba Lapangan	61
9. Revisi Produk	69
10. Hasil Akhir Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) Langkah-langkah Menjahit Celana	62
C. Populasi dan Sampel Penelitian	63
D. Teknik Pengumpulan Data	66
1. Teknik Pengumpulan Data	66
2. Instrument Penelitian	68
3. Validitas dan Reliabilitas	71
4. Teknik Analisis Data	80
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 86
A. Hasil Penelitian	86
1. Pengembangan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pada langkah-langkah menjahit celana	86
2. Kelayakan Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) pada langkah-langkah menjahit celana	95
B. Pembahasan	102
1. Pengembangan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pada langkah-langkah menjahit celana	104
2. Kelayakan Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) pada langkah-langkah menjahit celana	107
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	109
 DAFTAR PUSTAKA	 110
LAMPIRAN	114

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 01. Jumlah Siswa Pada Masing-Masing Kelas VIII	63
Tabel 02. Jumlah Sampel Siswa Kelas VII	65
Tabel 03. Teknik Pengumpulan Data	67
Tabel 04. Pengukuran Kriteria Penilaian Untuk Ahli	68
Tabel 05. Pengukuran Kriteria Untuk Siswa	69
Tabel 06. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan dan Kelayakan Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) Menjahit Celana	70
Tabel 07. Kriteria Kualitas Instrumen	75
Tabel 08. Kelayakan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) dalam menjahit celana oleh ahli media	75
Tabel 09. Rangkuman hasil uji validitas dan reliabilitas kelayakan media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) dalam menjahit celana oleh ahli media	76
Tabel 10. Kelayakan materi <i>job sheet</i> dalam menjahit celana mata pelajaran keterampilan PKK oleh ahli materi	77
Tabel 11. Rangkuman hasil uji validitas dan reliabilitas kelayakan <i>job sheet</i> dalam menjahit celana oleh ahli materi	77
Tabel 12. Pedoman Interpretasi <i>Koefisien Alfa Cronbach</i>	79
Tabel 13. Kriteria Kualitas Media Untuk Para Ahli	81
Tabel 14. Interpretasi kategori penilaian hasil valiasi para ahli	82
Tabel 15. Kriteria Kualitas Media Untuk Peserta Didik	82
Tabel 16. Interpretasi Kategori Penilaian Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	83
Tabel 17. Ketuntasan Belajar Siswa	85
Tabel 18. Revisi Ahli Materi	90
Tabel 19. Revisi Ahli Media	90
Tabel 20. Penilaian Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) Pada Tahap Uji Coba Kelompok Kecil	92
Tabel 21. Penilaian Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) Pada Tahap Uji Coba Lapangan	94
Tabel 22. Kriteria Kualitas <i>Job Sheet</i> Berdasarkan Ahli Materi	96
Tabel 23. Kriteria Kualitas Media Berdasarkan Ahli Media	98
Tabel 24. Penilaian Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) Pada Tahap Uji Coba Kelompok Kecil	99
Tabel 25. Penilaian Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) Pada Tahap Uji Coba Lapangan	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 01. Kerucut Pengalaman	23
Gambar 02. Prosentase Uji Coba Kelayakan Media <i>Chart Tiga</i> Dimensi (3D) ditinjau dari pendapat siswa	99
Gambar 03. Prosentase Uji Coba Kelayakan Media <i>Chart Tiga</i> Dimensi (3D) ditinjau dari pendapat siswa	101
Gambar 04. Peserta didik melaksanakan pembelajaran menjahit celana	225
Gambar 05. Peserta didik mengerjakan angket uji coba kelompok kecil	226
Gambar 06. Peserta Didik mengerjakan angket uji kelompok besar (lapangan)	227
Gambar 07. Guru Mata Pelajaran PKK & Peneliti	228

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 01. Proses Perubahan Tingkah Laku	11
Bagan 02. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan .	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian	114
a. Silabus	115
b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	119
c. Hasil Observasi	123
d. Hasil Wawancara	124
Lampiran 2. Validitas dan Reliabilitas	130
a. Validitas dan Reliabilitas Media	130
b. Validitas dan Reliabilitas Materi	148
c. Angket Keterbacaan untuk Siswa	164
Lampiran 3. Produk yang dihasilkan	171
a. Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D) Langkah-langkah Menjahit Celana	172
b. <i>Job Sheet</i> Langkah-langkah Menjahit Celana	173
Lampiran 4. Hasil Penelitian	180
a. Perhitungan Kelayakan Para Ahli Media	181
b. Perhitungan Kelayakan Para Ahli Materi	184
c. Perhitungan Angket Keterbacaan untuk Siswa	187
d. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	187
e. Hasil Uji Lapangan	208
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	220
a. Surat Ijin Observasi	221
b. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas	222
c. Surat Ijin Penelitian dari Gubernur	223
d. Surat Ijin Penelitian dari Bupati	224
e. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	225
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian	226

BAB 1 **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang

Proses pembangunan berlangsung di setiap negara, baik dinegara berkembang maupun negara yang sudah maju. Di Negara berkembang termasuk Indonesia pemerintah menempatkan aspek pendidikan pada posisi yang sangat penting, karena itu pembangunan hanya dapat dicapai dengan cara memperluas dan memperbarui pendidikan. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan diri, memanfaatkan lingkungan dan melestarikan norma-norma untuk kelangsungan hidup yang lebih baik dari suatu generasi ke generasi berikutnya.

Pendidikan merupakan salah satu sarana pokok program pemerintah dalam rangka meningkatkan kesejahteraan rakyatnya karena kualitas atau mutu pendidikan merupakan kunci pembangunan dan hanya melalui pendidikan kualitas SDM dapat di tingkatkan. Semakin ketatnya persaingan global, SDM di Indonesia harus tanggap dan tangguh dalam menghadapi berbagai gejolak dan perubahan serta harus mampu memanfaatkan berbagai peluang yang ada untuk memajukan kesejahteraan hidup. Oleh karena itu salah satu tolok ukur kualitas SDM adalah tingkat pendidikan, maka diperlukan lembaga pendidikan yang mampu mencetak SDM yang berkualitas sebagai langkah *implementasi* awal pemerintah pada tahun 1994 menetapkan wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun. Program pendidikan SMP (Sekolah Menengah Pertama), merupakan hal

yang baru yang konsepnya masih dalam taraf realisasi sehingga pada tahap-tahap awal hal ini masih banyak membutuhkan perhatian dari semua pihak yang terkait, baik menyangkut teknis penyelenggaraan yang bersifat akademis maupun konseptual.

SMP N 16 Yogyakarta adalah salah satu sekolah menengah pertama di Yogyakarta yang sudah berstandar nasional. Sekolah yang bertempat di Jalan Nagan Lor 8 Kraton Yogyakarta ini termasuk sekolah yang cukup baik dan telah dilengkapi berbagai fasilitas yang mendukung pembelajaran siswa. Kegiatan belajar mengajar (KBM) terlaksana setiap hari Senin sampai Sabtu. Kegiatan dimulai pada pukul 07.00.

Mata pelajaran wajib yang diikuti siswa antara lain Pendidikan Agama, PKN, Matematika, IPA, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, TIK, IPS, Kesenian, Olahraga, Bahasa Jawa, Keterampilan, dan pelajaran lain yang umum diajarkan pada tingkat SMP. SMP N 16 Yogyakarta merupakan sekolah dengan pembelajaran yang cukup baik. KBM terselenggara dengan lancar dan *ekstrakurikuler* yang diadakan sangat menunjang siswa.

SMP N 16 Yogyakarta mempunyai program keterampilan PKK yang diberikan agar peserta didik memiliki bekal keterampilan dalam proses produksi busana dan lenan rumah tangga, sehingga menghasilkan peserta didik yang mampu memenuhi kebutuhan industri.

Pada pelajaran keterampilan PKK siswa diharapkan dapat membuat bermacam-macam keterampilan busana dan lenan rumah tangga,

diantaranya membuat celana. Pelajaran ini terdiri dari teori dan praktek yang menitik beratkan pada keterampilan membuat celana. Media pembelajaran yang digunakan di SMP N 16 Yogyakarta adalah media papan tulis dan satu buku pelajaran. Namun umumnya media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis. Sehingga dampak yang terjadi : (1) siswa kurang perhatian terhadap mata pelajaran keterampilan PKK karena media kurang bervariasi, (2) siswa merasa bosan terhadap mata pelajaran keterampilan PKK, (3) media kurang bervariasi sehingga siswa belum jelas. Banyak siswa yang masih belum jelas dengan mata pelajaran PKK, maka kriteria ketuntasan minimal (KKM) belum tercapai 100%. Nilai yang digunakan di SMP N 16 Yogyakarta pelajaran keterampilan PKK yaitu 7,00. Peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 48,50%. Jadi 52,50% peserta didik belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini bisa disebabkan karena pemilihan media pembelajaran atau metode pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih kurang menarik perhatian siswa.

Mengingat siswa belum jelas dengan informasi yang berkembang, maka dalam proses pembelajaran harus ada media yang dapat menarik perhatian siswa dan media mampu mewakili penjelasan guru. Sehingga peserta didik bisa belajar secara mandiri. Bahan ajar tersebut juga harus dilengkapi dengan contoh yang sebenarnya sehingga lebih menarik perhatian dan mempermudah peserta didik dalam praktek.

Proses pembelajaran dengan media dalam menjahit celana akan berjalan lancar apabila komponen-komponen pembelajaran saling berinteraksi dan *interaksi*. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta evaluasi yang dilakukan guru.

Media *Chart* adalah media *visual* yang berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Banyak materi yang menguraikan tentang konsep tertentu harus diuraikan dengan bantuan *chart* sehingga lebih mudah dipahami bagi siapa yang mempelajarinya. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk media *chart* akan memudahkan penyampaian pesan yang biasanya dirubah dalam bentuk ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau berupa gambar yang dapat memperjelas suatu konsep. Penggunaan media *chart* akan menguraikan secara jelas garis besar atau tahapan-tahapan dari suatu proses dan menyajikannya sekaligus pada satu konsep (<http://izaskia.files.wordpress.com/2010/03/pengenalan-media-pembelajaran/diakses pada tanggal 10 Maret 2012>).

Media yang digunakan peneliti yaitu media *chart* tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media ini juga tidak menggunakan media proyeksi dalam pemakaianya. Kebanyakan media tiga dimensi ini merupakan objek sesungguhnya (*real object*) atau miniatur suatu objek, dan bukan foto, gambar atau lukisan.

Berdasarkan penelitian diatas alasan peneliti mengambil media *chart* tiga dimensi (3D) sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan PKK menjahit celana yang merupakan salah satu mata pelajaran program produktif yang diberikan kepada siswa kelas VIII di SMP N 16 Yogyakarta. Namun karena terbatasnya media yang digunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu hasil belajar siswa, terutama pada pelajaran menjahit celana siswa masih terlihat kaku dan belum tersedianya media yang digunakan, media tidak menampilkan langkah-langkah menjahit celana secara kongkrit membuat siswa masih kurang efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka permasalahan-permasalahan yang timbul adalah:

1. Proses kegiatan belajar yang masih sederhana dengan kegiatan seperti mencatat dipapan tulis dan ceramah.
2. Guru kurang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
3. Medianya kurang mendukung dalam praktek menjahit celana mata pelajaran keterampilan PKK dan kurang bervariasi, sehingga perhatian siswa kurang dan siswa merasa bosan.
4. Kriteria Ketuntasan Minimal yang belum tercapai. Peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 48,50%. Jadi

52,50% peserta didik belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka penulis membatasi lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran keterampilan PKK membuat celana.

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan yang terdapat pada penggunaan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK di SMP N 16 Yogyakarta mencakup komponen pengembangan media, pelaksanaan pembelajaran, serta *efektifitas* penggunaan media pembelajaran. Penelitian dibatasi pada masalah diatas karena hal inilah yang dianggap penting dalam pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yang dilaksanakan di SMP N 16 Yogyakarta?
2. Bagaimanakah kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yang dilaksanakan di SMP N 16 Yogyakarta?

E. Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah :

1. Menghasilkan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yang dilaksanakan di SMP N 16 Yogyakarta.
2. Mengetahui kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yang dilaksanakan di SMP N 16 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran atau informasi kepada :

1. SLTP

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam penyusunan rencana pembelajaran mata pelajaran produktif dengan menggunakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana.

2. Guru

Media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK dapat digunakan oleh guru sebagai media yang digunakan untuk mengajar.

3. Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan materi dan mengetahui informasi tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan

media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana di SMP N 16 Yogyakarta.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan tentang pelaksanaan dan pengembangan pembelajaran menggunakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana, sehingga apabila terjun ke profesi guru sudah memiliki gambaran pembelajaran menggunakan bahan ajar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran atau pengajaran pada dasarnya merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar. Istilah pembelajaran pengganti pengajaran atau “proses belajar mengajar”.”Oemar Hamalik (2003 : 27) mengartikan belajar”. Proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dengan lingkungan.” Lingkungan disini dalam arti luas meliputi guru, fasilitas belajar, peralatan serta siswa lainnya. Oleh karena itu dalam pengertian ini ciri-ciri pembelajaran lebih terarah pada:

a. Kegiatan untuk meningkatkan, memproses dan mendukung proses belajar mengajar siswa.

b. Mengandung unsur kesengajaan dari luar individu belajar.

Menurut (Wina Sanjaya, 2006 : 147) terdapat beberapa karakteristik penting dari istilah pembelajaran:

- 1) Pembelajaran berarti membela jarkan siswa
- 2) Proses pembelajaran berlangsung dimana saja
- 3) Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan.

Pembelajaran juga merupakan proses komunikasi *transaksional* yang bersifat timbal balik antara siswa dan guru, siswa dengan siswa atau siswa dengan sumber belajar lain pada suatu lingkungan belajar

tertentu, untuk mencapai tujuan tertentu. Komunikasi *transaksional* merupakan bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dengan kegiatan pembelajaran. Guru memiliki peranan penting dalam merancang dan melakukan proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif terhadap pencapaian sasaran belajar. Rasa senang belajar bersama guru dikelas akan mendorong kegiatan belajar tanpa guru diluar kelas, dirumah dan tempat lainnya.

Kemampuan dan nilai-nilai baru merupakan sasaran atau tujuan dari pembelajaran, tetapi proses pembelajaran juga terkait dengan komponen-komponen lain, diantaranya: bahan belajar, metode pembelajaran serta media dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Oemar Hamalik (2003 :27), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran Oemar Hamalik (2003: 27).

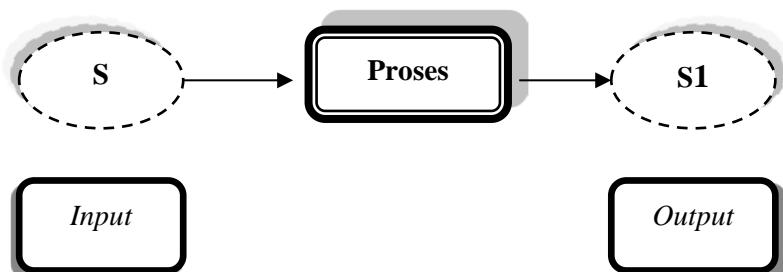
Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Dalam pembelajaran

guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

b. Komponen Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2011: 57) belajar adalah perubahan tingkah laku. Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan sistem saraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba. Walaupun kita tidak bisa melihat perubahan tingkah laku pada diri setiap orang, akan tetapi sebenarnya kita dapat menentukan apakah seseorang telah belajar atau belum, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 59) proses perubahan tingkah laku pada setiap orang sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 01. Proses Perubahan Tingkah Laku Wina Sanjaya (2011 : 59)

Berdasarkan gambar tersebut, maka dapat kita lihat, bahwa telah terjadi proses belajar pada diri seseorang (S) manakala terjadi perubahan dari S sebagai *input* menjadi S1 sebagai *output*. Efektivitas pembelajaran atau belajar dan tidaknya seseorang tidak dapat dilihat dari aktivitasnya selama terjadinya proses belajar, akan tetapi hanya dapat dilihat dari adanya perubahan dari sebelum dan sesudah terjadi proses pembelajaran.

1) Tujuan

Wina Sanjaya (2011 : 59) Tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam *system* pembelajaran. Sesuai standar isi, kurikulum yang berlaku untuk setiap satuan pendidikan adalah kurikulum berbasis kompetensi. Dalam kurikulum yang demikian, tujuan yang diharapkan dapat dicapai adalah sejumlah kompetensi yang tergambar baik dalam kompetensi dasar maupun dalam standar kompetensi.

Menurut W. Gulo yang dikutip oleh Wina Sanjaya (2002: 59), istilah kompetensi dipahami sebagai kemampuan. Kemampuan itu menurutnya bisa kemampuan yang tampak dan kemampuan yang tidak tampak. Kemampuan yang tampak disebut *perfomance* (penampilan). *Perfomance* itu tampil dalam bentuk tingkah laku yang dapat didemonstrasikan, sehingga dapat diamati, dapat dilihat, dan dapat dirasakan. Kemampuan yang tidak tampak disebut juga kompetensi *rasional*, yang dikenal dalam *taksonomi*

Bloom sebagai kemampuan *kognitif, afektif dan psikomotorik*.

Kedua komponen itu saling terkait. Kemampuan *performance* akan berkembang manakala kemampuan *rasional* meningkat. Seseorang yang memiliki ilmu pengetahuan luas akan menampilkan *performance* yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang memiliki sedikit ilmu pengetahuan.

2) Guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin dapat diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik pembelajaran.

Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar, tidak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti televisi, radio, komputer, dan lain sebagainya. Sebab siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Dalam proses pembelajaran guru bukanlah hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Efektivitas proses pembelajaran terletak dipundak guru. Oleh

karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

Aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru adalah : (a) *teacher formative experience*, meliputi *gender* serta semua pengalaman hidup yang menjadi latar belakang sosial mereka. Termasuk kedalam aspek ini diantaranya, meliputi tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya dan adat istiadat, keadaan keluarga dari mana guru itu berasal, misalnya apakah guru itu tergolong mampu atau tidak, apakah mereka berasal dari keluarga harmonis atau bukan, (b) *teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, (c) *teacher properties*, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan atau intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk didalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi pelajaran.

3) Faktor Siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah

perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa yang menurut Dunkin disebut *pupil formative experiences* serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

Aspek latar belakang, meliputi *gender* siswa, tempat kelahiran dan tempat tinggal siswa, tingkat sosial ekonomi siswa, dari keluarga yang bagaimana siswa berasal dan lain sebagainya; sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki siswa meliputi kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap. Tidak dapat diduga bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang termasuk berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran, dan lain sebagainya. Sebaliknya siswa yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran termasuk menyelesaikan tugas, dan lain

sebagainya. Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan siswa maupun dalam perlakuan guru dalam menyesuaikan gaya belajar. Demikian pula dengan tingkat pengetahuan siswa. Siswa yang memiliki pengetahuan yang memadai tentang penggunaan bahasa standar, misalnya akan mempengaruhi proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki tentang hal itu.

Berdasarkan uraian diatas, sikap dan penampilan siswa di dalam kelas, juga merupakan aspek lain yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Siswa yang sangat aktif, siswa yang pendiam, tidak sedikit juga ditemukan siswa yang memiliki motivasi yang rendah dalam belajar. Semua itu akan memengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab, bagaimanapun faktor siswa dan guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam interaksi pembelajaran.

4) Strategi atau metode

Strategi atau metode adalah komponen yang juga mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu

setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2011 : 60)

5) Isi atau materi

Isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam *system* pembelajaran. Artinya, sering terjadi proses pembelajaran diartikan sebagai proses penyampaian materi. Hal ini bisa dibenarkan manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran (*subject centered teaching*). Dalam kondisi semacam ini, maka penguasaan materi pelajaran oleh guru mutlak diperlukan. Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar. Materi pelajaran tersebut biasanya tergambar dalam buku teks, sehingga sering terjadi proses pembelajaran adalah menyampaikan materi yang ada dalam buku (Wina Sanjaya, 2011 : 60).

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam *setting* pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas dan tanggung jawab guru bukanlah sebagai sumber belajar. Karena materi pelajaran sebenarnya bisa diambil dari berbagai sumber.

6) Media (Alat dan sumber)

Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam

kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi (Wina Sanjaya, 2011 : 60).

Berarti peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat

7) Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam *system* proses pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran (Wina Sanjaya, 2011 : 59)

Kesimpulan dari berbagai kajian pembelajaran yang telah dikemukakan para ahli maka dapat ditarik kesimpulannya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran sebagai suatu proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru

sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

- 2) Pembelajaran juga merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik antara siswa dan guru, siswa dengan siswa atau siswa dengan sumber belajar lain pada suatu lingkungan belajar tertentu, untuk mencapai tujuan tertentu.
- 3) Sebagai suatu sistem agar proses pembelajaran bisa berhasil, maka sebagai seorang guru perlu menganalisis berbagai komponen sistem pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

Menetukan dan menganalisis ketujuh komponen pembelajaran dengan baik akan dapat membantu guru memprediksikan keberhasilan pencapaian tujuan proses pembelajaran yang sudah ditetapkan.

2. Media

a. Definisi Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely yang dikutip oleh Azhar arsyad (1971: 03) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau

sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* dan *verbal*.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

b. Macam-macam Media

Secara garis besar, media terbagi menjadi dua macam, yaitu media elektronik dan media cetak, (<http://hiburan.kompasiana.com/television/2011/01/15/media-komunikasi/>, diakses tanggal 27 maret 2012. Jam 11.00).

1) Media elektronik

Media elektronik adalah media yang menggunakan perangkat elektronik. Macam-macam media elektronik antara lain (a) internet, (b) telepon, (c) faks, (d) pager.

Internet merupakan rangkaian komputer yang berhubungan menerukan berbagai rangkaian dapat berbentuk *software* dan *hardware*. Sedangkan telepon adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan suara terutama pesan yang berbentuk percakapan. Sama halnya dengan telepon, televisi juga alat komunikasi namun satu arah dengan teknologi yang lebih modern, bisa menampilkan suaran dan gambar ada juga faks dan

pager merupakan alat komunikasi yang dapat mengirim pesan, pesan yang dikirim berupa dokumen dan pesan pendek.

2) Media cetak

Media cetak adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menginformasikan suatu hal atau maalah kepada masyarakat dalam bentuk cetak.

Macam-macam media cetak antara lain :

a) Koran

Koran dari bahasa Belanda *krant* atau surat kabar adalah suatu penerbitan yang ringan dan mudah dibuang, biasanya dicetak pada kertas biasa disebut dengan kertas koran, yang berisi berita-berita terkini dalam berbagai topik.

b) Majalah

Majalah adalah terbitan berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik, pandangan topik aktual yang patut diketahui pembaca, dan menurut waktu penerbitannya dibedakan atas majalah bulana, tengah bulanan, mingguan, dsb dan menurut pengkhususan isiannya dibedakan atas majalah berita, wanita, remaja, olahraga, sastra dan ilmu pengetahuan.

c) Pamflet

Brosur atau pamphlet memuat informasi atau penjelasan tentang suatu produk, layanan, fasilitas umum, profil perusahaan, sekolah, atau dimaksudkan sebagai sarana beriklan. Informasi

dalam brosur ditulis dalam bahasa yang ringkas, dan dimaksudkan mudah dipahami dalam waktu singkat. Brosur juga didesain agar menarik perhatian dan dicetak diatas kertas yang baik dalam usaha membangun citra yang baik terhadap layanan atau produk tertentu.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Telah dikemukakan terdahulu, bahwa media mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media dibatasi kearah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal media pembelajaran.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran Djamarah yang dikutip oleh Azhar arsyad (2002: 137). Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 17). Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Prinsip tahapan pembelajaran dari Jerome S Bruner dapat kita terapkan dalam “Kerucut Pengalaman” atau “*cone of experience*” yang dikemukakan Edgar Dale pada tahun 1946, seperti yang dapat kita lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 01. Kerucut Pengalaman Hujair AH. Sanaky (2009:42)

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Seels & Glosgow yang dikutip Azhar Arsyad (2009 : 97) yaitu:

1) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Beberapa jenis media yang dapat digolongkan ke dalam media audio adalah (a) radio, (b) alat perekam *magnetic* (kaset).

2) Media Proyeksi Diam

Beberapa media yang termasuk kedalam media proyeksi diam diantaranya adalah: adalah: (a) film bingkai, (b) film rangkai, (c) *over head transparancy* (OHT), (d) *opaque projektor*, (e) mikrofis.

3) Media Proyeksi Gerak.

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

4) Multimedia

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer.

5) Benda

Benda-benda yang ada disekitar dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran, baik benda asli maupun benda tiruan atau miniatur.

6) Media Visual.

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.

c. Media-media yang Biasa digunakan dalam Proses Pembelajaran

1) Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.

Seperti halnya media yang lain, media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan.

Beberapa media yang termasuk media visual adalah (Azhar Arsyad, 2011:106-148):

a) Gambar atau foto

Kita sering menggunakan gambar atau foto sebagai media pembelajaran karena gambar merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja oleh siapa saja.

Kelebihan media gambar atau foto sebagai media pembelajaran adalah : (1) memberikan tampilan yang sifatnya kongkrit gambar/ foto lebih realistik menunjukkan pokok

masalah dibandingkan dengan media verbal, (2) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, (3) gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (4) dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, (5) murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

b) Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang merupakan draft kasar yang menyajikan bagian-bagian pokonya saja tanpa detail.

Kelebihan media sketsa adalah : (1) jika gurunya kreatif dapat menuangkan ide-idenya kedalam bentuk sketsa, (2) dapat menarik perhatian murid, (3) menghindari verbalitas, (4) memperjelas penyampaian pesan.

c) Diagram

Berfungsi sebagai penyederhana sesuatu yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk-petunjuk. Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol, diagram menggambarkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada.

Ciri-ciri dari sebuah diagram yang baik adalah : (1) benar, digambar rapi, diberi judul, label dan penjelasanpenjelasan

yang perlu, (2) cukup besar dan ditempatkan strategis, (3) penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum, dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

d) Bagan/*Chart*

Terdapat dua jenis *chart* yaitu *chart* yang menyajikan pesannya secara bertahap dan *chart* yang menyajikan pesannya sekaligus. *Chart* yang menyajikan pesannya secara bertahap misalnya adalah *flipchart* atau *hidden chart*, sementara bagan atau *chart* yang menyajikan pesannya secara langsung misalnya bagan pohon (*tree chart*), bagan alir (*flow chart*) atau bagan garis waktu (*time line chart*). Bagan atau *chart* berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara *visual*. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Dalam bagan biasanya kita menjumpai jenis media visual lain seperti gambar, diagram, atau lambing-lambang verbal.

Ciri-ciri bagan atau *chart* sebagai media yang baik adalah : (1) dapat dimengerti oleh pembaca, (2) sederhana dan lugas tidak rumit atau berbelit-belit, (3) diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap mengikuti perkembangan zaman juga tidak kehilangan daya tarik.

e) Grafik

Disusun berdasarkan prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif, grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau simbol-simbol verbal yang berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Dengan menggunakan grafik kita dapat melakukan analisis dengan cepat, *interpretasi* dan perbandingan data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan dan arah. Terdapat beberapa macam grafik diantaranya adalah grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

f) Kartun

Suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan diingat serta dimengerti dengan cepat.

g) Poster

Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng dan sebagainya. Poster tidak saja penting untuk menyampaikan pesan atau kesan tertentu akan tetapi mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

Ciri-ciri poster yang baik adalah : (1) sederhana, (2) menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok, (3) berwarna, (4) slogan yang ringkas dan jitu, (5) ulasannya jelas, (6) motif dan desain bervariasi.

h) Peta dan Globe

Berfungsi untuk menyajikan data-data yang berhubungan dengan lokasi suatu daerah baik berupa keadaan alam, hasil bumi, hasil tambang atau lain sebagainya.

Secara khusus peta dan globe dapat memberikan informasi tentang: (1) keadaan permukaan bumi, daratan, sungai, gunung, lautan dan bentuk daratan serta perairan lainnya, (2) tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain, (3) data-data budaya dan kemasyarakatan, (4) data-data ekonomi, hasil pertanian, industri dan perdagangan.

Media visual merupakan media yang digunakan oleh penulis yang diterapkan pada pengembangan media pembelajaran *chart*

tiga dimensi dalam menjahit celana mata pelajaran keterampilan PKK.

2) Media Audio.

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran.

Jenis media yang dapat digolongkan ke dalam media audio adalah (Azhar Arsyad, 2011:148-156) :

a) Radio

Media ini dapat merangsang partisipasi aktif dari pendengar. Siaran radio sangat cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa. Bahkan radio juga dapat digunakan sebagai pemberi petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa dalam pembelajaran.

b) Alat perekam *magnetic* (kaset)

Alat perekam magnetik atau *tape recorder* adalah salah satu media yang memiliki peranan yang sangat penting dalam penyampaian keakuratan sebuah informasi. Melalui media ini kita dapat merekam audio, mengulangnya dan menghapusnya. Selain itu pita rekaman dapat diputar berulang-ulang tanpa mempengaruhi *volume*, sehingga dapat menimbulkan berbagai kegiatan diskusi atau dramatisasi.

3) Media Proyeksi Diam

Beberapa media yang termasuk kedalam media proyeksi diam diantaranya adalah:

a) Film Bingkai

Film bingkai adalah suatu film positif baik hitam putih ataupun berwarna yang berukuran 35 mm, dan umumnya dibingkai dengan ukuran 2 x 2 inchi. Untuk melihatnya perlu ditayangkan dengan proyektor slide.

Beberapa keuntungan penggunaan film bingkai sebagai media pembelajaran adalah:

- (1) Materi pelajaran yang sama dapat disebarluaskan kepada seluruh siswa secara serentak
- (2) Penyimpanannya mudah dan praktis
- (3) Program dapat dibuat dalam waktu singkat tergantung kebutuhan dan perencanaan.

b) Film Rangkai

Film rangkai hampir sama dengan film bingkai, bedanya pada film rangkai frame atau gambar tidak memerlukan bingkai dan merupakan rangkaian berurutan dari sebuah film atau gambar tertentu. Jumlah gambar pada 1 rol film rangkai adalah sekitar 50 sampai dengan 75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130 cm tergantung pada isi film itu.

Keuntungan penggunaan film rangkai sebagai media pembelajaran adalah:

- (1) Penyimpanannya mudah
- (2) Penyimpanannya mudah dan praktis

c) OHT

Over Head Transparency (OHT) adalah media visual proyeksi, dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8,5 x 11 inchi. Media ini memerlukan alat khusus untuk memproyeksikannya yang dikenal dengan sebutan *Over Head Projector* (OHP).

Kelebihan penggunaan OHT sebagai media pembelajaran diantaranya adalah:

- (1) Gambar yang diproyeksikan lebih jelas bila dibandingkan jika digambarkan di papan tulis
- (2) Ruangan tidak perlu digelapkan
- (3) Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas atau ruangan

d) *Opaque Projektor*

Projektor yang tak tembus pandang, karena yang diproyeksikan bukan bahan transparan tetapi bahan-bahan yang tidak tembus pandang (*opaque*).

Kelebihan *projektor* tak tembus pandang adalah:

- (1) Dapat digunakan untuk hampir semua bidang studi yang ada di kurikulum
- (2) Dapat memperbesar benda kecil menjadi sebesar papan sehingga bahan yang semula hanya untuk individu menjadi untuk seluruh kelas
- (3) Bahan cetak pada buku, majalah, foto, grafis, bagan atau diagram dapat diproyeksikan secara langsung tanpa dipindahkan ke permukaan transparansi terlebih dahulu.

e) Mikrofis

Mikrofis adalah lembaran film transparan yang terdiri atas lambang-lambang visual yang diperkecil sedemikian sehingga tidak dapat dibaca dengan mata telanjang.

Kelebihan dari media ini adalah sebagai berikut:

- (1) Mudah diduplikasi dengan biaya relatif murah
 - (2) Dapat diproyeksikan ke layar lebar
 - (3) Memudahkan identifikasi informasi kepustakaan karena letaknya berada di bagian atas lembaran
- 4) Media Proyeksi Gerak.

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD)

Beberapa jenis media yang masuk dalam kelompok ini adalah:

a) Film gerak

Film gerak merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat menarik karena mampu mengungkapkan keindahan dan fakta bergerak dengan efek suara, gambar dan gerak, film juga dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.

Kelebihan film sebagai media pembelajaran adalah:

- (1) Keterampilan membaca atau menguasai penguasaan bahasa yang kurang bisa diatasi dengan menggunakan film
- (2) Sangat tepat untuk menerangkan suatu proses
- (3) Film juga dapat merangsang motivasi kegiatan siswa

b) Film gelang

Film gelang atau film *loop* adalah jenis media yang terdiri atas film berukuran 8 mm dan 16 mm yang ujung-ujungnya saling bersambungan sehingga film ini akan berulang terus menerus jika tidak dimatikan.

Kelebihan penggunaan media ini sebagai media pembelajaran adalah:

- (1) Ruangan tidak perlu digelapkan
- (2) Dapat berputar terus berulang-ulang sehingga pengertian yang kabur menjadi jelas
- (3) Film dapat dihentikan kapan saja untuk diselingi oleh penjelasan atau diskusi

c) Program TV

Televisi merupakan media menarik dan modern karena merupakan bagian dari kebutuhan hidupnya.

Kelebihan media TV :

- (1) Memiliki daya jangkauan yang cukup luas
- (2) Memiliki daya tarik yang besar
- (3) Dapat mengatasi batas ruang dan waktu

d) Video

Pesan yang disajikan dalam media video dapat berupa fakta maupun *fiktif*, dapat bersifat *informatif*, *edukatif* maupun *instruksional*.

Kelebihan penggunaan media video dalam pembelajaran adalah:

- (1) Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari para ahli
- (2) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar seorang guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya
- (3) Ruangan tidak perlu digelapkan pada saat penyajian

5) Multimedia

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer.

Sejalan dengan hal di atas, Heinich et al (2005) multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

Kelebihan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat :

- a) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah
 - b) Menghemat waktu
 - c) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- 6) Benda

Benda-benda yang ada disekitar dapat digunakan pula sebagai media pembelajaran, baik benda asli maupun benda tiruan atau miniatur.

Kelebihan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat :

- a) Dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar secara langsung
- b) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- c) Pelajaran tidak membosankan

d. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan

pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Depdiknas (2003: 40) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Azhar Arzad (1997: 9) fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- 2) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Mendorong motivasi belajar.
- 4) Menambah variasi dalam penyajian materi.
- 5) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- 6) Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.
- 7) Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran sangat banyak diantaranya media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan mempengaruhi semangat belajar mereka. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai pembawa informasi dan sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode yaitu

prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah infirmasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

e. Macam-macam media *chart*

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009 : 74) macam-macam media *chart* antara lain sebagai berikut :

1) *Chart* yang penyampaiannya bertahap :

a) *Flip chart* : *flip chart* atau bagan balikan yang menyajikan setiap informasi, apabila urutan informasi yang akan disajikan sulit ditunjukkan dalam selembar *chart*, maka bagan balikan dapat dipakai.

b) *Hiden chart / bagan tertutup / strip charat* : yaitu pesan yang akan dikomunikasikan mula-mula dituangkan kedalam satu *chart*. Misalnya pesan tersebut berupa jenis *chart*, setiap jenis kemudian ditutup dengan potongan kertas yang mudah untuk dilepas. Potongan kertas ini akan menari saat penyajian satu persatu.

2) *Chart* yang penyampaiannya sekaligus :

a) Bagan organisasi : bagan organisasi adalah bagan yang menjelaskan hubungan fungsional antara bagian-bagian dalam suatu organisasi.

b) Bagan bergambar (bagan lukisan) : bagan yang disampaikan berupa lukisan.

- c) Bagan pandangan tembus : bagan yang menerangkan keadaan di dalam suatu benda, tanpa menghilangkan bentuk utuh benda.
- d) Bagan terurai : bagan yang memberikan gambaran seandainya sesuatu diurai, tetapi tetap dalam posisi dan urutan semula.
- e) Bagan petunjuk : bagan yang memberikan petunjuk pembuatan sesuatu.
- f) Bagan garis waktu (*time line chart*) : bagan yang melukiskan keadaan waktu tertntu dan menggambarkan hubungan antara peristiwa yang terjadi pada waktu tersebut.
- g) Bagan pohon (*tree chart*) : Ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang, dan ranting. Biasanya posisi atau hubungan antara kelas / keturunan.
- h) Bagan arus (*flow chart*) : Menggambarkan arus suatu produksi atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja antar berbagai bagian atau saksi suatu organisasi.
- i) *Stream Chart* : merupakan kebalikan dari *tree chart*. Jika diagram pohon dimulai dari suatu hal kemudian memecah menjadi bagian, maka dalam *stream chart* berbagai hal tersebut akhirnya menyimpul / menuju ke suatu hal yang sama.
- j) *Wall Chart* : media ini berupa denah, bagan, skema, atau gambar-gambar pada kertas lembar yang biasanya digantungkan pada dinding.

- k) *Flash chart* : Media ini berupa kartu-kartu ukuran 15 X 20 X cm² yang terbuat dari karton. Kartu ini berisi gambar yang berbentuk “*stick figure*” / gambar dengan garis pokok saja, akan tetapi dapat menggambarkan maksud.
- l) *Ritatoon* : Media ini berupa gambar lepas yang cukup menarik dan mengandung suatu pesan / informasi dimana di belakang gambar diberikan tambahan keterangan tentang gambar tersebut, sehingga ketika guru menjelaskan isi gambar guru tidak perlu membalik / melihat gambar akan tetapi cukup membaca keterangan yang ada di sebalik gambar.

Berdasarkan pengertian macam-macam media *chart*. Penulis menggunakan bagan petunjuk, yaitu bagan yang mempermudah dalam memahami langkah-langkah pembuatan celana. Bagan petunjuk merupakan salah satu alternatif media untuk menarik minat siswa agar dapat belajar mandiri, dan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran celana anak.

f. Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D)

1) Pengertian Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D)

Media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media ini juga tidak menggunakan media proyeksi dalam pemakaianya.

Kebanyakan media tiga dimensi ini merupakan objek sesungguhnya (*real object*) atau miniatur suatu objek, dan bukan foto, gambar atau lukisan. Beberapa contoh media 3D adalah model, *prototype*, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan alam sekitar, (<http://izaskia.files.wordpress.com/2010/03/pengenalan-media-pembelajaran/>, diakses tanggal 10 Maret 2012, Jam 11.00).

2) Karakteristik Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D)

Media pembelajaran *chart* tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang yang efektif, (<http://izaskia.files.wordpress.com/2010/03/pengenalan-media-pembelajaran/>, diakses tanggal 10 Maret 2012, Jam 11.00).

Berdasarkan karakteristik media, maka media *chart* tiga dimensi yang yang dikembangkan dalam pembelajaran menjahit

celana dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

3) Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Chart* Tiga Dimensi (3D) :

Moedjiono (1992) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan:

- (a) Memberikan pengalaman secara langsung
- (b) Penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme
- (c) Dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya
- (d) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
- (e) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Sedangkan kelemahan-kelemahannya adalah :

- (a) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar
- (b) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar
- (c) Perawatannya rumit.

Berdasarkan pendapat diatas jenis media pembelajaran yang berupa serangkaian yang menunjukkan proses (langkah-langkah), dan hal yang diungkapkan diatas media *chart* sendiri dan memanfaatkan bahan yang ada dapat diperoleh dari buku, majalah, jurnal dan bahan cetak lainnya. Maka beberapa pendapat diatas ditarik kesimpulan bahwa dari beberapa pendapat dari Aszar Arsyad, Arif S. Sadiman dan Jerold Kemp sebagai acuan kisi-kisi instrument pembutuhan celana.

4. Pembelajaran Keterampilan PKK

a. Pembelajaran Keterampilan PKK di SMP

Menurut Nana Sudjana (2002: 89), pembelajaran merupakan proses interaksi belajar dan mengajar antara siswa dengan guru yang diarahkan kepada tujuan. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan aspek lain yang ada pada siswa. Sedangkan mengajar juga merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi belajar dan mengajar antara siswa dengan guru, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang ada pada siswa. Kesimpulan tentang kajian pembelajaran ini dijadikan sebagai acuan instrumen aspek materi pembelajaran yang akan dibahas pada bab III.

Menurut Depdiknas (2003:6) menyatakan definisi keterampilan sebagai berikut :

Keterampilan adalah mata pelajaran yang berisi kemampuan *konseptual*, *apresiatif* dan *kreatif produktif* dalam menghasilkan benda produk kerajinan dan produk teknologi yang memberikan penekanan pada penciptaan benda-benda fungsional dari karya kerajinan, karya teknologi sederhana, yang tertumpu pada keterampilan tangan.

Sedangkan ruang lingkup keterampilan sangat luas meliputi kegiatan yang berupa perubahan, berfikir, berbicara, melihat, mendengar dan sebagainya. Akan tetapi dalam pengertian sempit biasanya keterampilan lebih ditujukan kepada kegiatan yang berupa perubahan yang menghasilkan karya atau pekerjaan sebagai sumber naskah.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan keterampilan adalah koordinasi motorik yang mendorong seseorang secara otomatis menggerakkan anggota badan untuk melaksanakan sejenis kegiatan. Kurikulum yang bahan kajiannya dan pelajaran yang ditetapkan secara masing-masing daerah yang mempunyai kemampuan kognitif yang mendorong seseorang otomatis menggerakkan anggota badan untuk melaksanakan sejenis pekerjaan tertentu.

b. Tujuan Pembelajaran Keterampilan PKK di SMP

Menurut Mimin Haryati (2007:22) Pada umumnya tujuan pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu ranah *kognitif*, *psikomotor* dan *afektif*. Secara *eksplisist* ketiga aspek tersebut tidak dipisahkan satu sama lain.

1) Aspek *kognitif*

Tujuan aspek *kognitif* berorientasi pada kemampuan berfikir yang menyangkup kemampuan *intelektual* yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah

yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Pada pembelajaran keterampilan PKK di SMP tujuan *kognitif* yang diharapkan yaitu :

- a) Siswa dapat mengidentifikasi pengertian celana bermain
 - b) Siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan untuk membuat celana bermain
 - c) Siswa dapat mengidentifikasi ukuran yang digunakan untuk membuat celana bermain
 - d) Siswa dapat menjelaskan cara membuat celana sesuai dengan langkah-langkah kerja menjahit celana pada media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D).
- 2) Aspek *psikomotorik*

Menurut Singer (1972) mata ajar yang termasuk kelompok mata ajar psikomotor adalah mata ajar yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik. Tujuan *psikomotorik* yang diharapkan dalam pembelajaran keterampilan PKK di SMP yaitu :

- a) Siswa dapat menunjukkan celana bermain dengan benar
- b) Siswa dapat menunjukkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat celana bermain dengan benar
- c) Siswa dapat menunjukkan ukuran yang digunakan untuk membuat celana bermain dengan benar
- d) Siswa dapat menunjukkan cara membuat celana bermain sesuai dengan langkah kerja yang benar

3) Aspek *afektif*

Pophan (1995), mengatakan bahwa ranah *afektif* menentukan keberhasilan belajar seseorang. Artinya ranah *afektif* sangat menentukan keberhasilan peserta didik untuk mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran. Tujuan *afektif* yang diharapkan dalam proses pembelajaran keterampilan PKK di SMP yaitu :

- a) Siswa menjelaskan pengertian celana bermain dengan semangat
 - b) Siswa mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan untuk membuat celana dengan cermat
 - c) Siswa mengidentifikasi ukuran yang digunakan untuk membuat celana dengan antusias
 - d) Siswa menjelaskan cara membuat celana bermain sesuai dengan langkah kerja dengan senang dan aktif
- c. Pembuatan Celana

1) Sejarah celana

Kemungkinan besar celana berasal dari timur. Di Eropa, celana pertama kali dipakai oleh suku Gauls dan suku Germanik tertentu. Baru pada abad ke-12 “*hose*” (celana berbentuk dua pipa yang digabungkan), umum dikenakan untuk bagian pakaian pria, dasarnya sama dengan *stocking* yang panjang (masa kini). Pada abad ke-15 an 16, celana mendapat sebutan yang tak terhitung (*Trunk, hose, round hose, denetions*, dan lain-lain). Akan tetapi tiap-tiap Negara mengembangkan model celana sendiri-sendiri. Misalnya, celana model *plunderhose* yaitu celana berbentuk

kantung bulat (*pouch*) yang diberi belahan-belahan; celana (*beeches*) Rhinegrave dari abad ke-17 yang lebar dan menggantung longgar sampai ke bawah lutut sehingga menghasilkan efek lipatan kerutan (*frilly*) seperti *petticoat* pada rok wanita; celana sepanjang lutut yang dikenal dengan nama *kneebreeces* dikenakan pada pemerintahan Louis XIV, namun menghilang sejak Revolusi Prancis dan digantikan celana panjang (*trousers/pantalcons*) yang hanya dipakai oleh lapisan bawah dan pelaut-pelaut (Goed Poespo, 2000:03)

Celana tetap disukai (*fashionable*) sampai akhir abad ke-19, dan menjadi lebih sempit atau lebih lebar susuai tuntutan fashion Model) *kneebreeces* tetap diakui sebagai pakaian formal yang dikenakan sampai tahun 1820, tetapi dipakai lagi pada abad ke-20 sebagai bagian dari pakaian untuk persidangan terutama di Inggris dan bekas kolonial. Pada masa kini celana sepanjang lutut adalah bagian dari pakaian *sport*, terutama untuk mendaki gunung.

Wanita pertama-tama memakai celana sebagai pakaian dalam pada abad ke-16, tetapi model itu tidak umum di Eropa dan baru pada abad permulaan ke-20 kebanyakan wanita mulai memakainya. Sebagi busana luar untuk wanita, pemakaian celana baru betul-betul diterima pada tahun-tahun belakangan ini.

2) Pengertian celana bermain

Celana bermaian untuk anak-anak adalah celana yang dipakai oleh anak-anak pada waktu bermain. Celana bermaian dapat berupa celana main dengan macam-macam model. Sesuai dengan fungsinya, celana ini dibuat longgar agar tidak mengganggu pergerakan dan kesehatan, praktis dalam pemakaian dan sederhana. Dasar celana main ada tiga macam yaitu : celana *puff*, celana pas di dada, dan celana dengan tali bahu. Bahan yang dipilih adalah bahan yang mudah mengisap keringat, kuat, dan tahan cuci. Contoh : poplin, birkolin, teteron, blaco, warna bebas, dan corak yang sesuai (Goed Poespo, 2000:05)

3) Bagian-bagian celana

Celana (*pants, trousersm, slacks, pantaloons*) adalah busana luar yang menutupi pinggul dan kaki-kaki dari pinggang sampai ke mata kaki, dengan setiap kaki tertutup secara terpisah. Model (*style*) celana ditentukan oleh panjang, lebar keliman bawah, serta bentuk pinggul menuju kelimannya. Bentuknya bisa ditunjukkan pada pinggang, pinggul, lutut, atau kelimnya. *Short* (celana pendek) panjangnya berakhir pada atau diatas lutut kaki, *jumpsuits* (celana terusan) adalah sebentuk celana yang disambungkan pada badan atas (*dodice*).

Celana dikencangkan (*fitted*) pada pinggang pada ban pinggang, elastic, tali kor, tali pita (*tie*), atau ikat pinggang. Celana

yang pas-suai memerlukan bukaan sehingga bisa ditarik diatas pinggul sewaktu memakainya. Celana mempunyai jahitan-jahitan pada tengah depan dan tengah belakangnya, dan letak sambungannya dua kaki pada bagian dua pakaian itu disebut *crotch* (lingkar pesak). Panjang dari pesak *crotch* ke garis pinggang dinamkan (*rise*) tinggi duduk. Jahitan dalam dari pesak ke keliman bawah disebut *inseam*, dan dipergunakan untuk mengkur panjang celana.

- 4) Langkah-langkah Pembuatan Celana
 - a) Siapkan pola cetak celana yang sudah ada
 - b) Letakkan pola diatas kain sesuai dengan arah serat
 - c) Pindahkan tanda pola menggunakan rader dan karbon jahit, atau menggunakan kapur jahit
 - d) Ubahlah pola cetak tersebut sesuai dengan ukuran anda
 - e) Beri garis lingkar pinggang naik keatas tambahkan 8-10 cm
 - f) Beri kampuh pada setiap sisi pola masing-masing 2 cm, khusus bagian kelim 4 cm
 - g) Potong kain sesuai dengan pola, perhatikan tanda-tanda polanya
 - h) Setelah bagian-bagian sudah terpotong kemudahan menjahit :
 - (1) Menjahit saku tempel pada celana bagian belakang sebelah kanan
 - (2) Menjahit pesak depan bagian kanan dan kiri
 - (3) Menjahit pesak belakang bagian kanan dan kiri

- (4) Menjahit sisi celana bagian dalam
 - (5) Menjahit sisi celana bagian luar
 - (6) Menjahit bagian pinggang celana, lipat bagian pinggang yang diberi tambahan 8-10 cm kemudian jahit. Kemudian masukkan elastik dan tali koord
 - (7) Menjahit kelim
 - i) Setelah menjahit kemudian membersihkan sisa-sisa benang
 - j) Menyetrika
 - k) Pengemasan
- d. Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D)

Berdasarkan beberapa tujuan pembelajaran keterampilan PKK, yaitu aspek *kognitif*, *psikomotor* dan *afektif*. Kemudian tujuan tersebut dikembangkan menjadi “Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran Menjahit Celana pada Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP N 16 Yogyakarta”.

Pembuatan media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan kertas Linen warna hitam dengan ukuran 79,5 cm x 54,5 cm. Untuk pemilihan jenis huruf pada judul media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan huruf jenis *Britannic Bold* dengan ukuran (size) 80. Untuk jenis huruf keterangan yang lainnya juga menggunakan huruf *Britannic Bold* dengan ukuran (size) 70. Media *chart* tiga dimensi (3D) ini terdiri dari 6 lembar kertas. Pada bagian atas dan bawah kertas diplipit dengan menggunakan kayu warna hitam dan pada bagian atas diberi tali.

Sehingga dengan adanya media ini kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran keterampilan menjahit celana dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu yang berkaitan dengan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana antara lain :

1. Vina Giri Liani (2009) yang meneliti tentang "Pengembangan media pembelajaran *chart* mata diklat menggambar busana di SMK piri 2 Yogyakarta". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (a) produk media pembelajaran *chart* yang telah dikembangkan berdasarkan kriteria media *chart*, (b) kelayakan pengembangan media *chart* diperoleh dari hasil validasi oleh beberapa ahli dengan kualifikasi kategori "baik", (c) efektifitas penggunaan media pembelajaran *chart* pada kompetensi menggambar busana pesta dengan teknik 3 dimensi dapat ditunjukkan hasil nilai yang berarti ada peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar = 0,6.
2. Herwi Susilowati (2011) yang meneliti tentang "Pengembangan media pembelajaran *chart* dan *job sheet* proporsi tubuh wanita pada mata diklat menggambar busana di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta". Hasil penelitian berupa: (a) pengembangan media *chart* melalui 10 tahapan, hingga menghasilkan produk Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) yang layak digunakan pada proses pembelajaran menggambar busana khususnya pada materi pembuatan proporsi tubuh wanita, (b) pengembangan media *job*

sheet menggunakan kertas kwarto, media *job sheet* ini terdiri dua bagian yaitu pembuatan proporsi tubuh dan pembuatan proporsi tubuh dengan gaya, (c) tingkat kelayakan media pembelajaran *chart* menurut uji lapangan sejumlah 20 siswa menunjukkan bahwa 70% dalam kategori sangat layak, 30% dalam kategori layak, (d) tingkat kelayakan *job sheet* menurut uji lapangan sejumlah 20 siswa menunjukkan bahwa 60% dalam kategori sangat layak, 40% dalam kategori layak.

3. Novia Tri Wiharyani (2008) yang meneliti tentang “Pelaksanaan pembelajaran keterampilan PKK di SMP N 1 Depok”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan: (a) pelaksanaan pembelajaran keterampilan PKK di SMP N 1 Depok dilaksanakan satu kali tatap muka dalam satu minggu, (b) ketercapaian tujuan dalam pembelajaran yaitu memberikan pengetahuan dan kemampuan keterampilan pada peserta didik berupa pengetahuan tata busana dan pengetahuan tata boga, (c) metode yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan PKK yaitu metode ceramah, demonstrasi, tugas dan tanya jawab, (d) media yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan PKK yaitu *white bord* dan lembar kerja siswa, (e) evaluasi yang dilaksanakan dalam pembelajaran keterampilan PKK di SMP N 1 Depok yaitu evaluasi pada saat proses belajar mengajar berupa tes lesan, evaluasi pada akhir materi/pokok bahasan evaluasi ini berupa tes tertulis dan evaluasi pada akhir semester berupa tes tertulis yang dilaksanakan diakhir semester.

Penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana mata pelajaran keterampilan PKK siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono. Penelitian dan pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK siswa kelas VIII di SMP N 16 Yogyakarta ini melalui 10 tahapan yaitu (1) Analisis kebutuhan, (2) Pengumpulan data, (3) Pengembangan produk, (4) Validasi para ahli materi dan ahli media, (5) Revisi produk, (6) Uji coba kelompok kecil, (7) Revisi produk, (8) Uji coba lapangan, (9) Revisi produk, (10) Hasil akhir Media *Chart* Tiga Dimensi (3D). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP N 16 Yogyakarta dengan menggunakan seluruh populasi yang berjumlah 238 siswa. Data dianalisis secara deskriptif dengan persentase.

C. Kerangka Berfikir

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran pada lembaga pendidikan adalah peran guru dalam inovasi pengembangan media yang mana sangat diperlukan mengingat guru dapat dikatakan pemain yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar di kelas, yang hendak mengolah kemampuannya untuk membuat media pembelajaran lebih layak dan mampu meningkatkan efektifitas belajar, pada saat pelaksanaan mata pelajaran ketrampilan menjahit celana.

Media dalam pembelajaran dikelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat porses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup dimasa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menghasilkan media dan membuat situasi belajar yang efektif.

Pengamatan di lapangan terhadap pembelajaran keterampilan khususnya dalam menjahit celana menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami masalah dalam langkah-langkah penjahitan celana, maka pembelajaran menjahit celana akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan sumber belajar. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan melengkapi sumber belajar yaitu berupa media *chart* tiga dimensi (3D) yang baik dan teruji. Penggunaan media *chart* tiga dimensi (3D) menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK di harapkan dapat mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran menjahit dengan menguasai kompetensi pembelajaran menjadikan siswa akan lebih kreatif dan inovatif dalam mewujudkan suatu busana yang fungsional seperti celana dan lain-lain.

Berdasarkan hal tersebut diatas karena media *chart* tiga dimensi (3D) yang baik diyakini dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam pembuatan menjahit celana maka media *chart* tiga dimensi (3D) dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan PKK di SMP Negeri 16 Yogyakarta secara baik, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, pembuatan

media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pembelajaran keterampilan PKK dapat menjadi permasalahan yang ada.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah pengembangkan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yang dilaksanakan di SMP N 16 Yogyakarta?
2. Bagaimanakah kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yang dilaksanakan di SMP N 16 Yogyakarta?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research Based Development* (R&D), yang artinya metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut. (Sugiyono 2010 : 297). Sedangkan menurut Borg and Gall (1983 : 4) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

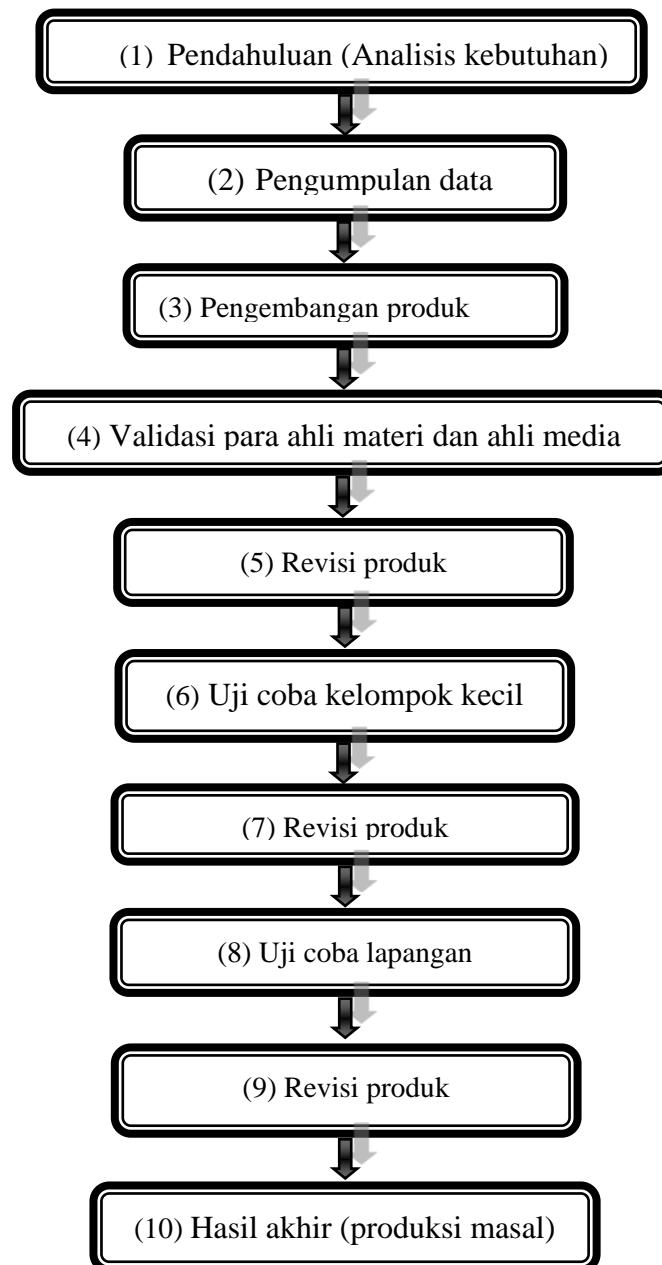
Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan Borg & Gall dan Sugiyono. Masing-masing kedua ahli tersebut mempunyai 10 langkah dalam melakukan penelitian pengembangan, yaitu :

1. Analisis kebutuhan
2. Pengumpulan data
3. Pengembangan produk
4. Validasi para ahli materi dan ahli media
5. Revisi produk
6. Uji coba kelompok kecil
7. Revisi produk
8. Uji coba lapangan
9. Revisi produk
10. Hasil akhir Media *Chart Tiga Dimensi* (3D).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan efisien. Produk

dari model penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

Langkah-langkah penelitian ini diperjelas dengan bagan sebagai berikut :



Bagan 02. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall.

B. Prosedur Pengembangan

1. Pendahuluan (Analisis Kebutuhan)

Kegiatan studi pendahuluan merupakan langkah awal untuk mengetahui keadaan pembelajaran ketrampilan menjahit celana di SMP N 16 Yogyakarta. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi kelas dan wawancara dengan guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat diuraikan bahwa menurut pendapat siswa hanya beberapa guru saja yang memberikan materi pelajaran jelas dan mudah diterima, sehingga dengan penjelasan yang cukup siswa tidak mengalami banyak kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas terutama menjahit celana. Sebagian besar guru banyak yang hanya menggunakan satu media saja dan menyampaikan materi, disini siswa dituntut aktif dalam bertanya dan belajar mandiri dengan media *job sheet* yang diberikan oleh guru, tapi kenyataannya hal tersebut tidak dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, karena dari hasil belajar tersebut membuat siswa banyak yang bingung dan kurang jelas dengan materi yang disampaikan.

Proses belajar mengajar yang monoton terlihat dari aktifitas siswa yang masih pasif selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, dalam arti siswa hanya sebagai pendengar dari guru karena guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran, sehingga siswa terlihat kurang termotivasi dalam belajar, kurang aktif dalam proses pembelajaran, banyak yang malas

serta jemuhan dalam menerima materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kenyataan tersebut berakibat pada hasil belajar siswa tidak sesuai yang diharapkan.

Peneliti membuat suatu produk media pembelajaran yang sederhana yang diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan mempermudah siswa di dalam menerima materi yang disampaikan.

2. Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil *study* pendahuluan dapat diidentifikasi kebutuhan bahwa pembelajaran menjahit celana khususnya langkah-langkah menjahit celana yang benar perlu ditingkatkan. Pengembangan produk awal merupakan proses pembuatan media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D).

Dalam penyusunan materi diperlukan pendapat dari guru yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, adapun tahapan yang dilakukan adalah :

1. Merumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah tertulis dalam silabus. Dalam penelitian ini standar kompetensinya yaitu membuat kerajinan menjahit (celana) sedangkan kompetensi dasarnya yaitu membuat kerajinan jahit celana sesuai desain dengan langkah-langkah menjahit celana yang benar.
2. Merumuskan indikator keberhasilan/kompetensi yang harus dicapai terdiri atas : (1) merencanakan prosedur kerja pembuatan

keterampilan menjahit celana, (2) mendesain keterampilan menjahit celana, (3) membuat keterampilan menjahit celana sesuai dengan langkah-langkah menjahit yang benar, (4) *finishing* dengan baik sehingga siap dipamerkan dan dijual.

3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
4. Membuat identifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu media *chart* tiga dimensi (3D).

3. Pengembangan Produk (Pembuatan media *chart* tiga dimensi (3D))

Proses mengembangkan produk awal, merupakan bagian membuat produk media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) yang sesuai dengan prosedur pengembangan R&D yaitu pada pelaksanaan langkah ke tiga. Mengembangkan produk awal kriteria media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan pada pembelajaran membuat keterampilan menjahit (celana), dimana hasil berupa langkah-langkah menjahit celana.

Produk media *chart* tiga dimensi (3D) dikaji berdasarkan kompetensi menjahit celana. Pada tahap ini menghasilkan produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang disesuaikan pada langkah-langkah menjahit celana.

Pembuatan media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan kertas Linen warna hitam dengan ukuran 79,5 cm x 54,5 cm. Pemilihan jenis huruf pada judul media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan huruf

jenis *Britannic Bold* dengan ukuran (*size*) 80. Untuk jenis huruf keterangan yang lainnya juga menggunakan huruf *Britannic Bold* dengan ukuran (*size*) 70. Media *chart* tiga dimensi (3D) ini terdiri dari 6 lembar kertas. Pada bagian atas dan bawah kertas diplipit dengan menggunakan kayu warna hitam dan pada bagian atas diberi tali.

4. Validasi Ahli

a. Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam *job sheet* yang merupakan penjelasan dari media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D), beberapa hal yang dinilai. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

b. Ahli Media

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media memberikan saran dari media *chart* tiga dimensi (3D) yang dihasilkan. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

5. Revisi Produk

Berdasarkan validasi dari beberapa ahli diketahui hal-hal yang harus direvisi. Setelah produk media *chart* tiga dimensi (3D) diperbaiki sesuai saran dari ahli materi dan ahli media kemudian di uji cobakan pada 10 siswa agar hasil dari produk media *chart* tiga dimensi (3D) dapat optimal.

6. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan oleh peneliti bersama-sama dengan guru mata pelajaran keterampilan PKK di SMP N 16 Yogyakarta. Uji coba kelompok dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan analisis data dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 10 siswa (responden) kelas VIII A. 10 siswa dipilih secara random (acak). Pada uji coba kelompok kecil ini siswa diminta memberikan penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket *non tes*.

7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diketahui penilaian siswa uji kelompok kecil tentang media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan, guru dan siswa sebagai (responden) mengatakan layak untuk diuji cobakan pada tahap berikutnya yaitu tahap uji coba lapangan.

Tahap revisi ini media *chart* tiga dimensi (3D) tidak direvisi. Setelah melalui tahap ini, pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan agar hasil dari produk media *chart* tiga dimensi (3D) dapat optimal.

8. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan analisis data dari hasil validasi

ahli dan uji coba kelompok kecil. Uji coba lapangan ini melibatkan 70 siswa diambil secara acak dari 7 kelas (responden) kelas VIII A 10 orang, VIII B 10 orang, VIII C 10 orang, VIII D 10 orang, VIII E 10 orang, VIII F 10 orang dan VIII G 10 orang, jadi totalnya 70 orang di SMP N 16 Yogyakarta. Pada uji coba lapangan ini siswa diminta penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket *non tes*.

9. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji lapangan diperoleh penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti yaitu responden mengatakan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) layak digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga pada tahap revisi produk ini media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) tidak direvisi atau tidak mengalami perbaikan.

10. Hasil Akhir Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Langkah-langkah Menjahit Celana

Setelah melalui beberapa tahapan mulai dari pengembangan, validasi, sampai pada uji coba kelompok kecil dan uji lapangan, maka diperoleh hasil akhir media *chart* tiga dimensi (3D) dengan materi langkah-langkah menjahit celana dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil media *chart* tiga dimensi (3D) adalah sebagai berikut :

- 1) Media *chart* tiga dimensi (3D) berisi tentang materi langkah-langkah menjahit celana.
- 2) Media *chart* tiga dimensi (3D) terdiri dari 6 halaman.
- 3) Media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan kertas Linen dengan ukuran 79,5 cm x 54,5 cm.
- 4) Media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan bahan blaco sesuai pola celana.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2010:117), adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari : subyek/obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Yogyakarta yang terdiri dari tujuh kelas yaitu kelas VII A, VII B, VIII C, VIII D, VIII E, VIII F dan VIII G. Jumlah populasi akan dijelaskan pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 01. Jumlah Siswa pada Masing-Masing Kelas VIII Mata Pelajaran Keterampilan PKK di SMP Negeri 16 Yogyakarta.

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII A	34 siswa
2.	VIII B	34 siswa
3.	VIII C	34 siswa
4.	VIII D	34 siswa
5.	VIII E	34 siswa
6.	VIII F	34 siswa
7.	VIII G	34 siswa
Total		238 siswa

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah siswa kelas VIII yang mengikuti pelajaran keterampilan PKK di SMP Negeri 16 Yogyakarta adalah 238 siswa. Dengan demikian jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 238 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2010:118). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *proportional random sampling*, yaitu teknik penentuan sampel bila populasi mempunyai anggota/ unsur yang tidak homogen dan berstrata secara *proportional*. Penggunaan teknik *proportional random sampling* karena semua diberikan kesempatan, akan tetapi karena keterbatasan untuk pelaksanaan penelitian maka sampel diambil dengan perbandingan yang sama untuk masing-masing kelas dan dilakukan pengundian secara acak. Pemakaian teknik tersebut untuk memperoleh sampel yang *representatif*, pengambilan subyek dari setiap wilayah ditentukan seimbang atau sebanding dengan banyaknya subyek dalam masing-masing wilayah Suharsimi Arikunto (2006:134).

Adapun acuan penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan acuan dari Suharsimi Arikunto (2006:134) sebagai berikut :

“apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10%-15%, 30%-35%, 50%-55% atau lebih, tergantung setidaknya dari :

1. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana,

2. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya dana,
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti untuk penelitian yang resikonya besar tentu saja jika sampel besar hasilnya akan lebih baik”.

Penelitian ini cara pengambilan sampelnya menggunakan 30% dari populasi sebanyak 238 siswa, sehingga didapatkan jumlah sampelnya adalah 70 siswa. Dari sampel yang berjumlah 70 siswa, maka selanjutnya dapat ditentukan jumlah masing-masing kelas dengan rumus sebagai berikut (Ridwan dan Akdon, 2002:256).

$$n_i = \frac{N_i}{N} \cdot S$$

Keterangan :

n_i : jumlah sampel menurut stratum

N_i : jumlah populasi menurut stratum (34 siswa)

N : jumlah populasi seluruhnya (238 siswa)

S : jumlah sampel (70 siswa)

Tabel 02. Jumlah Sampel Siswa Kelas VIII yang Mengikuti Mata Pelajaran Keterampilan PKK di SMP Negeri 16 Yogyakarta

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel
1.	VIII A	34 siswa	$\frac{34}{238} \times 70 = 10$ siswa
2.	VIII B	34 siswa	$\frac{34}{238} \times 70 = 10$ siswa
3.	VIII C	34 siswa	$\frac{34}{238} \times 70 = 10$ siswa
4.	VIII D	34 siswa	$\frac{34}{238} \times 70 = 10$ siswa
5.	VIII E	34 siswa	$\frac{34}{238} \times 70 = 10$ siswa
6.	VIII F	34 siswa	$\frac{34}{238} \times 70 = 10$ siswa
7.	VIII G	34 siswa	$\frac{34}{238} \times 70 = 10$ siswa

Penelitian ini jumlah sampelnya 70 siswa dimana pengambilan samplingnya dengan cara undian yaitu memberikan nomor yang berbeda kepada setiap anggota populasi, apabila mendapatkan nomor yang dilingkari maka dapat dijadikan sebagai sampel dalam penelitian.

D. Teknik Pengumpulan data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data harus memperhatikan jenis data, pemilihan alat, dan pengambilan data. Di dalam mendapatkan data penelitian diadakan validasi terhadap produk yang telah dibuat untuk menentukan kelayakan dari produk tersebut. Data diambil dari ahli materi, ahli media dan peserta didik. Di dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket.

Penelitian ini instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi dua jenis kualitas. Kesesuaian media dan kesesuaian materi, dikumpulkan dengan angket. Sedangkan untuk menilai efektifitas media dikumpulkan dengan hasil penilaian unjuk kerja dari siswa. Untuk lebih jelasnya didalam teknik pengumpulan data dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 03. Teknik Pengumpulan Data

No	Kegiatan	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1.	Observasi kelas, wawancara dengan guru, dan peserta didik.	Observasi dan wawancara	Guru dan peserta didik
2.	Pengembangan produk, untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dilakukan dengan validasi kepada ahli.	Angket	Ahli materi dan ahli media
3.	Uji coba kelompok kecil, untuk mengetahui pendapat dari siswa dengan produk media pembelajaran.	Angket	Peserta didik
4.	Uji lapangan dan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran.	Angket	Peserta didik

a. Wawancara

Teknik wawancara yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung kepada orang yang mempunyai hubungan dengan kepentingan penelitian yang akan dilakukan. Di dalam wawancara untuk penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru dan siswa.

b. Angket

Teknik pengumpulan data dengan angket merupakan suatu teknik dengan memberikan pertanyaan kepada responden yang berupa pertanyaan *non tes* dan hasil jawaban dari responden

tersebut merupakan masukan atas produk media pembelajaran yang telah dihasilkan.

2. Instrumen penelitian

Sebuah produk yang layak pakai diperlukan suatu instrumen yang baku, *valid* dan *reliable*. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran biasanya identik dengan uji kelayakan. Pada penelitian ini insrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi 3 jenis yaitu, untuk menggali data yang berkaitan dengan kualitas dan kelayakan prduk data dikumpulkan dengan angket, sedangkan untuk menilai efektifitas media dikumpulkan dengan hasil penilaian unjuk kerja, dan untuk mengetahui panduan penggunaan media tersebut sudah sesuai atau belum menggunakan angket yang diberikan kepada guru. Uji kelayakan yang dilakukan untuk para ahli menggunakan angket *non tes* dengan *skala guttman*, yaitu dengan menggunakan alternative jawaban yaitu ya dan tidak. Jawaban ya dapat diartikan bahwa media tersebut dikatakan layak dan jawaban tidak dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak layak. Alternative jawaban ya diberi dengan nilai 1 dan jawaban tidak dengan nilai .

Tabel 04. Pengukuran kriteria penilaian untuk ahli

Jawaban Pertanyaan	Nilai
Ya	1
Tidak	0

Instrumen untuk siswa menggunakan angket *non tes* dengan menggunakan skala *Likert*. Yaitu dengan 4 alternatif jawaban yaitu : (SS), (S), (TS), dan (STS). Untuk lebih jelasnya pengukuran kriteria dapat dilihat dalam tabel.

Tabel 05. Pengukuran Kriteria untuk siswa

Jawaban Pertanyaan	Skor
SS	4
S	3
TS	2
STS	1

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat dalam lampiran, sedangkan kisi-kisi intrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

Tabel 06. Kisi-kisi Instrumen Pengembangan dan Kelayakan Media *Chart Tiga Dimensi (3D)* dalam Pembelajaran Menjahit Celana

No.	Variabel	Aspek	Indikator	No. Item	Sum ber Data
1. Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (Langkah- langkah Menjahit Celana)	a. Materi		Kejelasan Materi	4	Ahli Mate ri
			Pemahaman Bahasa	1, 3, 6	
			Bentuk dan Ukuran Huruf	9	
			Pemahaman Kalimat	7, 8, 10	
			Isi materi (<i>Job Sheet</i>)	2, 5, 11, 12	
	b. Media <i>Chart Tiga</i> Dimensi (Langkah- langkah Menjahit Celana)		Kejelasan Media	3, 7, 8, 9, 10	Ahli Medi a
			Daya Tarik	2, 4, 5, 6, 11	
			Bentuk dan Ukuran Huruf	12	
			Penggunaan Bahasa	1	
	c. Kepemaha man dan Kemenarik an Materi dan Media <i>Chart Tiga</i> Dimensi (Langkah- langkah Menjahit Celana)		Kejelasan Materi	9, 14, 16	Peser ta Didik
			Kejelasan Media	1, 5, 8, 10, 11.12	
			Penggunaan Bahasa	3, 6	
			Bentuk dan Ukuran Huruf	7	
			Isi Media <i>Chart Tiga</i> Dimensi (Langkah- langkah Menjahit Celana)	2, 4, 13, 15, 17	

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen Suharsimi Arikunto (2002:144). Menurut Sugiyono (2010:352), instrumen yang *valid* dan *reliable* merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang *valid* dan *reliable*.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk (*construct validity*) karena berbentuk angket. Validitas kontruks yaitu instrumen dikonstruksikan berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, kemudian dikonstruksikan dengan ahli Sugiyono (2010:352). Validitas ini dilakukan dengan meminta pendapat dari para ahli yang terkait dan berkompeten sesuai bidangnya untuk menguji apakah instrumen ini sudah mengukur apa yang sebenarnya diukur berdasarkan teori-teori yang disajikan dalam kajian teori. Validasi konstruk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Ahli media yaitu Triyanto, S. Sn., M. A., Prapti Karomah, M. Pd dan Indyah Kumorowati, S. Pd.

Sedangkan ahli materi yaitu Sugiyem, M. Pd, Prapti Karomah, M. Pd dan Indyah Kumorowati, S. Pd. Hasil dari penilaian ahli terhadap instrumen kemudian dijadikan acuan untuk mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (*valid*) instrumen

tersebut berfungsi sebagai uji validasi dan uji kelayakan pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK.

Setelah instrumen penelitian dinyatakan layak, maka dilanjutkan dengan uji kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yaitu uji coba kelompok kecil pada siswa, yang berfungsi untuk mengetahui keterbacaan dari media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK. Kemudian dihitung tingkat validitasnya :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan

r_{xy} = koefisien korelasi x dan y

N = jumlah responden

$\sum xy$ = jumlah perkalian skor butir dan skor total

$\sum x$ = jumlah skor butir

$\sum y$ = jumlah skor total

$(\sum x)^2$ = jumlah kuadrat skor butir

$(\sum y)^2$ = jumlah kuadrat skor total

(Suharsimi Arikunto, 2006:170)

Berdasarkan pernyataan dikatakan *valid* apabila koefisien korelasi (r_{xy}) bernilai positif dan harga r *product moment* lebih

tinggi dari r_{tabel} . Harga kritik r_{xy} untuk $N = 10$ taraf signifikansi 5% diperoleh $r_{tabel} = 0,632$. Dengan demikian butir-butir pernyataan sahih apabila memiliki harga $r_{xy\text{ hitung}} >$ dari 0,632, sebaliknya apabila harga $r_{xy} <$ dari 0,632 maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur.

b. Reliabilitas Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:178) reliabilitas artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah layak digunakan untuk pengambilan data penelitian. Reliabilitas sama dengan konsistensi keajegan. Setelah melakukan uji validitas instrumen, maka selanjutnya untuk mengetahui keajegan instrumen yang akan digunakan maka dilakukan uji reliabilitas.

Menurut Sugiyono (2010:185) pengujian reliabilitas dengan *internal consistency*, dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan:

1) Reliabilitas Konsistensi Antar Rater

Reliabilitas konsistensi antar rater adalah prosedur pemberian skor terhadap suatu instrument yang dilakukan oleh beberapa orang rater (Syaifudin Azwar, 2009:135). Wahyu Widhiarso yang dikutip oleh Ardhana (2009:13) mengemukakan reliabilitas antar rater digunakan untuk menilai

konsistensi beberapa rater dalam menilai suatu objek. Semakin banyak kemiripan hasil penilaian antara satu rater dengan rater lainnya, maka koefisien yang dihasilkan tinggi.

Reliabilitas konsistensi antar rater dilakukan untuk menguji media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK dari ahli media dan ahli materi yang digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan kerumahtanggaan. Rater yang diminta pendapatnya dalam uji reliabilitas berjumlah tiga orang ahli dibidangnya, yaitu dua dosen dan satu guru. Penilaian yang digunakan berbentuk *checklist* dengan skala penilaian yaitu layak = 1 dan tidak layak = 0, setelah diperoleh hasil pengukuran dari tabulasi skor langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

- 1) Menentukan jumlah kelas interval yakni 2, karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala *Guttman*.
- 2) Menentukan rentang skor yaitu skor maksimum dan skor minimum.
- 3) Menentukan panjang kelas (p) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
- 4) Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 07. Kriteria Kualitas Instrumen.

Kualitas	Interval Skor
Layak dan andal	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$
Tidak layak dan tidak andal	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK dari ahli media dengan jumlah item 12, adapun kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK dari ahli media yaitu :

Tabel 08. Kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana oleh ahli media.

Kualitas	Interval Skor	Interpretasi
Layak dan andal	$6 \leq S \leq 12$	Media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana dinyatakan layak dan andal digunakan sebagai sumber belajar.
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq S \leq 5$	Media <i>chart</i> tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan sebagai sumber belajar.

Hasil validitas dan reliabilitas media adalah:

Tabel 09. Rangkuman hasil uji validitas dan reliabilitas kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana oleh ahli media.

Jugment expert	Skor	Kualitas
Ahli 1	12	Layak dan andal
Ahli 2	12	Layak dan andal
Ahli 3	12	Layak dan andal

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dijelaskan bahwa hasil skor yang diberikan oleh para *judgment/rater* terhadap item-item atau aspek penilaian kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yaitu: rater pertama, kedua dan ketiga memberikan poin 12 dengan memperoleh 100%, maka ketiga hasil skor dinyatakan sudah layak digunakan sebagai sumber belajar. Artinya, media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK tersebut sebelum digunakan untuk pengambilan data telah *valid* (layak) dan *reliabel* (andal). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas *job sheet* dari ahli materi dengan jumlah item 9, adapun kualitas kelayakan *job sheet* pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK dari ahli materi, yaitu :

Tabel 10. Kelayakan materi *job sheet* pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK oleh ahli materi.

Kualitas	Interval Nilai	Interpretasi
Layak dan andal	$5 \leq S \leq 9$	<i>Job sheet</i> pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK dinyatakan layak dan andal digunakan sebagai sumber belajar.
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq S \leq 4$	<i>Job sheet</i> pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan sebagai sumber belajar.

Hasil uji validasi dan reliabilitas *job sheet* pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK sebagai berikut :

Tabel 11. Rangkuman hasil uji validitas dan reliabilitas kelayakan *job sheet* dalam pembelajaran menjahit celana oleh ahli materi.

Jugment expert	Skor	Kualitas
Ahli 1	9	Layak dan andal
Ahli 2	9	Layak dan andal
Ahli 3	9	Layak dan andal

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dijelaskan bahwa hasil skor yang diberikan oleh para *judgment/rater* terhadap item-item atau aspek penilaian kelayakan *job sheet* untuk pembelajaran menjahit celana yaitu: rater pertama, kedua dan ketiga memberikan poin 9 dengan hasil 100%, maka ketiga hasil skor dinyatakan sudah layak digunakan sebagai sumber belajar. Artinya, *job sheet* dalam pembelajaran menjahit celana tersebut

sebelum digunakan untuk pengambilan data telah *valid* (layak) dan *reliabel* (andal). Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2) Reliabilitas *Koefisien Alfa Cronbach*

Reliabilitas *Koefisien Alfa Cronbach* yaitu untuk menguji keandalan instrumen *nontest* yang bersifat gradasi dengan rentangan skor 1–4 (Sugiyono,2010:365). Reliabilitas *Koefisien Alfa Cronbach* dilakukan untuk menguji media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) dalam menjahit celana dari keterbacaan siswa kelas VII. Pengujian reabilitas dengan teknik *Alfa Cronbach* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\} \quad (1)$$

Dimana: r_i = reliabilitas

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

s_t^2 = varians total

Rumus untuk total variansi dan variansi item:

$$s_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{n} - \frac{(\sum x_t)^2}{n^2} \quad (2)$$

$$s_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{(JK_s)}{n^2} \quad (3)$$

Dimana s_t^2	= varians total
s_i^2	= variansi item
JK_i	= jumlah kuadrat seluruh skor item
JK_s	= jumlah kuadrat subyek
n	= jumlah skor

Nilai *koefisien Alfa Cronbach* yang sahif apabila $r_{hitung} \geq 0,362$. Pedoman untuk memberikan *interpretasi koefisien* menurut Sugiyono (2010:257), dijelaskan pada tabel 12 tentang pedoman interpretasi *koefisien Alfa Cronbach*.

Tabel 12. Pedoman Interpretasi *Koefisien Alfa Cronbach*

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Dalam penelitian ini, perhitungan nilai validitas dan reabilitas menggunakan proram *SPSS 18 for Windows* untuk menguji instrumen angket kelayakan media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) oleh siswa, karena menggunakan program SPSS, maka untuk melihat validitas setiap pertanyaan akan dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* lebih besar dari r_{tabel} (0,362), maka pertanyaan tersebut dikatakan valid. Untuk reliabilitas akan dilihat pada tabel *reability statistics*. Jika nilai *Cronbach's*

alpha lebih dari 0,7 ($> 0,7$), maka semua pertanyaan tersebut dapat dikatakan reliabel.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang penting dalam penelitian, karena analisis data tersebut digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada setelah dikaji dan diperlukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian. Data yang dihasilkan dari penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah tanggapan-tanggapan dari para ahli terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi dan media. *Statistic* yang digunakan adalah *statistic deskriptif*, menurut Sugiyono (2007:21) *statistic deskriptif* adalah statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian, tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (generalisasi/inferensi).

Menurut Sukardi (2003: 50) untuk instrument dalam bentuk *nontes* kriteria penilaian menggunakan kriteria yang ditetapkan berdasarkan jumlah butir *valid* dan nilai yang dicapai dari skala nilai yang digunakan, oleh karena itu kriteria penilaian produk media *chart* tiga dimensi ini didasarkan pada kriteria yang disusun dengan cara melakukan pengelompokan skor (interval nilai) yang di dapat dari responden.

Kriteria penilaian untuk para ahli didalam penelitian ini disusun dengan cara pengelompokan skor (interval nilai) setelah diperoleh

pengukuran dari tabulasi skor. Langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut :

1. Menentukan kelas interval, yakni 2 karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala *Guttman*.
2. Menentukan rentang skor, yaitu rentang skor maksimum dikurangi skor minimum.
3. Menentukan panjang kelas (P), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai skor terbesar.

Berdasarkan penelitian ini untuk mengukur kualitas media *chart* tiga dimensi sama dengan menentukan kelayakan dari media pembelajaran tersebut, yaitu diperlukan jumlah butir *valid* dan skala nilai. Hasil perkalian jumlah butir *valid* dikalikan nilai tertinggi diperoleh skor maksium, sedangkan dari perkalian jumlah butir valid dari nilai terendah diperoleh skor minimum. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 13. Kriteria kualitas media untuk para ahli

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{max}$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

(Diadaptasi dari Thesis Ibu Widihastuti, 2007:126)

Keterangan :

S = Skor responden

S_{min} = Skor terendah

S_{max} = Skor tertinggi

P = Panjang kelas interval

Tabel 14. Interpretasi kategori penilaian hasil validasi para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi, Ahli media menyatakan bahwa media <i>chart</i> tiga dimensi baik digunakan untuk proses pembelajaran.
Tidak layak	Ahli materi dan Ahli media menyatakan bahwa media <i>chart</i> tiga dimensi tidak baik digunakan untuk proses pembelajaran.

Untuk peserta didik dalam melakukan perhitungan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 4 dengan menggunakan skala *Likert*, karena untuk memperoleh pendapat dari peserta didik.
2. Menentukan rentang skor, yaitu rentang skor maksimum dikurangi skor minimum.
3. Menentukan panjang kelas (P), yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
4. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai skor terbesar.

Tabel 15. Kriteria kualitas media untuk peserta didik

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat layak(Sangat Setuju)	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{max}$
Layak(Setuju)	$(S_{min}+2P) \leq S \leq (S_{min}+3P-1)$
Kurang layak(Tidak Setuju)	$(S_{min}+P) \leq S \leq (S_{min}+2P-1)$
Tidak layak(Sangat Tidak Setuju)	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$

(Sukardi, 2003:263)

Keterangan :

- S = Skor responden
Smin = Skor terendah
Smax = Skor tertinggi
P = Panjang kelas interval

Tabel 16. Interpretasi kategori penilaian hasil uji coba kelompok kecil

Kategori Penilaian	Interpretasi
Sangat Setuju	Peserta didik sangat memahami materi dan sangat tertarik dengan media <i>chart</i> tiga dimensi.
Setuju	Peserta didik memahami materi dan tertarik dengan media <i>chart</i> tiga dimensi.
Kurang Setuju	Peserta didik kurang memahami materi dan kurang tertarik dengan media <i>chart</i> tiga dimensi.
Sangat Tidak Setuju	Peserta didik tidak memahami materi dan tidak tertarik dengan media <i>chart</i> tiga dimensi.

Untuk mengetahui kelayakan diketahui melalui hasil dari perhitungan rata-rata dan hasil presentase. Penggunaan presentase (*frekuensi relative*) terdapat skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisa hasil penelitian. Menurut Anas Sudijono (2006:40) data hasil jawaban dicari prosentasenya, adapun rumus dari prosentase adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- f = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya
N = *Number of Case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka prosentase

Pada penelitian pengembangan ini, kelompok skor ditentukan menjadi 4 kategori (4 kelompok skor). Untuk itu diperlukan jumlah butir *valid*, skala nilai dari 1 - 4 (skala *Likert 4*) dimana 4 merupakan nilai tertinggi (nilai *maxsimum*) dari merupakan nilai terendah (*minimum*). Dari perkalian jumlah butir valid dari nilai terendah (*minimum*) akan diperoleh skor terendah (*minimum*) dan dari perkalian jumlah butir *valid* dengan nilai tertinggi (nilai *maxsimum*) maka akan kita peroleh skor tertinggi (skor *maxsimum*).

Selanjutnya dari skor maxsimum sampai skor *minimum* tersebut kemudian dibagi menjadi 4 kelompok skor (interval nilai) yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan sangat sangat tidak setuju. Selain data yang berupa penilaian oleh siswa terhadap kualitas produk yang dikembangkan, juga terdapat data yang berupa skor penilaian unjuk kerja siswa. Data ini digunakan untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan. Keefektifan adalah suatu pencapaian sasaran yang telah diprogramkan atau ditentukan, bisa juga sebagai perbandingan antara hasil nyata dengan hasil ideal, dengan demikian maka produk media pembelajaran *chart* tiga dimensi (3D) dalam menjahit celana dikatakan efektif apabila berhasil mencapai kriteria yang telah ditentukan.

Penelitian pengembangan ini, skala nilai yang digunakan adalah 100 sedangkan batas standar keberhasilan adalah 70% hal ini

menyatakan bahwa tingkat pencapaian pembelajaran 70% maka dikatakan efektif (BSPN:2006).

Tabel 17. Ketuntasan belajar siswa

Presentase	Interprestasi
70 – 100	Tuntas
≤ 70	Tidak tuntas

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah menghasilkan media *chart* tiga dimensi (3D) dengan materi langkah-langkah membuat celana. Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan silabus yang ada. Penelitian ini dilakukan di SMP N 16 Yogyakarta siswa kelas VIII. Waktu penelitian dan pengembangan dilakukan pada bulan Maret sampai bulan Mei 2012. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif yang ditransformasikan terlebih dahulu berdasarkan bobot skor yang telah ditetapkan menjadi kuantitatif. Data ini merupakan data kuantitatif yang selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk.

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) pada langkah-langkah menjahit celana.

a. Pendahuluan (Analisis Kebutuhan)

Kegiatan studi pendahuluan merupakan langkah awal untuk mengetahui keadaan pembelajaran keterampilan menjahit celana di SMP N 16 Yogyakarta. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi kelas dan wawancara dengan guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat diuraikan bahwa menurut pendapat siswa hanya beberapa guru saja yang memberikan materi pelajaran jelas dan mudah diterima, sehingga dengan penjelasan yang cukup siswa tidak mengalami banyak kesulitan dalam mengerjakan tugas-

tugas terutama menjahit celana. Sebagian besar guru banyak yang hanya menggunakan satu media saja dan menyampaikan materi, disini siswa dituntut aktif dalam bertanya dan belajar mandiri dengan media *job sheet* yang diberikan oleh guru, tapi kenyataannya hal tersebut tidak dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, karena dari hasil belajar tersebut malah membuat siswa banyak yang bingung dan kurang jelas dengan materi yang disampaikan.

Proses belajar mengajar yang monoton terlihat dari aktifitas siswa yang masih pasif selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, dalam arti siswa hanya sebagai pendengar dari guru karena guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran, sehingga siswa terlihat kurang termotivasi dalam belajar, kurang aktif dalam proses pembelajaran, banyak yang malas serta jemu dalam menerima materi dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kenyataan tersebut berakibat pada hasil belajar siswa tidak sesuai yang diharapkan.

Oleh karena itu peneliti membuat suatu produk media pembelajaran yang sederhana yang diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan.

b. Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil *study* pendahuluan dapat diidentifikasi kebutuhan bahwa pembelajaran menjahit celana khususnya langkah-

langkah menjahit celana yang benar perlu ditingkatkan. Pengembangan produk awal merupakan proses pembuatan media *chart* tiga dimensi (3D).

Dalam penyusunan materi diperlukan pendapat dari guru yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, adapun tahapan yang dilakukan adalah :

1. Merumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah tertulis dalam silabus. Penelitian ini standar kompetensinya yaitu membuat kerajinan jahit (celana) sedangkan kompetensi dasarnya yaitu menjahit celana sesuai desain dengan langkah-langkah menjahit celana yang benar.
2. Merumuskan indikator keberhasilan/kompetensi yang harus dicapai terdiri atas : (1) merencanakan prosedur kerja pembuatan kerajinan jahit celana, (2) mendesain kerajinan jahit celana, (3) membuat kerajinan jahit sesuai dengan langkah-langkah menjahit yang benar, (4) finishing dengan baik (membuat kemasan benda kerajinan jahit) sehingga siap dipamerkan dan dijual.
3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
4. Membuat identifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu *chart* tiga dimensi (3D).

c. Pembuatan Media *chart* tiga dimensi (3D)

Proses mengembangkan produk awal, merupakan bagian membuat produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang sesuai dengan

prosedur pengembangan R&D yaitu pada pelaksanaan langkah ke tiga.

Mengembangkan produk awal kriteria media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan pada pembelajaran membuat produk kerajinan jahit (celana), dimana hasil berupa langkah-langkah menjahit celana.

Produk media *chart* tiga dimensi (3D) dikaji berdasarkan kompetensi menjahit celana. Pada tahap ini menghasilkan produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang disesuaikan pada langkah-langkah menjahit celana.

Pembuatan media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan kertas Linen warna hitam dengan ukuran 79,5 cm x 54,5 cm. Untuk pemilihan jenis huruf pada judul media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan huruf jenis *Britannic Bold* dengan ukuran (*size*) 80. Untuk jenis huruf keterangan yang lainnya juga menggunakan huruf *Britannic Bold* dengan ukuran (*size*) 70. Media *chart* tiga dimensi (3D) ini terdiri dari 6 lembar kertas. Pada bagian atas dan bawah kertas diplipit dengan menggunakan kayu warna hitam dan pada bagian atas diberi tali.

d. Hasil Validasi Ahli

1) Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam media *chart* tiga dimensi (3D), beberapa hal yang dinilai, beberapa hal dinilai diantaranya adalah kejelasan materi, pemahaman bahasa, bentuk dan ukuran huruf, pemahaman kalimat dan isi materi.

Ahli materi yang diminta untuk memberikan masukan yaitu : 3 orang ahli materi dan 3 orang *judgement expert*.

Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi antara lain :

Tabel 18. Revisi Ahli Materi

No.	Komentar/Saran
1.	Kalimat yang digunakan pada <i>job sheet</i> masih kurang sesuai.
2.	Bahasa yang digunakan pada <i>job sheet</i> masih kurang sesuai pemahaman siswa SMP.

2) Ahli Media

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media memberikan saran dari media *chart* tiga dimensi (3D) yang dihasilkan. Beberapa hal yang dinilai diantaranya adalah kejelasan media, daya tarik media, bentuk dan ukuran huruf media dan penggunaan bahasa dalam media. Ahli yang diminta untuk memberikan masukan yaitu 3 orang ahli media dan 3 orang *judgement expert*.

Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi antara lain :

Tabel 19. Revisi ahli media

No.	Komentar/Saran
1.	Ukuran huruf kurang besar.
2.	Keterangan langkah-langkah menjahit celana kurang jelas.

e. Revisi Produk

Berdasarkan validasi dari beberapa ahli diketahui hal-hal yang harus direvisi. Dari ahli materi menyarankan supaya bahasa yang digunakan pada *job sheet* (materi) disesuaikan dengan pemahaman siswa SMP. Sedangkan ahli media menyarankan ukuran huruf di perbesar supaya sesuai dengan ukuran kertas.

Setelah produk media *chart* tiga dimensi (3D) diperbaiki sesuai saran dari ahli materi dan ahli media kemudian di uji cobakan pada 10 siswa agar hasil dari produk media *chart* tiga dimensi (3D) dapat optimal.

f. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan di SMP N 16 Yogyakarta. Uji coba kelompok dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan analisis data dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 10 siswa (*responden*) kelas VIII A. 10 siswa dipilih secara *random* (acak).

Pada uji coba kelompok kecil ini siswa diminta memberikan penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket *non tes*.

Penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) melalui angket *non tes* yang terdiri dari 17 butir skor *valid* dengan jumlah responden 10 orang, maka diperoleh skor maksimalnya $4 \times 170 = 680$, skor

minimalnya $1 \times 170 = 170$, jumlah kelas 4, dan panjang kelas interval 127,5 dibulatkan menjadi 128. Data hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 20. Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba kelompok kecil

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Prosentase Hasil
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$554 \leq S \leq 680$	60%
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$425 \leq S \leq 553$	35%
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$298 \leq S \leq 425$	5%
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} - 1)$	$170 \leq S \leq 297$	0%
Jumlah				100%

Mengacu pada tabel konversi diatas, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan tanggapan kelompok kecil adalah responden mengatakan Sangat Setuju atau sebesar 60%; responden mengatakan Setuju atau sebesar 35%; mengatakan Kurang Setuju atau sebesar 5% dan responden mengatakan Tidak Setuju atau sebesar 0%.

Jadi disimpulkan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) menurut penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil sudah sangat layak (Sangat Setuju) untuk digunakan.

g. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diketahui penilaian siswa uji kelompok kecil tentang media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan, siswa (responden) mengatakan layak untuk diuji cobakan pada tahap berikutnya yaitu tahap uji coba lapangan.

Jadi pada tahap revisi ini media *chart* tiga dimensi (3D) tidak direvisi. Setelah melalui tahap ini, pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan agar hasil dari produk media *chart* tiga dimensi (3D) dapat optimal.

h. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Uji coba lapangan ini melibatkan 70 siswa diambil secara acak dari 7 kelas (responden) kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, VIII F dan VIII G di SMP N 16 Yogyakarta. Pada uji coba lapangan ini siswa diminta penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket *non tes*.

Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) dengan angket *non tes* yang terdiri dari 17 butir skor valid dengan jumlah responden 70 orang, maka diperoleh skor maksimalnya $4 \times 1190 = 4760$, skor minimalnya $1 \times 1190 = 1190$, jumlah kelas 4 dan panjang kelas

interval 892,5 dibulatkan menjadi 892. Data hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 21. Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba lapangan

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase Hasil
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	3866 $\leq S \leq$ 4760 69%
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	2974 $\leq S \leq$ 3835 28%
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	2082 $\leq S \leq$ 2973 3%
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	1190 $\leq S \leq$ 2081 0%

Mengacu pada tabel konversi diatas, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan tanggapan uji kelompok lapangan adalah responden mengatakan Sangat Setuju sebesar 69%, responden mengatakan Setuju sebesar 28%, responden mengatakan Kurang Setuju sebesar 3,5% dan tidak ada (0) responden mengatakan Tidak Setuju atau sebesar 0%.

Kesimpulannya bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) menurut penilaian siswa pada uji lapangan sudah Sangat Layak (Sangat Setuju) untuk digunakan.

i. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji lapangan diperoleh penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti yaitu responden mengatakan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) layak

digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga pada tahap revisi produk ini media *chart* tiga dimensi (3D) tidak direvisi atau tidak mengalami perbaikan.

j. Hasil Akhir Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Langkah-langkah

Menjahit Celana

Setelah melalui beberapa tahapan mulai dari pengembangan, validasi, sampai pada uji coba kelompok kecil dan uji lapangan, maka diperoleh hasil akhir media *chart* tiga dimensi (3D) dengan materi langkah-langkah menjahit celana dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil media *chart* tiga dimensi (3D) adalah sebagai berikut :

- 1) Media *chart* tiga dimensi (3D) berisi tentang materi langkah-langkah menjahit celana.
- 2) Media *chart* tiga dimensi (3D) terdiri dari 6 halaman.
- 3) Media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan kertas Linen dengan ukuran 79,5 cm x 54,5 cm.
- 4) Media *chart* tiga dimensi (3D) menggunakan bahan blaco sesuai ukuran celana.

2. Kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D)

Penentuan kelayakan media diukur melalui hasil pengukuran dari para ahli, dintaranya ahli materi, ahli media dan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah dilakukan penilaian dari ahli.

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 siswa dari kelas VIII A. Data yang diperoleh menunjukkan tingkat validitas kelayakan media sebagai media pembelajaran, saran yang ada digunakan sebagai bahan untuk perbaikan. Sedangkan hasil dari uji reliabilitas mengatakan tingkat keterbacaan media tersebut sudah reliabel karena dari uji kepada ahli yang diberikan kepada beberapa ahli mengatakan bahwa media tersebut layak untuk dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut ini hasil dari pengujian:

a. Ahli Materi

Ahli materi memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam media *chart* tiga dimensi (3D), beberapa hal yang dinilai, beberapa hal dinilai diantaranya adalah kejelasan materi, pemahaman bahasa, bentuk dan ukuran huruf, pemahaman kalimat dan isi materi. Ahli materi yang diminta untuk memberikan masukan yaitu : 3 orang ahli materi dan 3 orang *judgement expert*.

Kualitas *job sheet* ditinjau dari ahli materi diukur menggunakan angket *non tes* yang terdiri dari 9 poin dengan jumlah responden 3 orang, maka skor minimal $0 \times 9 = 0$ dan skor maxsimal $1 \times 9 = 9$, jumlah kelas 2, panjang kelas interval 4,5, sehingga diperoleh pengkategorian sebagai berikut :

Tabel 22. Kriteria kualitas *job sheet* berdasarkan ahli materi

Kelas	Kategori penilaian	Interval nilai	Prosentase
1	Layak	$5 \leq S \leq 9$	100 %
2	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 4$	0%
Jumlah			100%

Berdasarkan validasi ditinjau dari materi sejumlah 3 orang responden diperoleh skor keseluruhan responden dengan nilai mean/rerata adalah 9. Sehingga bila dilihat dari kategori kualitas *job sheet* yang digunakan dalam media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana ditinjau dari ahli materi termasuk dalam kategori layak.

b. Ahli Media

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media memberikan saran dari media *chart* tiga dimensi (3D) yang dihasilkan. Beberapa hal yang dinilai diantaranya adalah kejelasan media, daya tarik media, bentuk dan ukuran huruf media dan penggunaan bahasa dalam media. Ahli yang diminta untuk memberikan masukan yaitu : 3 orang ahli media dan 3 orang *judgement expert*.

Kualitas media ditinjau dari ahli media diukur menggunakan angket *non tes* yang terdiri dari 12 butir soal dengan jumlah responden 3 orang, maka skor minimal $0 \times 12 = 0$ dan skor maximal $1 \times 12 = 12$, jumlah kelas 2, panjang kelas 6, sehingga diperoleh pengkategorian sebagai berikut :

Tabel 23. Kriteria kualitas media berdasarkan ahli media

Kelas	Kategori penilaian	Interval nilai	Prosentase
1	Layak	$6 \leq S \leq 12$	100 %
2	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 5$	0%
Jumlah			100%

Setelah ahli media melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan maka disarankan untuk merevisi produk tersebut dan setelah produk tersebut direvisi sesuai saran dari ahli. Maka hasil produk media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori layak sesuai dengan tabel kategori penilaian.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil validasi dari 3 ahli media terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) dan hasil validasi dari 3 ahli materi terhadap materi *job sheet* adalah layak dan dapat diuji cobakan.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok ini dilaksanakan di SMP N 16 Yogyakarta. Uji coba kelompok dilaksanakan setelah media *chart* dilakukan perbaikan berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 10 orang siswa (*responden*) kelas VIII A. 10 siswa (*responden*) tersebut dipilih secara *Random* (acak).

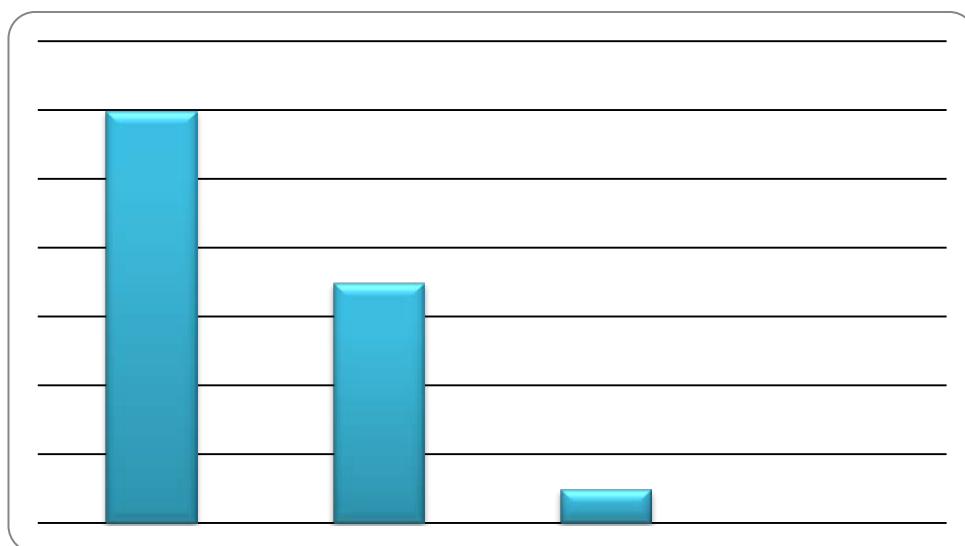
Penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) melalui angket *non tes* yang terdiri dari 17 butir skor *valid* dengan jumlah *responden*

10 orang, maka diperoleh skor maksimalnya $4 \times 170 = 680$, skor minimalnya $1 \times 170 = 170$, jumlah kelas 4, dan panjang kelas interval 127,5 dibulatkan menjadi 128. Data hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 24. Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba kelompok kecil

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Prosentase Hasil
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$554 \leq S \leq 680$	60%
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$425 \leq S \leq 553$	35%
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$298 \leq S \leq 425$	5%
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} - p + 1)$	$170 \leq S \leq 297$	0%
Jumlah				100%

Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan uji kelompok kecil dapat dilihat pada gambar :



Gambar 02. Prosentase Uji Coba Kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) ditinjau dari pendapat siswa.

Mengacu pada gambar konversi diatas, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan tanggapan kelompok kecil adalah responden mengatakan Sangat Setuju atau sebesar 60%, responden mengatakan Setuju atau sebesar 35%, responden mengatakan Kurang Setuju atau sebesar 5% dan tidak ada responden mengatakan Tidak Setuju atau sebesar 0%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) menurut penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil sudah Sangat Layak (Sangat Setuju) untuk digunakan.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan setelah media *chart* tiga dimensi (3D) dilakukan perbaikan berdasarkan analisis data dari hasil validasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Uji coba lapangan ini melibatkan 70 siswa diambil secara acak dari 7 kelas (*responden*) kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, VIII F dan VIII G di SMP N 16 Yogyakarta. Pada uji coba lapangan ini siswa diminta penilaian terhadap media *chart* tiga dimensi (3D) yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket *non tes*.

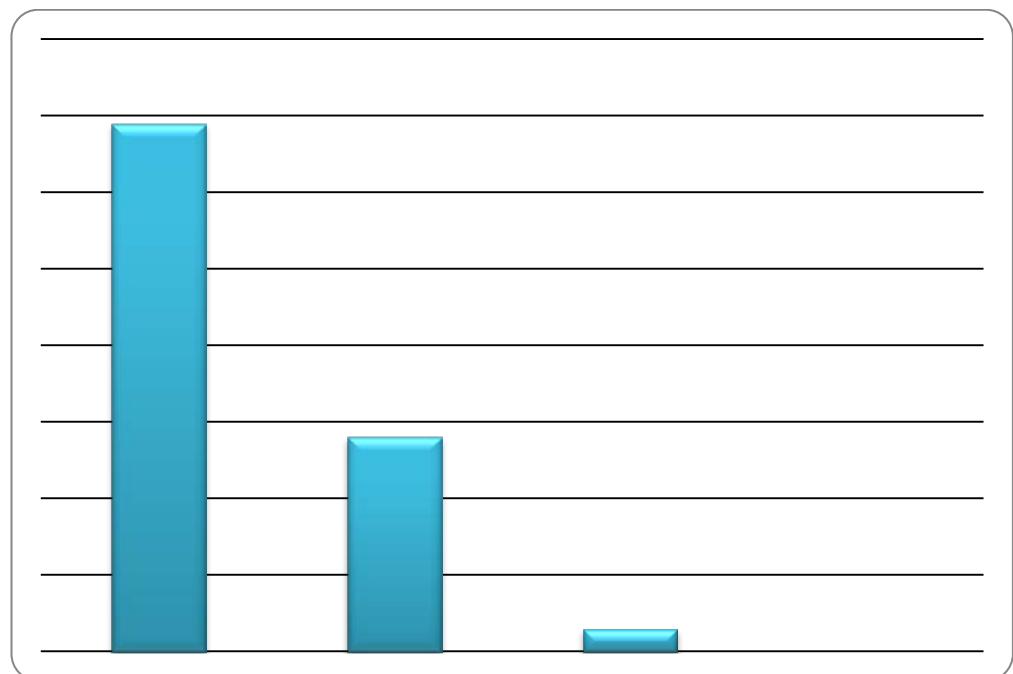
Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) dengan angket *non tes* yang terdiri dari 17 butir skor valid dengan jumlah responden 70 orang, maka diperoleh skor maksimalnya $4 \times 1190 = 4760$, skor minimalnya $1 \times 1190 = 1190$, jumlah kelas 4 dan panjang kelas

interval 892,5 dibulatkan menjadi 892. Data hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 25. Penilaian media *chart* tiga dimensi (3D) pada tahap uji coba lapangan

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Prosentase Hasil
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	3866 $\leq S \leq$ 4760 69%
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	2974 $\leq S \leq$ 3835 28%
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	2082 $\leq S \leq$ 2973 3%
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	1190 $\leq S \leq$ 2081 0%

Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan uji lapangan dapat dilihat pada gambar :



Gambar 03. Prosentase Uji Coba Kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) ditinjau dari pendapat siswa.

Mengacu pada gambar konversi diatas, dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) berdasarkan tanggapan uji kelompok lapangan adalah *responden* mengatakan Sangat Setuju sebesar 69%, *responden* mengatakan Setuju sebesar 28%, *responden* mengatakan Kurang Setuju atau sebesar 3% dan tidak ada *responden* mengatakan Tidak Setuju sebesar 0%.

Berdasarkan pendapat ahli materi, ahli media serta uji lapangan, mengatakan media pembelajaran sudah sesuai dengan kriteria penyusunan media pembelajaran. Bila dilihat pada kategori kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana yang ditinjau dari ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori layak, uji lapangan termasuk dalam kategori sangat layak.

B. PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Langkah-langkah Menjahit Celana.

Merupakan serangkaian kegiatan dan proses untuk menghasilkan suatu produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang *valid* dan layak digunakan untuk pelajaran menjahit celana taitu diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan (penelitian dan pengumpulan data awal) untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran keterampilan menjahit celana di SMP N 16 Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran dan beberapa siswa serta hasil observasi, dapat diketahui bahwa pada mata

pelajaran menjahit celana guru belum menggunakan media yang komunikatif dalam penyampaian materi, media yang digunakan hanya sebatas pada papan tulis, sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Metode pembelajaran yang digunakan pun masih menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat diamati pada saat guru menyampaikan materi. Sedangkan berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap siswa, siswa masih merasa kesulitan dalam langkah-langkah menjahit celana, sehingga siswa menjadi malas. Dengan adanya media yang dapat menarik perhatian siswa diharapkan siswa lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran keterampilan menjahit celana.

Pengembangan produk awal media *chart* tiga dimensi (3D) diawali dengan penyusunan materi pembelajaran. Materi disusun dan dikembangkan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam silabus. Materi-materi tersebut disusun dalam bentuk *job sheet* sebagai penjelasan dari *chart* tiga dimensi (3D). Kegiatan pengembangan produk dilanjutkan dengan validasi *chart* tiga dimensi (3D) oleh ahli materi dan ahli media (*Judgement expert*). Berdasarkan validasi dari beberapa ahli diketahui hal-hal yang harus direvisi pada *job sheet* yaitu kalimat yang digunakan pada *job sheet* masih kurang sesuai dan ukuran huruf pada media *chart* tiga dimensi (3D) kurang besar. Berdasarkan hasil validasi dan telah melalui beberapa kali revisi sesuai saran dari ahli, media *chart* tiga dimensi (3D) dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran.

2. Kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Langkah-langkah Menjahit Celana di SMP N 16 Yogyakarta.

Kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) diperoleh dari data hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Berdasarkan hasil pengukuran kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) yang diukur melalui ahli materi, ahli media dan siswa dijabarkan dalam pembahasan berikut ini :

a. Ahli Materi

Berdasarkan kriteria kualitas *job sheet* yang digunakan untuk memperjelas *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana yang divalidasi oleh 3 orang ahli materi maka masing-masing yang terdiri dari 9 poin memperoleh nilai 100%. Jadi dari hasil validasi 3 orang ahli materi tersebut dapat diartikan bahwa *job sheet* yang digunakan untuk memperjelas *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran dikelas, walaupun perlu dilakukan perbaikan pada penggunaan kalimat yang kurang tepat.

b. Ahli Media

Berdasarkan kriteria media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana yang divalidasi oleh 3 orang ahli media maka masing-masing yang terdiri dari 12 poin memperoleh nilai 100%. Jadi dari hasil validasi 3 orang ahli media tersebut dapat diartikan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana dalam

kategori layak digunakan dalam pembelajaran dikelas, walaupun perlu dilakukan perbaikan pada penggunaan huruf yang kurang besar.

c. Uji coba kelompok kecil

Berdasarkan kriteria kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana dari uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang siswa diperoleh hasil tersebut 60% siswa mengatakan sangat layak dan 35% siswa mengatakan layak dan 5% siswa mengatakan kurang layak, maka dapat diartikan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

d. Uji coba lapangan

Berdasarkan kriteria kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana dari uji lapangan yang berjumlah 70 orang siswa. Hasil tersebut 69% siswa mengatakan sangat layak dan 28% siswa mengatakan layak dan 3% siswa mengatakan kurang layak, maka dapat diartikan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan data para ahli dapat diketahui bahwa menurut ahli materi termasuk kategori layak, ahli media termasuk kategori layak, uji coba kelompok kecil termasuk kategori sangat layak. Sehingga dapat diartikan bahwa media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana secara

keseluruhan sudah layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan menjahit celana.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian tentang pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) menjahit celana mata pelajaran keterampilan PKK di SMP N 16 Yogyakarta adalah :

1. Pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D)

Di dalam mengembangkan media *chart* tiga dimensi (3D) yaitu dengan cara :

- a. Melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan observasi kelas dan wawancara.
- b. Pengembangan produk media *chart* tiga dimensi (3D) yang dilakukan dengan cara : Penyusunan materi, Merumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah tertulis dalam silabus, Merumuskan indikator keberhasilan, Menyusun strategi pembelajaran, Mengembangkan media *chart* tiga dimensi (3D)
- c. Setelah media *chart* tiga dimensi (3D) tersusun, maka media *chart* tiga dimensi (3D) divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media.
- d. Setelah media divalidasi oleh para ahli, selanjutnya merevisi sesuai saran.
- e. Selanjutnya media *chart* tiga dimensi (3D) diuji cobakan pada kelompok kecil yang berjumlah 10 responden.

- f. Kemudian media *chart* tiga dimensi (3D) di ujikan kelapangan supaya produk media *chart* tiga dimensi (3D) hasilnya maksimal.
- g. Tahap selanjutnya merevisi sesuai dengan saran dari responden uji lapangan, bila hasilnya layak maka media *chart* tiga dimensi (3D) dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media *chart* tiga dimensi (3D) ini digunakan oleh guru dalam penyampaian materi dan praktik menjahit celana anak.

2. Kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D)

Kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) langkah-langkah menjahit celana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di SMP N 16 Yogyakarta divalidasi oleh ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Hasil validasi ahli materi dan ahli media termasuk kategori layak dengan persentase 100%. Pada uji coba kelompok kecil kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) dengan 60% responden termasuk kategori sangat layak dan 35% responden termasuk kategori layak dan 5% responden termasuk kategori kurang layak. Sedangkan pada uji lapangan kelayakan media *chart* tiga dimensi (3D) dengan 69% responden termasuk kategori sangat layak dan 28% responden termasuk kategori layak dan 3% responden termasuk kategori kurang layak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) dalam pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK siswa kelas VIII di SMP N 16 Yogyakarta”, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Pengembangan media *chart* tiga dimensi (3D) sebaiknya perlu dipersiapkan lebih matang, mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan produk hingga produk akhir agar proses dan hasil pengembangan lebih maksimal.
2. Kualitas media *chart* tiga dimensi (3D) pembelajaran menjahit celana pada mata pelajaran keterampilan PKK yang sudah layak perlu dikembangkan terus, atau diperbarui pada waktu-waktu tertentu sesuai dengan kebutuhan materi agar selain (*up to date*) juga tidak kehilangan daya tarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Andi Prastomo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Pres.
- Andik. (2010). *Kelebihan dan Kekurangan Media*. Diakses dari <http://andikpi.blogspot.com/2010/10/kelebihan-dan-kekurangan-media/> pada tanggal 5 April 2012.
- Anik Ghufron. (2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY.
- Arief S. Sadiman, (2002). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatan)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Budi Susetyo. (2010). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Darminingsih dan Sunaryati Imban. (1985). *Pembuatan Busana Bayi dan Anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Dekdikbud. (1994). *Kurikulum Keterampilan PKK*. Yogyakarta
- _____. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. (2004). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Keterampilan SMP dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta
- _____. (2006). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Pers
- Gagne, R.M. (1987). *Instruksional Technology*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associated, Publishers
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. (1971). *Teaching and Media*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc
- Goed Poespo. (2000). *Aneka Celana*. Yogyakarta: Kanisius
- Hasan Alwi. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta : Balai Pustaka.
- Herwi Susilowati (2011). *Pengembangan Media pembelajaran Chart dan Job sheet Proporsi Tubuh Wanita pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta*. Skripsi. FT UNY
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insani Pers
- Karwono. (2007). *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Dan Hasil Pembelajaran*. <http://karwonowordpress.com/2008/04/15/> diakses tanggal 12 Maret 2012.
- Kunandar. (2009). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Mansur Muslich. (2007). *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Mulyana. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : Remaja Roesdakarya.
- Mimin Haryati. (2007). *Model & Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Naim,Ngainnun. (2009). *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nana Sudjana. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Novia Tri Wiharyani (2008). *Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan PKK di SMP N 1 Depok*. Skripsi. FT UNY

- Nurkancana, Wayan. (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Oemar Hamalik. (1993). *Sistem Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembinaan Ketenagaan*. Bandung : PT. Trigenda Karya.
- _____. (1994). *Media Pendidikan.ed.6*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- _____. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Riduwan. (2011). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- S. Nasution. (2005). *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara
- Saifudin Azwar. (2001). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- Soemarjan. (1992). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Depdikbud
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sungkono. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta : Diva Pres.
- Sutrisno Hadi. (1990). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset
- Syaifuldin Azwar. (2009). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Universitas Negeri Yogyakarta. (2011). *Pedoman Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Vina Giri Liani (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Chart Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Piri 2 Yogyakarta*. Skripsi. FT UNY

Wijaya dkk (1999). *Proses pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Zaskia. (2010). *Pengenalan Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://izaskia.files.wordpress.com/2010/03/pengenalan-media-pembelajaran/> pada tanggal 10 Maret 2012.



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INSRUMEN PENELITIAN:

- © Hasil Observasi
- © Hasil Wawancara

HASIL OBSERVASI
ANALISIS KEBUTUHAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENJAHIT CELANA PADA SISWA KELAS VIII
SMP N 16 YOGYAKARTA

A. Tujuan Observasi :

Untuk mengetahui hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran menjahit celana, sehingga dapat diketahui permasalahan dan perhatian penggunaan media yang akan dijadikan untuk kemajuan pembelajaran.

B. Pertanyaan Observasi dilaksanakan :

- Hari/Tanggal : Senin, 26 Maret 2012
- Tempat : Ruang Ketrampilan PKK

C. Hasil Observasi dapat disimpulkan sebagai berikut :

Aspek yang diamati	Diskriptif hasil observasi
1. Penggunaan media pembelajaran	Berdasarkan hasil pengamatan, media pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran ketrampilan PKK menjahit celana di SMPN 16 Yogyakarta, yaitu : 1 papan tulis dan contoh hasil jadi celana tahun lalu.
2. Penggunaan metode	Pada saat pembelajaran mata pelajaran ketrampilan PKK menjahit celana lebih banyak menggunakan metode ceramah yang merupakan bagian penting dalam menjelaskan langkah-langkah menjahit celana.
3. Sikap siswa	Pada pembelajaran mata pelajaran ketrampilan PKK menjahit celana banyak siswa yang pasif, masih bingung dengan langkah-langkah pembuatan celana.

HASIL WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
MENJAHIT CELANA PADA SISWA KELAS VIII
SMP N 16 YOGYAKARTA

A. Tujuan Wawancara :

Untuk mengetahui keadaan dilapangan, yaitu apakah produk media yang akan dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan sekolah (SMP), sehingga media diterima atau tidak oleh obyek.

B. Subyek Wawancara :

Beberapa Siswa dan Guru kelas.

C. Pertanyaan Wawancara Dilaksanakan :

- Hari/Tanggal : Senin, 26 Maret 2012
- Tempat : Ruang Ketrampilan PKK

Hasil wawancara secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut :

➤ Siswa

1. **Pertanyaan** : Metode apa yang digunakan guru anda pada saat pembelajaran ketrampilan PKK menjahit celana?

Jawaban : Kebanyakan menggunakan metode ceramah, untuk menjelaskan praktik menjahit celana.

2. **Pertanyaan** : Media apa yang digunakan guru pada mata pelajaran ketrampilan PKK menjahit celana?

Jawaban : Media yang digunakan Ibu Guru yaitu papan tulis dan media contoh hasil jadi celana tahun lalu, sehingga siswa masih bingung langkah-langkah membuat celana secara detail.

- 3. Pertanyaan** : Apakah media yang digunakan guru anda dapat diamati secara lingkup luas?

Jawaban : Belum, media contoh celana hasil jadi hanya terbatas, media contoh celana tidak ada proses menjahit celana yang berupa langkah-langkah menjahit celana secara detail. Sehingga agak kesulitan memahami, dan media contoh celana tidak dapat diamati dalam lingkup kelas.

- 4. Pertanyaan** : Apakah media yang digunakan guru sudah mampu membantu anda dalam pembelajaran ketrampilan PKK menjahit celana?

Jawaban : Tidak, karena media yang terbatas dan kurang jelas dalam pemahaman siswa, sehingga guru kadang-kadang kesulitan dalam membantu dan menuntun salah satu siswa dalam proses menjahit celana.

- 5. Pertanyaan** : Kendala apa yang anda alami dalam proses menjahit celana?

Jawaban : Belum ada media yang tampilannya secara kongkrit dan dapat diamati semua siswa.

➤ Guru

Nama Guru : Indyah Kumorowati, S. Pd.

Pekerjaan : Guru Mata Pelajaran Ketrampilan PKK SMP N 16 Yogyakarta

1. Pertanyaan : Metode apa yang digunakan guru anda pada saat pembelajaran ketrampilan PKK menjahit celana?

Jawaban : Ibu dalam mengajar menggunakan metode ceramah, untuk penyampaian atau penjelasan materi sebelum melangkah kepraktik menjahit.

2. Pertanyaan : Media apa yang digunakan Ibu pada mata pelajaran ketrampilan PKK menjahit celana?

Jawaban : Media yang digunakan papan tulis, 1 buku, dan contoh hasil jadi celana tahun lalu, sehingga siswa masih bingung langkah-langkah membuat celana secara detail

3. Pertanyaan : Apakah media yang Ibu gunakan dapat diamati secara lingkup luas?

Jawaban : Belum, media contoh celana hasil jadi hanya terbatas, media contoh celana tidak ada proses menjahit celana yang berupa langkah-langkah menjahit celana secara detail. Sehingga agak kesulitan memahami, dan media contoh celana tidak dapat diamati dalam lingkup kelas.

6. Pertanyaan : Apakah media yang digunakan Ibu guru sudah mampu membantu siswa dalam pembelajaran ketrampilan PKK menjahit celana?

Jawaban : Belum, karena media yang terbatas dan kurang jelas dalam pemahaman siswa, sehingga saya kadang-kadang kesulitan dalam membantu dan menuntun salah satu siswa dalam proses menjahit celana.

7. Pertanyaan : Kendala apa yang Ibu alami dalam proses menjahit celana?

Jawaban : Belum ada media yang tampilannya secara kongkrit dan dapat diamati semua siswa.

LAMPIRAN 2

VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN

- © *Validitas Ahli Media*
- © *Reliabilitas Ahli Media*
- © *Validitas Ahli Materi*
- © *Reliabilitas Ahli Materi*
- © *Angket Keterbacaan untuk Siswa*

Yogyakarta, Mei 2012

Lampiran :

Hal : Permohonan menjadi Judgement Expert
Untuk Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata
Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16
Yogyakarta.

Kepada Yth. Bapak Triyanto, S. Sn., M. A.

Dosen PTBB Prodi Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
di Yogyakarta.

Dengan Hormat,

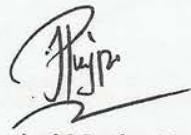
Berikut bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Septiati Norita Sari
NIM : 08513244017
Pendidikan : Pendidikan Teknik Busana
Pembimbing : Nanie Asri Yuliati, M. Pd.

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan Bapak untuk
validasi instrumen tentang kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) pada
penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam
Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16
Yogyakarta”.

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari
saya ucapan terimakasih.

Yogyakarta, Mei 2012
Pemohon,


Septiati Norita Sari
08513244017

SURAT PENYATAAN JUDGMENT EXPERT

Bertanda tangan dibawah ini :

: Triyanto, S. Sn., M. A.

: 19720208 199802 1 001

Keahlian : Media Pembelajaran

Kerja : Dosen PTBB Prodi Busana

Saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen untuk tugas akhir skripsi yang berjudul Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII SMP Negeri 16 Yogyakarta yang dibuat Oleh :

: Septiati Norita Sari

: 08513244017

: Pendidikan Teknik Busana

: Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta ditandai dengan (✓)

Valid

Valid

(Bila Perlu) :

Septiati Norita Sari

surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012
Yang Menyatakan,

Triyanto, S. Sn., M. A.

NIP : 19720208 199802 1 001

Yogyakarta, Mei 2012

:
Permohonan menjadi Validator

Untuk Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta.

Tth. Bapak Triyanto, S. Sn., M. A.

Dosen PTBB Prodi Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
di Yogyakarta.

Hummat,

Handa tangan dibawah ini :

: Septiati Norita Sari

: 08513244017

: Pendidikan Teknik Busana

Wimbing : Nanie Asri Yuliati, M. Pd.

Untuk mengeka penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan Bapak untuk
mengetahui instrumen tentang kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam
Menjahit Celana pada penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media *Chart* Tiga
Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas
VIII SMP Negeri 16 Yogyakarta”.

permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari
Bapak terimakasih.

Yogyakarta, Mei 2012

Pemohon,



Septiati Norita Sari
08513244017

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran
Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta.**

Mata Pelajaran : Keterampilan PKK.
Standar Kompetensi : Membuat Produk Kerajinan Jahit.
Kompetensi Dasar : Langkah-langkah menjahit celana
Subjek Penelitian : Siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Yogyakarta.
Evaluator : Bapak Triyanto, S. Sn., M. A.
Penyusun : Septiati Norita Sari
Tinggal :

Bantuanjuk :

1. Lembar Instrumen Kelayakan Media diisi oleh ahli media.
2. Lembar instrument ini terdiri dari aspek media *chart* tiga dimensi (3D) menjahit celana.
3. Rentangan evaluasi dimulai dari “layak” sampai dengan “tidak layak”, dengan catatan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator.

Keterangan :

No	Kriteria	Keterangan
1	L	Layak
2	TL	Tidak Layak

Instrumen kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Menjahit Celana

No.	Pernyataan	Kriteria	
		L	TL
1.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat mempermudah dalam proses pembelajaran karena menggunakan bahasa yang sesuai pemahaman siswa.	✓	
2.	Belajar dengan menggunakan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat memberikan kesempatan siswa untuk menentukan waktu sesuai keinginan pada waktu proses pembelajaran berlangsung.	✓	
3.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat menambah variasi dalam penyajian materi.	✓	
4.	Belajar dengan menggunakan media <i>chart</i> tiga dimensi mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa).	✓	
5.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat mendorong motivasi belajar siswa.	✓	
6.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru.	✓	
7.	Media <i>chart</i> tiga dimensi dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa.	✓	
8.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat memperlihatkan langkah-langkah menjahit celana secara jelas.	✓	
9.	Media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.	✓	
10.	Media mempertimbangkan kemampuan siswa.	✓	
11.	Media sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit.	✓	

12.	Bentuk dan ukuran huruf sesuai dengan besarnya media <i>chart</i> tiga dimensi.		
-----	--	--	--

Saran / Revisi

Saran / Revisi

Kesimpulan

Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Tampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta ini dinyatakan :

- Layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa revisi.
- Layak digunakan sebagai sumber belajar dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak.

Yogyakarta, Mei 2012

Triyanto, S. Sn., M. A.

NIP : 19720208 199802 1 001

Yogyakarta, Mei 2012

Lampiran :

Hal : Permohonan menjadi Judgement Expert

Untuk Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta.

Kepada Yth. Ibu Indyah Kumorowati, S. Pd.

Guru Mata Pelajaran Keterampilan PKK.

SMP Negeri 16 Yogyakarta.

di Yogyakarta.

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Septiati Norita Sari

NIM : 08513244017

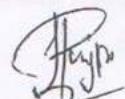
Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Dosen Pembimbing : Nanie Asri Yuliati, M. Pd.

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk memvalidasi instrumen tentang kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) pada penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta”.

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari ibu saya ucapan terimakasih.

Yogyakarta, Mei 2012
Pemohon,



Septiati Norita Sari
08513244017

SURAT PENYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ibu Indyah Kumorowati, S. Pd.
NIP : 19501120 197903 2 001
Bidang Keahlian : Kerajinan Jahit
Unit Kerja : SMP Negeri 16 Yogyakarta.

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi yang berjudul Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta yang dibuat Oleh :

Nama : Septiati Norita Sari
NIM : 08513244017
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi yang berjudul Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta ditandai dengan tanda (✓)

(✓) Sudah Valid

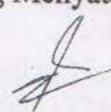
() Belum Valid

Catatan (Bila Perlu) :

.....
.....
.....
.....
.....

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012
Yang Menyatakan,


Indyah Kumorowati, S. Pd.
NIP. 19640405 198703 2011

Yogyakarta, Mei 2012

Lampiran :

Hal : Permohonan menjadi Validator

Untuk Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta.

Kepada Yth. Ibu Indyah Kumorowati, S. Pd.

Guru Mata Pelajaran Keterampilan PKK.

SMP Negeri 16 Yogyakarta.

di Yogyakarta.

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Septiati Norita Sari

NIM : 08513244017

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Dosen Pembimbing : Nanie Asri Yuliati, M. Pd.

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk memvalidasi instrumen tentang kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana pada penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta”.

Demikian permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari ibu saya ucapan terimakasih.

Yogyakarta, Mei 2012

Pemohon,

Septiati Norita Sari

08513244017

Instrumen kelayakan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Menjahit Celana

No.	Pernyataan	Kriteria	
		L	TL
1.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat mempermudah dalam proses pembelajaran karena menggunakan bahasa yang sesuai pemahaman siswa.	✓	
2.	Belajar dengan menggunakan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat memberikan kesempatan siswa untuk menentukan waktu sesuai keinginan pada waktu proses pembelajaran berlangsung.	✓	
3.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat menambah variasi dalam penyajian materi.	✓	
4.	Belajar dengan menggunakan media <i>chart</i> tiga dimensi mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa).	✓	
5.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat mendorong motivasi belajar siswa.	✓	
6.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru.	✓	
7.	Media <i>chart</i> tiga dimensi dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa.	✓	
8.	Penggunaan media <i>chart</i> tiga dimensi dapat memperlihatkan langkah-langkah menjahit celana secara jelas.	✓	
9.	Media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.	✓	
10.	Media mempertimbangkan kemampuan siswa.	✓	
11.	Media sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit.	✓	

Kesimpulan

Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta ini dinyatakan :

- Layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa revisi.
- Layak digunakan sebagai sumber belajar dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak.

Yogyakarta, Mei 2012



Indyah Kumorowati, S. Pd.
NIP. 19640405 198703 2011

SURAT PENYATAAN JUDGMENT EXPERT

Bertanda tangan dibawah ini :

: Sugiyem, M. Pd.

: 19751029 200212 2 002

Keahlian : Materi Pembelajaran Celana

Kerja : Dosen PTBB Prodi Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen Job Sheet untuk penelitian Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Chart Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta" yang dibuat Oleh :

: Septiati Norita Sari

: 08513244017

: Pendidikan Teknik Busana

: Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen kelayakan Job Sheet untuk penelitian Tugas Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Chart Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta" ditandai dengan tanda (✓)

Valid

Valid

Bila Perlu :

Setuju sejauh bisa

surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Yang Menyatakan,

Sugiyem
Sugiyem, M. Pd.

NIP. 19751029 200212 2 002

Yogyakarta, Mei 2012

Lampiran :

Hal : Permohonan menjadi Validator

Untuk *Job Sheet* Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK
Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Yogyakarta.

Kepada Yth. Ibu Sugiyem, M. Pd.

Dosen PTBB Prodi Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
di Yogyakarta.

Dengan Hormat,

Bertanda tangan dibawah ini :

: Septiati Norita Sari

: 08513244017

: Pendidikan Teknik Busana

Pembimbing : Nanie Asri Yuliati, M. Pd.

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk
validasi instrumen tentang kelayakan *Job Sheet* Menjahit Celana pada penelitian
yang berjudul “Pengembangan Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Dalam Menjahit
Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16
Yogyakarta”.

Permohonan ini saya buat, untuk kesediaan dan kerjasama yang baik dari
ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Mei 2012
Pemohon,



Septiati Norita Sari
08513244017

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Keterampilan PKK.

Standar Kompetensi : Membuat Produk Kerajinan Jahit.

Kompetensi Dasar : Langkah-langkah menjahit celana

Subjek Penelitian : Siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Yogyakarta.

Evaluator : Ibu Sugiyem, M. Pd

Penyusun : Septiati Norita Sari

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar instrument kelayakan *Job Sheet* ini diisi oleh ahli materi.
2. Rentangan evaluasi dimulai dari “layak” sampai dengan “tidak layak”, dengan catatan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat evaluator.

Keterangan :

No	Kriteria	Keterangan
1	L	Layak
2	TL	Tidak Layak

Instrumen Kelayakan *Job Sheet* Menjahit Celana

No	Pernyataan	Kriteria	
		L	TL
1.	Bahasa yang digunakan pada <i>job sheet</i> mudah dipahami.	✓	
2.	<i>Job Sheet</i> mudah dipelajari oleh siswa karena bahasanya sederhana.	✓	
3.	Petunjuk dalam <i>job sheet</i> mudah dipelajari.	✓	
4.	Langkah-langkah pada <i>job sheet</i> mudah dipahami siswa.	✓	
5.	Kalimat yang digunakan dalam <i>job sheet</i> disesuaikan dengan pemahaman siswa SMP.	✓	
6.	<i>Job Sheet</i> menggunakan bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca.	✓	
7.	<i>Job Sheet</i> menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga mempermudah pemahaman siswa.	✓	
8.	Sistematika isi <i>job sheet</i> disusun secara berurutan, sehingga siswa mudah mengikuti.	✓	
9.	<i>Job Sheet</i> tentang pembuatan celana sesuai dengan standar kompetensi yang harus dicapai siswa.	✓	

/ Revisi

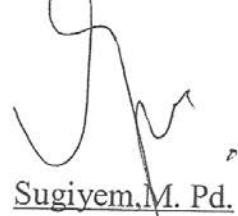
Revisi: Sempurnakan dengan masukan

B. Kesimpulan

Materi Menjahit Celana Mata Pelajaran Keterampilan PKK Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Yogyakarta ini dinyatakan :

- Layak digunakan sebagai sumber belajar tanpa revisi.
- Layak digunakan sebagai sumber belajar dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak.

Yogyakarta, Mei 2012



Sugiyem, M. Pd.

NIP. 19751029 200212 2 002

Nama : Maria Vanesa Kanita

Kelas : 8 A

No.	Aspek Fungsi dan Manfaat <i>Chart Tiga Dimensi</i> (3D)	Pilihan Jawaban			
		4	3	2	1
	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1.	Petunjuk dalam pembelajaran media <i>chart tiga dimensi</i> mudah dipelajari.		✓		
2.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>chart tiga dimensi</i> mudah dipahami.		✓		
3.	Contoh celana sebenarnya (skala 1:2) memperjelas langkah-langkah menjahit celana sehingga mudah diterima oleh siswa.	✓			
4.	Belajar dengan bantuan media pembelajaran <i>chart tiga dimensi</i> siswa lebih mudah dalam mempraktikkan membuat celana.	✓			

No.	Aspek Kemenarikan <i>Chart Tiga Dimensi</i> (3D)	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KS	TS
	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
5.	Tampilan media pembelajaran <i>chart tiga dimensi</i> dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.	✓			
6.	Media <i>chart tiga dimensi</i> menggunakan kalimat sederhana.	✓			
7.	Ukuran teks media <i>chart tiga dimensi</i> dapat dibaca dengan jelas.		✓		
8.	Contoh celana sebenarnya (skala 1:2) pada media <i>chart tiga dimensi</i> jelas dan sesuai		✓		

	dengan materi.				
9.	Media <i>chart</i> tiga dimensi dilengkapi contoh celana sebenarnya sehingga dapat memperjelas materi.		✓		
10.	Media pembelajaran pembuatan celana yang disampaikan dapat menumbuhkan semangat etos kerja pada waktu menjahit.	✓			
11.	Media yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sehingga pencapaian hasil belajar siswa dapat terwujud.	✓			
12.	Siswa tertarik untuk mempraktikan membuat celana bermain karena langkah-langkah pada media <i>chart</i> tiga dimensi tersusun secara detail.	✓			
13.	Siswa mendapat pengetahuan baru dari media <i>chart</i> tiga dimensi.		✓		

No.	Aspek Materi Media <i>Chart</i> Tiga Dimensi (3D)	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KS	TS
14.	Materi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh siswa.		✓		
15.	Materi pembelajaran pembuatan celana yang disampaikan dapat menumbuhkan semangat etos kerja pada waktu menjahit.		✓		
16.	Materi pembelajaran pembuatan celana memperjelas langkah-langkah dalam menjahit celana.		✓		

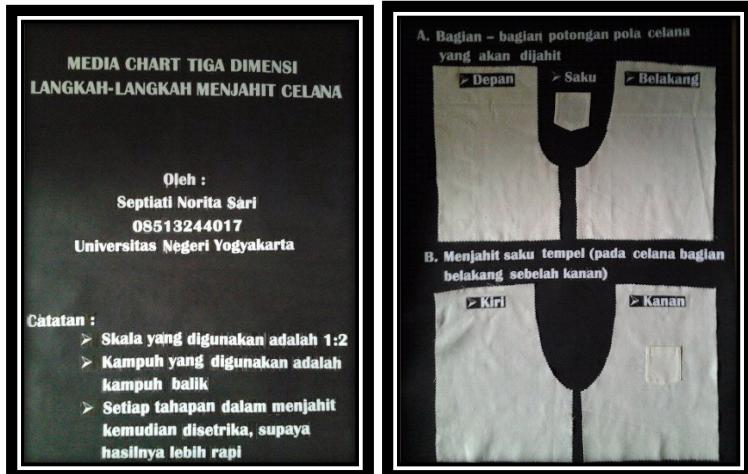
17.	Siswa tertarik untuk mempraktikan membuat celana bermain karena langkah-langkah pada materi tersusun secara detail.	<input checked="" type="checkbox"/>				
-----	---	-------------------------------------	--	--	--	--

LAMPIRAN 3

PRODUK YANG DIHASILKAN

- © Chart Tiga Dimesi Langkah-langkah
Menjahit Celana
- © Job Sheet Langkah-langkah
Menjahit Celana

Chart Tiga Dimesi Langkah-langkah Menjahit Celana



Job Sheet

Tahun Pembelajaran : 2011 / 2012

Nama Sekolah : SMP N 16 Yogyakarta

Mata Pelajaran : Ketrampilan

Kelas : VIII

Alokasi Waktu :

I. Standar Kompetensi : Membuat Produk Kerajinan Jahit.

II. Kompetensi Dasar : Langkah-langkah menjahit celana anak untuk bermain

III. Materi Pelajaran

Celana (*pants, trousersm, slacks, pantaloons*) adalah busana luar yang menutupi pinggul dan kaki-kaki dari pinggang sampai ke mata kaki, dengan setiap kaki tertutup secara terpisah. Model (*style*) celana ditentukan oleh panjang, lebar keliman bawah, serta bentuk pinggul menuju kelimannya.

Pakaian bermaian untuk anak-anak adalah busana yang dipakai oleh anak-anak pada waktu bermain. Pakaian bermaian dapat berupa celana main dengan macam-macam model. Sesuai dengan fungsinya, celana ini dibuat longgar agar tidak mengganggu pergerakan dan kesehatan, praktis dalam pemakaian dan sederhana. Dasar celana main ada tiga macam yaitu : celana puff, celana pas di dada, dan celana dengan tali bahu. Bahan yang dipilih adalah bahan yang mudah mengisap

keringat, kuat, dan tahan cuci. Contoh : poplin, birkolin, teteron, blaco, warna bebas, dan corak yang sesuai.

A. Alat dan Bahan :

1. Kertas pola cetak
2. Kapur jahit
3. Karbon
4. Penggaris
5. Skala
6. Metlyn/pita ukur
7. Gunting kain
8. Mesin jahit
9. Kain
10. Benang
11. Tali kolor
12. Elastik

B. Keselamatan kerja :

1. Sebelum memulai bekerja pastikan tangan dalam keadaan bersih
2. Pada saat menjahit sikap duduk tegak
3. Pada saat menjahit dengan pencahayaan cukup terang
4. Ikuti petunjuk langkah – langkah menjahit celana pada “ Media Chart Tiga Dimensi”
5. Hati – hati dalam mengerjakan (jangan ceroboh)
6. Membersihkan lagi lingkungan kerja setelah selesai bekerja

C. Ukuran celana yang diperlukan :

1. Lingkar pinggang : 76 cm
2. Lingkar panggul : 94 cm
3. Panjang celana : 50 cm
4. Tinggi duduk : 24 cm

D. Langkah-langkah Pembuatan Celana :

1. Siapkan pola cetak celana yang sudah ada
2. Letakkan pola diatas kain sesuai dengan arah serat kain
3. Pindahkan tanda pola menggunakan rader dan karbon jahit, atau menggunakan kapur jahit
4. Ubahlah pola cetak tersebut sesuai dengan ukuran anda
5. Dari garis pinggang naik keatas tambahkan 4-6 cm
6. Beri kampuh pada setiap sisi pola masing-masing 1, 5 cm khusus bagian kelim bawah 3 cm
7. Potong kain sesuai dengan pola, perhatikan tanda-tanda polanya
8. Setelah bagian-bagian pola terpotong kemudian menjahit.

Langkah-langkah Menjahit Celana (Keterangan dari Media Chart

Tiga Dimensi :

- a. Bagian – bagian potongan pola celana yang akan dijahit
 - Depan (2 lembar kain)
 - Saku
 - Belakang (2 lembar kain)
- b. Menjahit saku tempel (pada celana bagian belakang sebelah kanan)
- c. Menjahit sisi celana bagian dalam (dengan kampuh balik, lebar kampuh 0,25 – 0,5 cm)
- d. Menjahit sisi celana bagian luar (dengan kampuh balik)
- e. Menjahit pesak depan dan belakang (dengan kampuh balik)
- f. Menjahit kelim bawah
- g. Melipat kelim bawah dengan kampuk 3 cm kemudian di jahit.
- h. Lipat bagian pinggang celana yang diberi tambahan 4-6 cm kemudian jahit dibagi menjadi 3 bagian (atas, tengah dan bawah)
- i. Masukkan elastic (pada bagian atas dan bawah), dan masukkan tali (pada bagian tengah)

Cara memasukkan tali kolor : dedel sedikit jahitan pada bagian sambungan tengah muka (untuk memasukkan tali kolor) memasukkan tali kolor dengan bantuan peniti yang dikaitkan pada tali kolor, kemudian tali kolor dimasukkan pada lubang tempat tali kolor dan ditarik pelan-pelan. Kalau tali kolor sudah keluar, ujung pada tali kolor diikat supaya tali kolor tidak ketarik

masuk saat memakai celana. Bagian yang tadi didedel kemudian dijahit tangan.

Cara memasukkan elastik : dedel sedikit jahitan pada bagian sambungan tengah belakang (untuk memasukkan elastik) memasukkan elastik dengan bantuan peniti yang dikaitkan pada elastik, kemudian elastik dimasukkan pada lubang tempat elastik dan ditarik pelan-pelan. Kalau elastik sudah keluar, sambungan elastic dijahit. Bagian yang tadi didedel kemudian dijahit tangan.

9. Menyelesaikan finising dengan baik (Membuat kemasan benda kerajinan jahit sehingga siap dipamerkan dan dijual).

LAMPIRAN 4

HASIL PENELITIAN

- © Perhitungan Kelayakan Para Ahli Materi
- © Perhitungan Kelayakan Para Ahli Media
- © Perhitungan Angket Keterbacaan untuk Siswa
- © Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
- © Hasil Uji Lapangan

PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI MATERI

(RATER 1)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $9 \times 1 = 9$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 9 = 0$

Skor Maksimal (Smak) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 9 = 9$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas Interval (p) : $\frac{Smak - Smin}{Jumlah Kelas} = \frac{9 - 0}{2} = 4,5$ dibulatkan menjadi 5

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(Smin + P) \leq S \leq Smax$	$5 \leq S \leq 9$
0	Tidak Layak	$Smin \leq S \leq (Smin + P - 1)$	$0 \leq S \leq 4$

Prosentase hasil

$$1. \text{ Prosentase Kelas } 1 = \frac{9}{9} \times 100\% = 100\%$$

$$2. \text{ Prosentase Kelas } 0 = \frac{0}{9} \times 100\% = 0\%$$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Prosentase Hasil
1	Layak	9	100%
0	Tidak layak	0	0%
Jumlah		9	100%

(RATER 2)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $9 \times 1 = 9$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 9 = 0$

Skor Maksimal (Smak) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 9 = 9$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas Interval (p) : $\frac{Smak - Smin}{Jumlah\ Kelas} = \frac{9 - 0}{2} = 4,5$ dibulatkan menjadi 5

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(Smin + P) \leq S \leq Smax$	$5 \leq S \leq 9$
0	Tidak Layak	$Smin \leq S \leq (Smin + P - 1)$	$0 \leq S \leq 4$

Prosentase hasil

$$1. \text{ Prosentase Kelas } 1 = \frac{9}{9} \times 100\% = 100\%$$

$$2. \text{ Prosentase Kelas } 0 = \frac{0}{9} \times 100\% = 0\%$$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Prosentase Hasil
1	Layak	9	100%
0	Tidak layak	0	0%
Jumlah		9	100%

(RATER 3)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $9 \times 1 = 9$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 9 = 0$

Skor Maksimal (Smak) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 9 = 9$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas Interval (p) : $\frac{Smak - Smin}{Jumlah\ Kelas} = \frac{9 - 0}{2} = 4,5$ dibulatkan menjadi 5

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(Smin + P) \leq S \leq Smax$	$5 \leq S \leq 9$
0	Tidak Layak	$Smin \leq S \leq (Smin + P - 1)$	$0 \leq S \leq 4$

Prosentase hasil

$$1. \text{ Prosentase Kelas } 1 = \frac{9}{9} \times 100\% = 100\%$$

$$2. \text{ Prosentase Kelas } 0 = \frac{0}{9} \times 100\% = 0\%$$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Prosentase Hasil
1	Layak	9	100%
0	Tidak layak	0	0%
Jumlah		9	100%

PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI MEDIA

(RATER 1)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $12 \times 1 = 12$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 12 = 0$

Skor Maksimal (Smak) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 12 = 12$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas Interval (p) : $\frac{Smak - Smin}{Jumlah Kelas} = \frac{12 - 0}{2} = 6$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(Smin + P) \leq S \leq Smax$	$6 \leq S \leq 12$
0	Tidak Layak	$Smin \leq S \leq (Smin + P - 1)$	$0 \leq S \leq 5$

Prosentase hasil

1. Prosentase Kelas 1 = $\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$

2. Prosentase Kelas 0 = $\frac{0}{12} \times 100\% = 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Prosentase Hasil
1	Layak	12	100%
0	Tidak layak	0	0%
Jumlah		12	100%

(RATER 2)

Soal	: Jumlah soal x Jumlah rater	= $12 \times 1 = 12$
Skor Minimum (Smin)	: Skor terendah x Jumlah soal	= $0 \times 12 = 0$
Skor Maksimal (Smak)	: Skor tertinggi x Jumlah soal	= $1 \times 12 = 12$
Jumlah Kelas	: 2	
Panjang Kelas Interval (p)	: $\frac{Smak - Smin}{Jumlah\ Kelas} = \frac{12 - 0}{2} = 6$	

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(Smin + P) \leq S \leq Smak$	$6 \leq S \leq 12$
0	Tidak Layak	$Smin \leq S \leq (Smin + P - 1)$	$0 \leq S \leq 5$

Prosentase hasil

1. Prosentase Kelas 1 = $\frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$

2. Prosentase Kelas 0 = $\frac{0}{12} \times 100\% = 0\%$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Prosentase Hasil
1	Layak	12	100%
0	Tidak layak	0	0%
Jumlah		12	100%

(RATER 3)

Soal : Jumlah soal x Jumlah rater = $12 \times 1 = 12$

Skor Minimum (Smin) : Skor terendah x Jumlah soal = $0 \times 12 = 0$

Skor Maksimal (Smak) : Skor tertinggi x Jumlah soal = $1 \times 12 = 12$

Jumlah Kelas : 2

Panjang Kelas Interval (p) : $\frac{Smak - Smin}{Jumlah Kelas} = \frac{12 - 0}{2} = 6$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	
1	Layak	$(Smin + P) \leq S \leq Smak$	$6 \leq S \leq 12$
0	Tidak Layak	$Smin \leq S \leq (Smin + P - 1)$	$0 \leq S \leq 5$

Prosentase hasil

$$1. \text{ Prosentase Kelas } 1 = \frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$$

$$2. \text{ Prosentase Kelas } 0 = \frac{0}{12} \times 100\% = 0\%$$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Prosentase Hasil
1	Layak	12	100%
0	Tidak layak	0	0%
Jumlah		12	100%

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Kualitas Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran Celana
Aspek Fungsi dan Manfaat *Chart*, Kemenarikan *Chart*, Materi *Chart*
Dinilai dari Siswa (Uji Kelompok Kecil)

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} = p - 1)$

$$\text{Jumlah soal} = \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 17 \times 10 = 170$$

$$\text{Skor min (Smin)} = \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 170 = 170$$

$$\text{Skor mak (Smak)} = \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 170 = 680$$

$$\text{Rentang} = \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 680 - 170 = 510$$

$$\text{Jumlah kategori} = 4$$

$$\text{Panjang kelas Interval (p)} = \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori}$$

$$= 510 : 4$$

$$= 127,5 \text{ dibulatkan menjadi } 128$$

$$\text{Jumlah skor total} = (4 \times 102) + (3 \times 59) + (2 \times 9) + (1 \times 0)$$

$$= 408 + 177 + 18 + 0$$

$$= 603$$

Skor	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Prosentase Hasil
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$554 \leq S \leq 680$	60%
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$425 \leq S \leq 553$	35%
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$298 \leq S \leq 425$	5%
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} = p - 1)$	$170 \leq S \leq 297$	0%
Jumlah				100%

Prosentase hasil

1. Prosentase Kelas 4 $= \frac{102}{170} \times 100\% = 60\%$
2. Prosentase Kelas 3 $= \frac{59}{170} \times 100\% = 35\%$
3. Prosentase Kelas 2 $= \frac{9}{170} \times 100\% = 5\%$
4. Prosentase Kelas 1 $= \frac{0}{170} \times 100\% = 0\%$

Hasil Uji Lapangan

Kualitas Media *Chart* Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran Celana
Aspek Fungsi dan Manfaat *Chart*, Kemenarikan *Chart*, Materi *Chart*
Dinilai dari Siswa (Uji Kelompok Besar)

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} = p - 1)$

$$\text{Jumlah soal} = \text{Jumlah soal} \times \text{Jumlah responden} = 17 \times 70 = 1190$$

$$\text{Skor min (Smin)} = \text{Skor terendah} \times \text{Jumlah soal} = 1 \times 1190 = 1190$$

$$\text{Skor mak (Smak)} = \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah soal} = 4 \times 1190 = 4760$$

$$\text{Rentang} = \text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} = 4760 - 1190 = 3570$$

$$\text{Jumlah kategori} = 4$$

$$\text{Panjang kelas Interval (p)} = \text{Rentang} : \text{Jumlah kategori}$$

$$= 3570 : 4$$

$$= 892,5 \text{ dibulatkan menjadi } 892$$

$$\text{Jumlah skor total} = (4 \times 819) + (3 \times 330) + (2 \times 41) + (1 \times 0)$$

$$= 3276 + 990 + 82 + 0$$

$$= 4348$$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai		Prosentase Hasil
4	Sangat Setuju	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$	$3866 \leq S \leq 4760$	69%
3	Setuju	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$	$2974 \leq S \leq 3835$	28%
2	Kurang Setuju	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$	$2082 \leq S \leq 2973$	3%
1	Tidak Setuju	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$	$1190 \leq S \leq 2081$	0%

Prosentase hasil

$$1. \text{ Prosentase Kelas 4} = \frac{819}{1190} \times 100\% = 69\%$$

$$2. \text{ Prosentase Kelas 3} = \frac{330}{1190} \times 100\% = 28\%$$

$$3. \text{ Prosentase Kelas 2} = \frac{41}{1190} \times 100\% = 3\%$$

$$4. \text{ Prosentase Kelas 1} = \frac{0}{1190} \times 100\% = 0\%$$

LAMPIRAN 5

SURAT IJIN DAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN

- © Surat Ijin Observasi
- © Surat Ijin Penelitian dari Fakultas
- © Surat Ijin dari Gubernur
- © Surat Ijin dari Bupati
- © Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
 Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
 website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 0249/UN34.15/PL/2012

22 Februari 2012

Hal : Permohonan Ijin Observasi/Survey

Yth. Pemimpin SMP N 16 YOGYAKARTA
 Jln Nagan Lor 8 Kraton Yogyakarta
 YOGYAKARTA

Dalam rangka pelaksanaan Mata Kuliah Tugas Akhir Skripsi, kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan observasi/Survey dengan fokus permasalahan "**PENGEMBANGAN MEDIA CHART TIGA DIMENSI (3D) DALAM MENJAHIT CELANA MATA PELAJARAN KETRAMPILAN PKK SISWA KELAS VII DI SMP N 16 YOGYAKARTA**", bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Program Studi
	Septiati Norita S	08513244017	Pend. Teknik Busana - S1

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu:

Nama : Nanie Asri Yuliaty, M.Pd.
 NIP : 19580727 198503 2 002

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Wakil Dekan I,

Dr. Sunaryo Soenarto

NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
 Ketua Jurusan

08513244017 No. 184



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 1017/UN34.15/PL/2012

11 April 2012

Lamp. : 1 (satu) bendel

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Walikota Yogyakarta c.q. Kepala Dinas Perijinan Kota Yogyakarta
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
5. KEPALA SEKOLAH SMP N 16 YOGYAKARTA

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA CHART TIGA DIMENSI (3D) DALAM MENJAHIT CELANA MATA PELAJARAN KETRAMPILAN PKK SISWA KELAS VIII DI SMP N 16 YOGYAKARTA**", bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

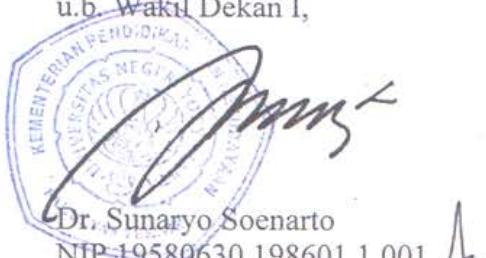
No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Septiati Norita S	08513244017	Pend. Teknik Busana - S1	SMP N 16 YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Nanie Asri Yuliati, M. Pd.
NIP : 19580727 198503 2 002

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 11 April 2012 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
u.b. Wakil Dekan I,



Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682

EMAIL : perizinan@jogja.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogja.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1039
2678/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/3450/V/4/2012 Tanggal : 11/04/2012
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 38/I.2/2004 tentang Pemberian izin/Rekomendasi Penelitian/Pendataan/Survei/KKN/PKL di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dijinkan Kepada : Nama : SEPTIATI NORITA SARI NO MHS / NIM : 08513244017
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Teknik - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Nanie Asri Yuliati, M. Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA CHART TIGA DIMENSI (3d) DALAM MENJAHT CELANA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN PKK SISWA KELAS VIII DI SMP N 16 YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 11/04/2012 Sampai 11/07/2012
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

SEPTIATI NORITA SARI

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala SMP Negeri 16 Yogyakarta

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 12-4-2012An. Kepala Dinas Perizinan
SekretarisDrs. H A R D O N O
NIP 195804101985031013



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3450/V/4/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Teknik UNY

Nomor : 1017/UN34.15/PL/2012

Tanggal : 11 April 2012

Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	:	SEPTIATI NORITA S	NIP/NIM :	08513244017
Alamat	:	KARANGMALANG YOG		
Judul	:	PENGEMBANGAN MEDIA CHART TIGA DIMENSI (3D) DALAM MENJAHIT CELANA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN PKK SISWA KELAS VIII DI SMP N 16 YOGYAKARTA.		
Lokasi	:	- Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA		
Waktu	:	11 April 2012 s/d 11 Juli 2012		

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 11 April 2012

A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.
PLH. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

SETDA 5
Drs. Sugeng Wirianto, M.Kes.
NIP. 196207261988031008

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq Ka Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
4. Dekan Fak. Teknik UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 16 YOGYAKARTA

(Terakreditasi A)
Jalan Nagan Lor 8 Telp (0274) 371032, Fax. 378885 Kraton, Yogyakarta 55133
e-mail : smpn16yogya@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070 / 353

Yang bertanda tangan di bawah ini :

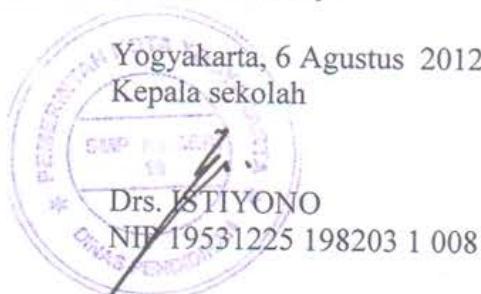
Nama : Drs. ISTIYONO
NIP : 19531225 198203 1 008
Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 16 Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

Nama : SEPTIATI NORITA SARI
NIM : 08513244017
Fakultas/Jurusan : Teknik
Program : S 1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian pada tanggal 14 April s.d 9 Juni 2012 di SMP Negeri 16 Yogyakarta dengan judul : “ **PENGEMBANGAN MEDIA CHART TIGA DIMENSI (3D) DALAM MENJAHIT CELANA PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN PKK PADA SISWA KELAS VIII** ”.

Surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTO
KEMANDIRIAN-KEDISIPLINAN-KEPEDULIAN-KEBERSAMAAN

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 04. Peserta didik melaksanakan pembelajaran menjahit celana



Gambar 05. Peserta didik mengerjakan angket uji coba kelompok kecil



Gambar 06. Peserta Didik mengerjakan angket uji kelompok besar (lapangan)



Gambar 07. Guru Mata Pelajaran PKK & Peneliti