

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

Adapun kajian teori yang digunakan untuk mendukung penelitian tentang pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap pencapaian kompetensi pembuatan rok suai di Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Bantul, di uraikan sebagai berikut:

##### **1. Pendidikan Non Formal**

###### **a. Pengertian Pendidikan Non Formal**

Pendidikan non formal diselenggarakan bagi masyarakat yang membutuhkan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai penambah, pengganti, ataupun hanya ingin melengkapi pendidikan formal yang telah di dapatkan sebelumnya. Pendidikan non formal juga meliputi pendidikan anak usia dini, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan kecakapan hidup, pendidikan kepemudaan, pendidikan keterampilan, pendidikan keaksaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan peserta didik. Ahmadi dan Uhbiyati (2001: 164) mengungkapkan pendidikan non formal atau juga disebut pendidikan luar sekolah, merupakan bentuk pendidikan yang diselenggarakan dengan tertib, sengaja, berencana, yang dilakukan di luar persekolahan.

Pendidikan non formal adalah setiap kegiatan pendidikan yang terorganisir yang diselenggarakan diluar system formal, baik tersendiri maupun merupakan bagian dari suatu kegiatan yang luas, yang dimaksudkan untuk

memberikan layanan kepada sasaran didik tertentu dalam mencapai tujuan-tujuan belajar (Joesoef, 1992: 50). Pendidikan non formal adalah setiap kesempatan dimana terdapat komunikasi yang terarah di luar sekolah dan seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, latihan maupun bimbingan sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan hidup, dengan tujuan mengembangkan tingkat keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan baginya menjadi peserta-peserta yang efisien dan efektif dalam lingkungan keluarga, pekerjaan bahkan lingkungan masyarakat dan negaranya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan non formal adalah pendidikan kegiatan belajar mengajar yang diadakan di luar sekolah untuk memenuhi kebutuhan pendidikan peserta didik tertentu untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, latihan, dan bimbingan sehingga mampu bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, dan Negara.

#### **b. Tujuan Pendidikan Non Formal**

Ditinjau dari faktor tujuan belajar/pendidikan, pendidikan non formal bertanggung jawab menggapai dan memenuhi tujuan-tujuan yang sangat luas jenis, level, maupun cakupannya. Dalam kapasitas inilah muncul pendidikan non formal yang bersifat multi purpose. Ada tujuan-tujuan pendidikan non formal yang terfokus pada pemenuhan kebutuhan belajar tingkat dasar (*basic education*) semacam pendidikan keaksaraan, pengetahuan alam, keterampilan vokasional, pengetahuan gizi dan kesehatan, sikap sosial berkeluarga dan hidup bermasyarakat, pengetahuan umum dan kewarganegaraan, serta citra diri dan nilai hidup.

Ada juga tujuan belajar di jalur pendidikan non formal yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan kelanjutan setelah terpenuhinya pendidikan tingkat dasar, serta pendidikan perluasan dan pendidikan nilai-nilai hidup. Contoh program pendidikan non formal yang ditujukan untuk mendapatkan dan memaknai nilai-nilai hidup misalnya pengajian, sekolah minggu, berbagai latihan kejiwaan, meditasi, “manajemen kolbu”, latihan pencarian makna hidup, kelompok hoby, pendidikan kesenian, dan sebagainya. Dengan program pendidikan ini hidup manusia berusaha diisi dengan nilai-nilai keagamaan, keindahan, etika dan makna (Abdulhak dan Suprayogi, 2012: 44).

### **c. Satuan Pendidikan Non Formal**

Pada tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, nama Direktorat DISKLUSEPA diganti menjadi Direktorat PNFP (Pendidikan Non Formal dan Pemuda). Berdasarkan UU tersebut jalur, jenis, dan satuan PNF mengalami perubahan guna disesuaikan dengan tuntutan masyarakat tentang pendidikan. Menurut Abdulhak dan Suprayogi (2012: 55), satuan pendidikan non formal diperluas menjadi lima yaitu:

#### 1) lembaga kursus

Kursus adalah satuan pendidikan non formal yang terdiri atas sekumpulan warga masyarakat yang memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental tertentu bagi warga belajar. Kursus diselenggarakan bagi warga belajar yang memerlukan bekal untuk mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah, melanjutkan ke tingkat atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

## 2) kelompok belajar

Kelompok belajar adalah satuan pendidikan non formal yang terdiri atas sekumpulan warga masyarakat yang saling membelajarkan pengalaman dan kemampuan dalam rangka meningkatkan mutu dan taraf kehidupan. Program kejar diklasifikasikan menjadi dua yakni:

- a) Kelompok Belajar Fungsional (termasuk didalam kelompok ini adalah: Keaksaraan fungsional, Kelompok Belajar Usaha (KBU), Kelompok Pemuda Produktif Pedesaan (KPPP), Kelompok Pemberdayaan Swadaya Masyarakat (KPSM), dan Kelompok Pemuda Produktif Mandiri (KPPM).
- b) Kelompok Belajar Kesetaraan ( Kejar Paket A setara SD, Kejar Paket B setara dengan setara SLTP, Kelompok Belajar Paket C.

## 3) pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM)

Program pembelajaran yang dilaksanakan di PKBM digali dari kebutuhan nyata yang dirasakan warga masyarakat, dikaitkan dengan potensi lingkungan dan kemungkinan pemasaran hasil belajar. Dalam kegiatan pembelajaran keterampilan fungsional terintegrasi dengan seluruh program belajar, waktu belajar disesuaikan dengan kesiapan warga belajar. Program yang dilaksanakan dan kembangkan di PKMB tidak hanya program yang disponsori oleh instansi pendidikan non formal tetapi juga program dari instansi lain (seperti pertanian, kesehatan, perindustrian dan lain-lain). Program-program yang dilaksanakan PKMB selalu dikaitkan dengan upaya meningkatkan taraf hidup. Program-program yang dimaksud

adalah pendidikan anak usia dini, pendidikan keaksaraan, pendidikan kesetaraan, pendidikan kecakapan hidup, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan lansia dan lainnya.

#### 4) majlis ta`lim

Majlis ta`lim adalah suatu pendidikan non formal yang dilaksanakan oleh masyarakat dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan serta perubahan sikap hidup terutama yang berhubungan dengan agama islam yang dilaksanakan secara apik dan rapi. Kegiatan-kegiatan yang termasuk dalam majlis ta`lim adalah kelompok yasinan, kelompok pengajian, taman pengajian Al-Qur`an, pengajian kitab kuning, salafiah dan lain-lain.

#### 5) satuan pendidikan sejenis

Jenis-jenis kegiatan yang termasuk dalam satuan pendidikan yang sejenis (lainnya) menurut PP No. 37 Tahun 1991 tentang Pendidikan Non Formal adalah pra sekolah (Kelompok bermain, Penitipan Anak), balai latihan dan penyuluhan, kepramukaan, padepokan pencak silat, sanggar kesenian, bengkel/teater, lembaga komunikasi edukatif melalui media massa (cetak dan elektronik) dan majlis ta`lim (dalam UU No. 20 Tahun 2003 berdiri sendiri menjadi satuan Pendidikan Non Formal).

Pada penelitian ini satuan pendidikan non formal merujuk pada lembaga kursus yaitu Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Bantul dengan tujuan untuk mengetahui pencapaian kompetensi pembuatan rok suai sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran.

#### **d. Pembelajaran Non Formal**

Pendidikan non formal (PNF) memiliki ruang lingkup yang sangat luas. Sesuai dengan UU Pendidikan N0. 20 Tahun 2003 Pasal 26 Ayat 4, bahwa satuan pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), Majelis Taklim serta satuan pendidikan lain yang sejenis. Diselenggarakannya pendidikan non formal (PNF) dimaksudkan untuk membantu masyarakat yang dalam suatu keadaan tidak mampu mengenyam pendidikan formal di sekolah. Hal ini bertujuan untuk memberikan keterampilan kepada warga belajarnya, disamping untuk mendapatkan kemampuan kognitif, agar mampu menyelesaikan masalahnya sendiri.

Gagne dalam Rifa'i dan Catharina (2012: 158) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal warga belajar yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan warga belajar memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pencapaian tujuan belajar dapat dilakukan secara alamiah dimana warga belajar membaca buku-buku, majalah, surat kabar atau mengamati peristiwa di lingkungannya. Namun dalam aktivitas belajar yang dirancang disebut dengan pembelajaran, maka perolehan tujuan belajar itu akan dicapai secara efektif dan efisien jika aktivitas belajar itu dirancang secara baik.

Setiap komponen pembelajaran hendaknya saling berhubungan dan berkaitan dengan proses internal belajar warga belajar agar terjadi peristiwa

belajar. Untuk mencapai tujuan belajar, pendidik atau instruktur hendaknya benar-benar menguasai cara-cara merancang belajar agar warga belajar mampu belajar optimal. Menurut Rifa'i dan Catharina (2012: 41), pembelajaran merupakan proses penataan lingkungan yang disesuaikan dengan kemampuan partisipan agar mampu belajar optimal dan menghasilkan perubahan perilaku seperti yang diharapkan.

Pembelajaran berorientasi pada bagaimana warga belajar berperilaku, yang dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil belajar itu sendiri memberikan kemampuan kepada warga belajar untuk melakukan berbagai penampilan.

## **2. Balai Latihan Kerja (BLK)**

### **a. Pengertian Balai Latihan Kerja**

Secara umum, Balai Latihan Kerja (BLK) adalah gedung yang digunakan sebagai tempat berlatih dan menambah ketrampilan untuk mempersiapkan diri dalam memasuki dunia kerja. Pelatihan yang diadakan oleh Balai Latihan Kerja berguna untuk membekali keterampilan kepada peserta dalam berbagai bidang kejuruan dan memberikan motivasi untuk berusaha mandiri. Adapun sasaran kegiatan ini adalah terciptanya tenaga kerja yang terampil, disiplin, dan memiliki etos kerja produktif sehingga mampu mengisi kesempatan kerja yang ada dan mampu menciptakan lapangan kerja melalui usaha mandiri. Balai

Latihan Kerja dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan lembaga pelatihan kerja yang berdedikasi mencetak tenaga kerja yang siap terjun ke dalam dunia kerja.

Dengan tersedianya Balai Latihan Kerja dapat menjadi langkah efektif dalam mengatasi permasalahan pengangguran dan meningkatkan kompetensi tenaga kerja di daerah. Dengan demikian, alumni BLK akan memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kerja untuk mengembangkan diri dalam dunia industri maupun usaha wiraswasta secara mandiri karena BLK adalah pilihan, harapan, dan karir masa depan yang menjadi tiket pekerja profesional dan pengusaha yang tangguh.

## **b. Fungsi, Tujuan, dan Manfaat Balai Latihan Kerja**

### **1) Fungsi Balai Latihan Kerja**

Fungsi dari Balai Latihan Kerja adalah sebagai wadah kegiatan pelatihan tenaga kerja yang memiliki unit-unit pelatihan di dalamnya dan mendukung calon tenaga kerja yang siap pakai serta berkualitas dan berkompeten sehingga dapat bersaing dengan tenaga kerja yang lain, dapat membuka usaha sendiri dan mengurangi pengangguran, dan memperluas lapangan pekerjaan. Dengan fungsi Balai Latihan Kerja yang dapat mewadahi kegiatan pelatihan tenaga kerja, maka Balai Latihan Kerja dipandang sebagai lembaga yang tepat untuk menjawab persoalan pengangguran dan mengurangi lebarnya kesenjangan sosial di kalangan masyarakat.



## **2) Tujuan Balai Latihan Kerja**

Tujuan Balai Latihan Kerja secara umum:

- a) sarana pelatihan bagi masyarakat yang tidak memiliki keahlian khusus.
- b) mewadahi interaksi antarsesama peserta pelatihan dan pengajar yang turut menghasilkan tenaga-tenaga kerja yang siap pakai.
- c) mengembangkan kembali lembaga balai latihan kerja yang perannya selama ini tidak terlalu diperhatikan dan terbengkalai.
- d) mengembangkan sumber daya manusia bagi masyarakat indonesia umumnya, dan daerah Klaten khususnya, untuk meningkatkan kemampuan di bidang ketenagakerjaan sehingga menghasilkan tenaga kerja yang profesional dan berdedikasi.

## **3) Manfaat Balai Latihan Kerja**

Dengan adanya Balai Latihan Kerja menjadi sangat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain bagi pengusaha/pemilik modal, bagi peserta pelatihan, pemerintah, maupun lingkungan sekitar.

- a) Bagi pengusaha/pemilik modal :
  - (1) memperoleh tenaga kerja yang terampil dan berdedikasi terhadap pekerjaannya.
  - (2) meningkatkan kepuasan terhadap hasil kerja dan pekerjaannya dan mengurangi tingkat ketidakpercayaan atasan terhadap hasil kerja bawahan.

(3) mengurangi tindak kekerasan yang dilakukan atasan akibat hasil kerja yang buruk karena kemampuan yang dimiliki tenaga kerja tidak maksimal.

b) Bagi peserta pelatihan :

- (1) meningkatkan kualitas dan daya saing peserta.
- (2) memberikan pelatihan-pelatihan yang sangat bermanfaat di lingkungan kerja.
- (3) mampu menciptakan peluang usaha sendiri tanpa harus menunggu kesempatan kerja karena keterampilan yang diberikan merupakan keterampilan yang siap pakai.

c) Bagi pemerintah :

- (1) mengurangi angka pengangguran dan membuka kesempatan kerja yang baru.
- (2) meningkatkan pendapatan daerah dari tenaga kerja yang bekerja di luar negeri.
- (3) mengurangi kasus-kasus kekerasan terhadap tenaga kerja yang merugikan negara.

### **c. Jenis/ Program Pelatihan Kerja**

Jenis/Program pelatihan untuk membentuk tenaga kerja yang ahli dan berkompeten di bidangnya.

#### **1) *Skills Training***

Pelatihan keahlian merupakan pelatihan yang sering di jumpai dalam organisasi. Program pelatibaannya relatif sederhana: kebutuhan atau

kekurangan diidentifikasi melalui penilaian yang jeli. Kriteria penilaian efektifitas pelatihan juga berdasarkan pada sasaran yang diidentifikasi dalam tahap penilaian.

#### 2) *Retraining*

Pelatihan ulang berupaya memberikan kepada para karyawan keahlian-keahlian yang mereka butuhkan untuk menghadapi tuntutan kerja yang berubah-ubah. Seperti tenaga kerja instansi pendidikan yang biasanya bekerja menggunakan mesin ketik manual mungkin harus dilatih dengan mesin komputer atau akses internet.

#### 3) *Cross Functional Training*

Pelatihan lintas fungsional melibatkan pelatihan karyawan untuk melakukan aktivitas kerja dalam bidang lainnya selain dan pekerjaan yang ditugaskan.

#### 4) *Team Training*

Pelatihan tim merupakan pelatihan yang terdiri dari sekelompok individu dimana mereka harus menyelesaikan bersama sebuah pekerjaan demi tujuan bersama dalam tim.

#### 5) *Creativity Training*

Pelatihan kreatifitas berlandaskan pada asumsi bahwa kreativitas dapat dipelajari. Maksudnya tenaga kerja diberikan peluang untuk mengeluarkan gagasan sebebaskan mungkin yang berdasar pada penilaian rasional dan biaya.

Pelatihan yang ada terdiri dari beberapa unit pelatihan atau jurusan yang diikuti oleh masing-masing peserta dan merupakan hasil seleksi dari sejumlah pencari kerja yang mendaftar di BLK. Di dalam pelaksanaannya, unit-unit pelatihan atau jurusan dapat bertambah sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Kurikulum pelatihan meliputi pembinaan fisik, mental dan disiplin, motivasi kerja, hubungan kerja, keselamatan dan kesehatan kerja, mata latihan sub kejuruan, penunjang dan evaluasi dengan instruktur yang berasal dari instansi teknis yang terkait. Pengajaran menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, *shop talk* dan praktek. Pelatihan menggunakan lebih banyak metode praktek dengan rasio 75% praktek dan 25% teori. Hal ini tentu akan berhubungan dengan kesiapan pencari kerja agar dapat langsung masuk ke dunia kerja. Adapun peserta yang dinyatakan lulus dalam evaluasi akhir program latihan ini akan diberikan sertifikat sebagai bentuk standar kompetensi yang terakreditasi dan dapat langsung ditempatkan baik di dalam maupun di luar negeri.

### **3. Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Bantul**

#### **a. Gambaran Umum BLK Kabupaten Bantul**

BLK Kabupaten Bantul ini berdiri pada tahun 1982 di bawah naungan Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi. BLK Kabupaten Bantul menyediakan beberapa program latihan, sehingga peserta bisa bebas memilih sesuai dengan minat dan bakat mereka. Beberapa program tersebut diantaranya adalah, pelatihan menjahit, merias wajah, memasak, las, otomotif dan lain-lain Selain

menyediakan pelatihan, BLK Kabupaten Bantul juga memiliki banyak mitra kerja sebagai tempat peserta menyalurkan ilmunya setelah lulus. Sehingga diharapkan setelah mengikuti pelatihan, peserta pelatihan tersebut dapat langsung terjun ke dunia kerja sesungguhnya, sehingga dapat mengurangi jumlah pengangguran dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya di kota Bantul.

Pendaftaran peserta pelatihan di BLK Kabupaten Bantul dapat dilakukan dengan cara datang secara langsung di BLK untuk melakukan pendaftaran dengan membawa berkas sesuai persyaratan, melakukan seleksi tes tertulis dan wawancara, dan pengumuman penerimaan peserta pelatihan. Penerimaan peserta pelatihan dalam waktu satu tahun dilakukan sebanyak 6 kali yang terdiri dalam 6 kelas dalam satu angkatan. Proses pelatihan perkelas dilakukan selama 1 bulan yang didasarkan pada kurikulum yang ditetapkan oleh BLK Kabupaten Bantul dan 6 bulan lainnya dilakukan pelatihan di luar BLK yakni pelatihan yang diadakan di desa-desa yang telah mengajukan proposal kepada BLK. Dana pelatihan berasal dari APBD dan APBN. Jadwal pelatihan dilakukan pada hari senin hingga sabtu setiap pukul 07.30 sampai dengan pukul 13.30 WIB. Peserta pelatihan mendapat fasilitas pelatihan secara gratis termasuk alat dan bahan yang digunakan saat praktik. Selain itu, peserta pelatihan juga mendapatkan uang makan, uang saku, dan seragam.

#### **b. Visi dan Misi BLK Kabupaten Bantul**

Visi merupakan rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan pada akhir periode perencanaan. Visi BLK Kabupaten Bantul adalah “Terwujudnya

Tenaga Kerja yang Berkualitas, Poduktif dan Sejahtera”. Misi merupakan rumusan umum mengenai upaya-upaya yang akan dilaksanakan untuk mewujudkan Visi. Misi BLK Kabupaten Bantul sebagai berikut.

- 1) Menciptakan tenaga kerja terampil, produktif. dan mempunyai kompetensi kerja.
- 2) Menciptakan kualitas perluasan kerja dan pelayanan penempatan tenaga kerja.
- 3) Mewujudkan perlindungan dan kesejahteraan pekerja pengusaha.
- 4) Meningkatkan pelayanan mobilitas penduduk yang terarah, mandiri dan sejahtera.

**c. Kompetensi Pembuatan Rok Suai di Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Bantul**

Kompetensi merupakan penguasaan terhadap suatu tugas, keterampilan, sikap, dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan sehingga menghasilkan siswa yang kompeten dalam bidang keahlian yang mereka pelajari. Permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, tidak semua peserta kursus menjahit berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebanyak 50 % dari jumlah peserta yang ikut kursus menjahit tidak memiliki catatan pribadi yang lengkap mengenai pembelajaran yang dilakukan dalam setiap pertemuan. Tidak ada pemberian modul khusus kepada peserta pelatihan di BLK Kabupataen Bantul. Cara mengajar tutor pelatihan menjahit terlihat monoton dan terkesan terpaku pada panduan belajar

yang sudah disediakan oleh pihak BLK. Para peserta pelatihan cenderung bergantung dengan arahan tutor.

Peserta pelatihan lebih memilih untuk mengikuti semua yang diinstruksikan tutor tanpa ada kegiatan untuk saling bertukar pikiran atau menyumbangkan pengalaman belajar yang dimiliki dalam mendesain busana. Peserta pelatihan kurang berusaha mencari referensi lain mengenai menjahit sehingga tidak ada pengetahuan baru yang diperoleh dari luar kursus. Masih banyak peserta yang kurang mampu menyerap materi utama mengenai pembuatan pola rok walaupun tutor sudah menjelaskan berulang kali. Media video pembelajaran belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran pada pembuatan rok suai di BLK Kabupaten Bantul sehingga kreativitas peserta kursus kurang berkembang.

Kompetensi pembuatan rok suai menggunakan media video pembelajaran di Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Bantul didasarkan pada kurikulum program pelatihan Tailor Dasar. Kurikulum yang digunakan oleh BLK dibuat oleh BLK melalui persetujuan dari pemerintah. Bahan ajar yang digunakan yaitu berupa modul yang disusun oleh BLK melalui persetujuan dari Pemerintah. Sedangkan materi yang ada dimodul menggunakan materi pelatihan berbasis kompetensi sektor garmen. Setelah peserta pelatihan lulus dari program ini, biasanya terdapat beberapa pihak yang datang meminta maupun menawarkan siswa nya yang sudah lulus untuk ikut bekerja di butik ataupun garmen. Pelatihan menjahit di Balai Latihan Kerja Kabupaten Bantul menggunakan kurikulum pelatiba. Kurikulum pelatihan untuk sub kejuruan

menjahit ini berdasarkan keputusan bersama dan setiap diadakan pelatihan menjahit kurikulum ini selalu digunakan dan kompetensinya setiap pelatihan tidak mengalami perubahan.

Tabel 1. Kurikulum Program Menjahit di BLK

No.	Unit Kompetensi	Kode Unit	Jam	Pelatihan	Jumlah
			Pengetahuan	Ketrampilan	
I	Kelompok Unit Kompetensi Umum				
	1. Ketenagakerjaan	-	-	-	-
	2. Kewirausahaan	-	-	-	-
II	Kelompok Unit Kompetensi Inti				
	1. Mengukur tubuh	TBS.MP02.005.01	8	-	8
	2. Membuat pola pakaian I	TBS.MP02.006.01	8	8	16
	3. Membuat pola pakaian II	TBS.MP02.007.01	-	16	16
	4. Merencanakan kebutuhan bahan pakaian	TBS.MP02.008.01	8	-	8
	5. Memotong bahan pakaian	TBS.MP02.009.01	5	-	5
	6. Menjahit dengan mesin II	TBS.MP02.010.01	-	179	179
	JUMLAH		29	203	232
III	Kelompok Unit Kompetensi Khusus				
	1. Mengoperasikan beberapa jenis mesin jahit	TBS.MP03.001.01	0	0	0
IV	Pelatihan ditempat kerja (ojt)	-	0	0	0
V	Evaluasi program pelatihan	-	0	8	8
VI	Kelompok lain-lain	-	0	0	0
	JUMLAH		29	211	240

Unit kompetensi yang ditempuh di BLK Kabupaten Bantul dalam kurikulumnya mencakup lima (5) unit kompetensi, yaitu: (1) kelompok unit kompetensi umum, (2) kelompok unit kompetensi inti meliputi: cara mengukur tubuh sebanyak 8 jam dalam jangka waktu satu bulan; membuat pola pakaian I meliputi pola blus, rok dan gamis sebanyak 16 jam dalam jangka waktu satu



bulan; membuat pola pakaian II meliputi celana pendek dan celana panjang sebanyak 16 jam dalam jangka waktu satu bulan; merencanakan kebutuhan bahan pakaian sebanyak 8 jam dalam jangka waktu satu bulan; memotong bahan pakaian sebanyak 5 jam dalam jangka waktu satu bulan; dan menjahit dengan mesin II sebanyak 179 jam dalam jangka waktu satu bulan; (3) kelompok unit kompetensi khusus meliputi pengoperasian beberapa jenis mesin jahit, (4) pelatihan di tempat kerja, (5) evaluasi program pelatihan, (6) kelompok lain-lain.

Pembuatan rok suai di Balai Latihan Kerja Kabupaten Bantul didasarkan pada pelatihan Tailor Dasar. Adapun disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Kompetensi Pembuatan Rok Suai

<b>Tujuan Pelatihan</b>	<b>Kompetensi</b>	<b>Unit-unit kompetensi yang ditempuh</b>
Setelah mengikuti pelatihan, peserta diharapkan mampu: mengukur badan, membuat pola pakaian, merencanakan kebutuhan bahan pakaian, memotong bahan pakaian, dan menjahit dengan mesin	Pembuatan rok suai	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengukur Badan Model</li> <li>2. Membuat Pola</li> <li>3. Merencanakan kebutuhan bahan pembuatan rok</li> <li>4. Mempersiapkan alat dan bahan</li> <li>5. Memotong bahan sesuai pola</li> <li>6. Menjahit dengan mesin</li> </ol>

Sumber: Balai Latihan Kerja Kabupaten Bantul Tahun 2015

Kompetensi pembuatan rok suai yang hendak dicapai meliputi: (1) mengukur badan model, (2) membuat pola, (3) merencanakan kebutuhan bahan pembuatan rok, (4) mempersiapkan alat dan bahan, (5) memotong bahan sesuai dengan pola, (6) menjahit menggunakan mesin. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media video dari produk hasil skripsi oleh saudari Muthiah.

Pembuatan rok suai ada dalam media video ini disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Pembuatan Rok Suai pada Media Video Pembelajaran

#### **d. Kurikulum BLK Kabupaten Bantul**

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Kurikulum berperan sebagai pedoman dalam menyusun suatu program pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penyusunan kurikulum ini berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Kurikulum Berbasis KKNI disusun untuk digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan lulusan dengan capaian pembelajaran khusus yang berisikan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. Kurikulum ini dibuat agar tercapai suatu tujuan pembelajaran dan persiapan yang lebih baik dalam menyiapkan bahan atau media pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di BLK Kabupaten Bantul sudah menyesuaikan standar yang diharapkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan kursus menjahit.

Profil lulusan kursus dan pelatihan Tata busana pada dunia kerja dapat memperlihatkan kemampuan kerja, penguasaan pengetahuan, dan kemampuan manajerial yang berbeda dari tiap-tiap jenjang dan penyetaraan lulusan kursus dan pelatihan tata busana sesuai dengan jenjang kualifikasi KKNI. Orientasi dari kursus dan pelatihan Tata busana agar peserta didik memiliki sikap,

pengetahuan, dan keterampilan dalam menjahit busana serta berkarakter bangsa antara lain disiplin, jujur, sopan, tekun, dapat berkarya dan berjiwa wirausaha, yang diharapkan dapat beradaptasi dan menerapkan berbagai disiplin ilmu serta merespon secara kritis menghadapi perubahan yang sangat cepat pada teknologi, sosial, ekonomi dan lingkungan budaya baik secara Nasional maupun Internasional. Indikator keberhasilan yang dijadikan sebagai parameter ketercapaian BLK Kabupaten Bantul yaitu mampu melakukan pekerjaan menjahit busana sebagai Penjahit Pemula, meliputi:

- 1) mempersiapkan tempat kerja dan alat jahit tangan dan alat jahit mesin untuk siap dioperasikan.
- 2) melakukan pekerjaan menjahit busana, dengan alat jahit tangan dan alat jahit mesin sesuai standar menjahit yang dipersyaratkan, sebagai Penjahit Pemula.
- 3) bersama pembimbing atau pengawas melakukan evaluasi dan revisi atas hasil kerjanya.
- 4) mempresentasikan hasil busana yang telah dijahit sesuai dengan keinginan pelanggan dengan rapi melalui proses penyeterikaan, pelipatan dan pengepakan.
- 5) melakukan pekerjaan menjahit busana dan pemeliharaan alat jahit dengan menerapkan prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam lingkungan kerja.

#### **e. Silabus BLK Kabupaten Bantul**

Silabus digunakan untuk menyebut suatu produk pengembangan kurikulum berupa penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, dan pokok-pokok serta uraian materi yang perlu dipelajari warga belajar dalam rangka pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Standar Kompetensi (SK) berisi kebulatan atau himpunan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang ingin dicapai. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) berisi mengenai penjabaran pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai warga belajar dalam rangka pencapaian standar kompetensi pada masing-masing mata pelajaran.

#### **f. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus. Rencana pembelajaran menurut hasil penelitian tersebut adalah dengan mengelola materi kursus, partisipasi siswa, prestasi siswa, dan evaluasi hasil belajar mampu menjadi bagian dari revisi pembelajaran. Rencana pembelajaran yang efektif, dibuat oleh guru untuk mengkomunikasikan kegiatan pembelajaran mereka mengenai subjek tertentu.

Semua rencana pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mengandung tujuan siswa belajar, prosedur instruksional, bahan yang diperlukan dan beberapa deskripsi tertulis tentang bagaimana siswa akan dievaluasi. Namun, rencana pembelajaran yang baik tidak selamanya menjamin siswa bahwa mereka akan belajar apa yang dimaksudkan, tetapi mereka pasti berkontribusi untuk itu.

#### **g. Komponen Pembelajaran di BLK Kabupaten Bantul**

Adapun komponen pembelajaran di BLK Kabupaten Bantul di uraikan sebagai berikut.

##### **1) Instruktur/ Guru**

Figur instruktur sangat berperan dalam keseluruhan proses pembelajaran karena semua keadaan instruktur lah yang mengendalikan. Instruktur mempunyai tugas dan wewenang untuk memberikan pelajaran, mendorong peserta kursus untuk berusaha bisa dan mencapai tujuan, mengadakan koreksi, menegur peserta kursus bila peserta kursus bertindak di luar batas. Instruktur yang mengajarkan dan melatih bagaimana cara peserta kursus mempraktikan materi yang diberikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik dan benar.

##### **2) Peserta Kursus**

Peserta kursus berperan sangat penting dalam proses pembelajaran di BLK. Peserta kursus adalah objek yang dituju dengan diadakannya pembelajaran di BLK. Berdasarkan wawancara dengan salah satu peserta kursus diketahui bahwa alasan peserta kursus mengikuti mengikuti

pembelajaran di BLK adalah untuk mendapatkan menggali dan melatih skill yang dimiliki (Wawancara Peserta kursus, 20 Oktober 2019).

### 3) Materi Pembelajaran

Pemilihan materi yang akan diberikan kepada peserta kursus, didasarkan pada kurikulum SKKNI. Bahan pelajaran adalah materi pelajaran beserta uraiannya yang perlu dipelajari warga belajar dalam rangka mencapai kompetensi dasar dan indikatornya. Bahan pelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Bahan pelajaran dapat disebut juga materi pelajaran.

Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran. Materi atau bahan belajar adalah substansi yang disampaikan dalam proses pembelajaran dan tanpa materi itu proses pembelajaran tidak berjalan. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran seorang pendidik atau instruktur harus menguasai materi yang akan disampaikan. Penggunaan bahan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan belajar, dan juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

### 4) Sumber Pembelajaran

Sumber belajar berupa alat atau media, buku pelajaran/modul, serta pendidik yang diperlukan dan digunakan untuk memperlancar pencapaian kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh warga belajar. Pembelajaran

pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu warga belajar dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

Media pembelajaran meliputi beberapa jenis, antara lain : 1) Media informasi cetak, seperti buku, modul, koran, silabus, RPP, 2) Media informasi elektronik, seperti komputer, internet, televisi, dan radio, 3) Media proyeksi, seperti film, LCD Proyektor, dan 4) Media lingkungan, seperti lingkungan alam. Peranan dari media atau sarana pembelajaran adalah: 1) Alat untuk memperjelas materi atau bahan pembelajaran pada saat pembelajar menyampaikan materi tersebut, 2) Alat untuk menimbulkan persoalan yang akan dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh warga belajar dalam proses belajar-mengajar, 3) Sumber belajar bagi warga belajar, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari warga belajar baik secara individual atau kelompok.

#### 5) Alokasi waktu

Alokasi waktu adalah waktu yang dibutuhkan untuk menguasai kompetensi dasar. Alokasi waktu ditentukan sesuai kebutuhan pencapaian kompetensi dasar dan indikatornya, serta dipertimbangkan menurut beban materi pembelajarannya.

#### 6) Kegiatan pembelajaran

##### a) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran untuk mendorong warga belajar memfokuskan dirinya agar



mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Kegiatan ini dilakukan dengan apersepsi, penilaian awal, dan memberikan motivasi kepada warga belajar.

b) Inti

Kegiatan inti dilakukan dalam rangka menekankan pada proses pengalaman belajar warga belajar, dimana pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada warga belajar untuk belajar. Pendidik menyajikan bahan ajar dengan strategi mengajar yang bervariasi, yang mendorong warga belajar untuk menemukan pengetahuan baru dengan suasana yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi warga belajar untuk berpartisipasi aktif. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

c) Penutup

Kegiatan akhir dalam pembelajaran tidak hanya untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran, tapi juga digunakan sebagai kegiatan penilaian hasil belajar. Kegiatan penutup dapat dilakukan dengan menyimpulkan materi, pemberian tugas atau latihan, memberikan motivasi, mengemukakan topic yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, serta memberikan evaluasi lisan atau tertulis.

7) Evaluasi

Evaluasi merupakan proses pengumpulan, analisis dan penafsiran data yang hasilnya digunakan untuk membuat keputusan. Evaluasi merupakan

proses sistematis untuk menetapkan seberapa jauh tujuan pembelajaran dicapai oleh partisipan. Evaluasi adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui proses pembelajaran. Penilaian atau evaluasi yang dilakukan menggunakan prosedur dan instrumen untuk mengetahui pencapaian kompetensi dasar dan disesuaikan dengan standar penilaian. Evaluasi yang dilakukan pada hasil belajar dapat menggunakan tes formatif dan sumatif, serta non tes.

#### **h. Sarana dan Prasarana Kursus Menjahit di BLK Kabupaten Bantul**

Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses, baik usaha, pembangunan, atau pun proyek (KBBI). Selain adanya materi pembelajaran, media pembelajaran, dan kurikulum, sarana dan prasarana juga merupakan komponen penting yang mendukung berjalannya proses pelatihan kursus menjahit. Adapun berdasarkan hasil observasi, BLK Kabupaten Bantul memiliki sarana dan prasarana pelatihan menjahit yang dijabarkan pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 3. Daftar Sarana dan Prasarana Pelatihan Menjahit

No	Sarana	Jumlah
1	Mesin Jahit	37
2	Mesin Obras	3
3	Alat Pembuat Kancing Bungkus	1
No	Prasarana	Jumlah
4	Meja Gambar	4
5	Meja Setrika	5
6	Setrika	5
7	Alat Peraga	1
8	<i>White Board</i>	2
9	Ruang Belajar	2
10	Ruang Pimpinan	1
11	Mushola	1

#### 4. Pembelajaran di Balai Latihan Kerja (BLK)

##### a. Pengertian Pembelajaran di BLK

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan sumber daya manusia terutama kemampuan intelektual dan kepribadian dalam jangka waktu pendek. Dengan pelaksanaan pembelajaran maka ada usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia dalam melaksanakan tugas-tugasnya sesuai dengan target yang telah ditentukan. Hal ini biasanya berarti melakukan perubahan perilaku, sikap, keahlian, dan pengetahuan yang khusus atau spesifik. Dan agar pembelajaran menjadi efektif maka di dalam pembelajaran harus mencakup suatu pembelajaran atas pengalaman-pengalaman, pembelajaran harus menjadi kegiatan keorganisasian yang direncanakan dan dirancang didalam menanggapi kebutuhan-kebutuhan yang teridentifikasi.

Menurut Widodo (2015: 82), pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas individu dalam meningkatkan keahlian dan pengetahuan secara

sistematis sehingga mampu memiliki kinerja yang professional dibidangnya. Pembelajaran adalah proses pembelajaran yang memungkinkan pegawai melaksanakan pekerjaan yang sekarang sesuai dengan standar. Franco (1991: 8) juga mengemukakan bahwa, *“training is a learning to change the performance of people to doing jobs in the future”*. Pembelajaran adalah pembelajaran untuk mengubah kinerja dimasa depan. Harapan dengan adanya pembelajaran, dampak dimasa yang akan datang lebih meningkat dan individu akan lebih produktif.

Dari beberapa definisi tentang pembelajaran dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya untuk memberdayakan seseorang agar dapat berkarya lebih baik, lebih produktif, efektif dan efisien melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap yang diperoleh melalui pembelajaran ulang untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Ketidakberhasilan suatu pembelajaran dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Bisa karena pelaksanaan tidak sesuai dengan tujuan. Misalkan pada penerimaan peserta yang tidak mencantumkan standar minimal pendidikan serta kurang diperhatikannya motivasi peserta pada saat mengikuti seleksi. Materi pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan peserta, pemilihan tenaga pelatih dalam hal ini adalah instruktur yang tidak professional dari bidangnya serta pelaksanaan yang kurang didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai salah satunya adalah media pembelajaran dalam pembuatan rok suai.

## **b. Unsur-unsur Program Pembelajaran di BLK**

Tahap awal dalam penyelenggaraan pembelajaran adalah penyusunan program pembelajaran. Tujuan tahap awal ini agar dalam pelaksanaannya lebih sistematis. Suatu program mungkin saja sesuatu yang berbentuk nyata (*tangible*) seperti materi kurikulum, atau yang abstrak (*intangible*) seperti prosedur, misalnya distribusi biaya hidup, jadwal 4 hari lokakarya, atau sederetan kegiatan untuk meningkatkan sikap dan lain-lain (Tayibnapis, 2000: 9).

Menurut Widoyoko (2017: 10) program diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang direncanakan dengan seksama dan dalam pelaksanaannya berlangsung dalam proses yang berkesinambungan, dan terjadi dalam suatu organisasi yang melibatkan banyak orang. Dalam pengertian tersebut ada empat unsur pokok untuk dapat dikategorikan sebagai program, yaitu : Kegiatan direncanakan atau dirancang dengan seksama. Berlangsung secara berkelanjutan. Berlangsung dalam sebuah organisasi. Pelaksanaannya melibatkan banyak orang.

Pembelajaran (*training*) merupakan salah satu bentuk program, karena pembelajaran yang baik memerlukan perencanaan yang matang dan dalam pelaksanaannya melibatkan banyak orang seperti instruktur, peserta pembelajaran, maupun penyelenggara pembelajaran. Agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efisien, maka perlu kiranya dibuat suatu program pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses sistematis perubahan tingkah laku para karyawan dalam suatu arah untuk meningkatkan upaya pencapaian tujuan organisasi (Meldona dan Siswanto, 2012: 217). Kaswan (2011: 2) mendefinisikan pembelajaran adalah proses meningkatkan pengetahuan dan keterampilan karyawan. Gomes (2003: 44) mengartikan pembelajaran sebagai usaha untuk memperbaiki kinerja pegawai pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggung jawabnya.

Dari pengertian menurut para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa program pembelajaran (training program) merupakan setiap program yang dilaksanakan dalam rangka memperbaiki kemampuan kerja seseorang dengan cara meningkatkan pengetahuan, keterampilan/ kecakapan dan sikap kerja yang diperlukan untuk menjalankan suatu pekerjaan atau jabatan dengan baik.

Menurut Hamalik (2011: 35-36) dan Gomes (2003: 206-208), pelaksanaan program pelatihan meliputi unsur-unsur sebagai berikut.

#### 1) Tujuan Pelatihan

Dalam merencanakan pendidikan dan latihan hal pertama yang harus diperhatikan adalah penentuan tujuan. Adanya tujuan pendidikan dan pelatihan membuat kegiatannya dapat terarah, apakah pendidikan dan pelatihan tersebut bertujuan peningkatan pengetahuan, keterampilan atau ada tujuan lain.

## 2) Manfaat Pelatihan

Setiap pelaksanaan kegiatan diharapkan dapat membawa manfaat, baik untuk individu maupun organisasi. Adanya manfaat bagi individu menjadikan orang termotivasi untuk selalu meningkatkan kualitas sumber dayanya.

## 3) Peserta Pelatihan

Menurut Hamalik (2011: 35), penetapan peserta erat kaitannya dengan keberhasilan suatu pelatihan, oleh karena itu perlu dilakukan seleksi untuk menentukan peserta agar memenuhi persyaratan yang telah ditentukan seperti :

- a) persyaratan akademik, yang berupa jenjang pendidikan dan keahlian
- b) jabatan, peserta telah menempati jabatan tertentu atau akan menempati pekerjaan tertentu
- c) pengalaman kerja
- d) motivasi dan minat terhadap pekerjaannya
- e) tingkat intelegualitas yang diketahui melalui tes seleksi

## 4) Pelatih (instruktur)

Pelatih atau instruktur sebagai penyampai materi memegang peranan penting terhadap kelancaran dan keberhasilan program pelatihan, maka pelatih yang terpilih harus ahli dan berkualifikasi profesional. Syarat pelatih yang dapat digunakan sebagai pertimbangan adalah :

- a) telah disiapkan secara khusus sebagai pelatih yang ahli dalam spesialisasi teretntu

- b) memiliki kepribadian yang baik
- c) berasal dari dalam lingkungan organisasi itu sendiri

#### 5) Waktu pelatihan

Lamanya pelatihan berdasarkan pertimbangan berikut.

- a) Jumlah dan mutu kemampuan yang hendak dipelajari dalam pelatihan tersebut lebih banyak dan lebih tinggi bermutu, kemampuan yang ingin diperoleh mengakibatkan lebih lama diperlukan latihan.
- b) Kemampuan belajar para peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Kelompok peserta yang ternyata kurang mampu belajar tentu memerlukan waktu latihan yang lebih lama.
- c) Media pengajaran, yang menjadi alat bantu bagi peserta dan pelatih. Media pengajaran yang serasi dan canggih akan membantu kegiatan pelatihan dan dapat mengurangi lamanya pelatihan tersebut (Hamalik, 2011 : 35-36).

#### 6) Materi atau bahan pelatihan

Materi yang diberikan kepada peserta pendidikan dan pelatihan harus disesuaikan dengan tujuan. Apabila tujuannya adalah peningkatan keterampilan, materi yang diberikan akan lebih banyak bersifat praktek.

#### 7) Fasilitas

Fasilitas yang diperlukan dalam pelatihan yang mendukung kegiatan, misalnya fasilitas sarana dan prasarana, makan, dan sebagainya.



## 8) Model atau Metode pelatihan

Penggunaan metode pelatihan tergantung dari tujuan dan sasaran yang telah ditentukan. Model pelatihan adalah suatu bentuk pelaksanaan pelatihan yang di dalamnya terdapat program pelatihan dan tata cara pelaksanaannya. Berikut beberapa metode pelatihan yang disesuaikan dengan fokus dari penelitian ini, dikemukakan oleh Hamalik (2011: 20) antara lain.

### a) *Vestibule Training (off the job training)*

Vestibule training adalah pelatihan yang diselenggarakan dalam suatu ruangan khusus yang berada di luar tempat kerja biasa, dengan meniru kondisi-kondisi kerja sesungguhnya. Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih tenaga kerja secara tepat. Materi yang diberikan dititikberatkan pada metode kerja teknik produksi dan kebiasaan kerja.

### b) *On the job training (Latihan sambil bekerja)*

Tujuan dari metode ini untuk memberikan kecakapan yang diperlukan dalam pekerjaan tertentu sesuai dengan tuntutan kemampuan bagi pekerjaan tersebut. Para peserta latihan langsung bekerja ditempat untuk belajar dan meniru suatu pekerjaan di bawah bimbingan seorang pengawas.

### c) *Pre employment training (pelatihan sebelum penempatan)*

Bertujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja sebelum ditempatkan atau ditugaskan dalam suatu organisasi untuk memberikan latar belakang intelektual, mengembangkan seni berpikir, dan menggunakan akal. Pelatihan ini diselenggarakan oleh lembaga pendidikan di luar organisasi.

d) *Demonstration and Example*

Demonstration and Example adalah metode latihan yang dilakukan dengan cara peragaan dan penjelasan bagaimana cara-cara mengerjakan sesuatu pekerjaan melalui contoh-contoh atau percobaan yang didemonstrasikan. Demonstrasi dilengkapi dengan gambar, teks, diskusi, video, dan lain-lain.

e) Simulasi

Simulasi merupakan suatu teknik untuk mencontoh semirip mungkin terhadap konsep sebenarnya dari pekerjaan yang akan dijumpainya. Situasi atau kejadian yang ditampilkan sesuai dengan situasi yang sebenarnya tetapi hanya merupakan tiruan saja.

9) Media pelatihan

Hamalik (2011: 67) menyatakan bahwa media pelatihan adalah salah satu komponen yang berfungsi sebagai unsur penunjang proses pelatihan, dan menggugah gairah motivasi belajar. Pemilihan dan penggunaan media ini mempertimbangkan tujuan dan materi pelatihan. Ketersediaan media itu sendiri serta kemampuan pelatih untuk menggunakannya. Jenis-jenis media komunikasi dalam program pelatihan yang disesuaikan dengan penelitian ini adalah :

a) Benda Asli, benda asli atau benda sebenarnya ini dapat merupakan spesimen makhluk hidup ataupun spesimen yang terbuat dari benda tak hidup (benda asli bukan makhluk hidup).

- b) Model, merupakan benda-benda bentuk tiruan dari benda aslinya. Model kerja di mana bagian-bagiannya dapat diperagakan atau dipertunjukkan proses kerjanya.
- c) Media gambar, merupakan media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Media gambar dapat berupa poster, karikatur, dan gambar itu sendiri.
- d) Media bentuk papan, media ini berupa papan sebagai sarana komunikasi instruksional, seperti papan tulis atau papan demonstrasi.
- e) Media yang diproyeksikan, berupa gambar-gambar yang diproyeksikan dan dapat dilihat pada layar oleh peserta.
- f) Media pandang dengar, ciri-cirinya dapat dilihat dan didengar.
- g) Media cetak, adalah bahan hasil cetakan, bentuk buku, maupun leaflet (Hamalik, 2011: 68-70).

## **5. Media Video Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Video**

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media video dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Perpaduan dari beberapa media tersebut dapat diartikan sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual dengan pengendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media tersebut. Media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara (Sanaky, 2013: 105). Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik,

untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 34).

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007: 2). Pada pengembangan media pembelajaran berbentuk video ini, setelah program videonya selesai dibuat, maka hasilnya dapat ditayangkan melalui *Video Compact Disk* (VCD). Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Mufarokah, 2009: 104).

Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Video pembelajaran berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar peserta pelatihan tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan daya tangkap terhadap materi akan lebih cepat dengan diiringi interaksi antara peserta pelatihan dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan video interaktif.

#### **b. Karakteristik Media Video Pembelajaran**

Karakteristik media video pembelajaran menurut Menurut Riyana (2007: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan

motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Adapun sebagai berikut.

1) *Clarity of Message* (Kejelasan Pesan)

Dengan media video peserta pelatihan dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi. Media video memberi kejelasan pesan karena menampilkan contoh dan langkah-langkah pembuatan rok suai secara dari awal hingga akhir secara berurutan.

2) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Media video pembelajaran pembuatan rok suai dapat digunakan tanpa harus berdampingan dengan bahan ajar lain.

3) *User Friendly* (Bersahabat/Akrab Dengan Pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Media video pembelajaran pembuatan rok suai mudah di bawa dan dapat diputar kapan saja oleh peserta kursus.

#### 4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video. Pada media video pembuatan rokok sudah disertai demonstrasi cara pembuatan rokok dari awal hingga akhir.

#### 5) Visualisasi Dengan Media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi. Pada media video pembelajaran disertai teks, gambar, dan sound yang mampu menjelaskan pembuatan rokok secara konkrit.

#### 6) Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spesifikasi sistem komputer. Pada media video pembuatan rokok dibuat menggunakan rekayasa digital agar video yang ditampilkan jernih dan tidak mengganggu proses pembelajaran.

#### 7) Dapat Digunakan Secara Klasikal Atau Individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para peserta pelatihan secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah peserta pelatihan maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian

narasi dari narator yang telah tersedia dalam program. Media video pembelajaran pembuatan rok suai mudah di bawa dan dapat diputar kapan saja oleh peserta kursus.

### **c. Tujuan Media Video Pembelajaran**

Berdasarkan pengertian media video yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap, maka tujuan dari media video adalah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu. Menurut Riyana (2007: 6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- 1) memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- 3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Anderson (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut.

#### **1) Tujuan Kognitif**

- a) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.

- b) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- c) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

## 2) Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi peserta pelatihan.

## 3) Tujuan Psikomotorik

- a) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- b) Melalui video peserta pelatihan langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, peserta pelatihan dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau



sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman peserta pelatihan terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat peserta pelatihan dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada peserta pelatihan untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

#### **d. Manfaat Penggunaan Media Video Pembelajaran**

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktik.
- 2) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat  
Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.

- 3) Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
- 4) Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
- 5) Daya nalar Peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- 6) Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.
- 7) Peserta didik dapat menayangkannya di rumah karena materi sudah dalam format film atau VCD.
- 8) Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.
- 9) Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur.

Manfaat media video menurut Prastowo (2012 : 302), antara lain :

- 1) memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
- 2) memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
- 3) menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
- 4) memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- 5) menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video membantu proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dikarenakan melalui video peserta pelatihan dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara

langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Peserta pelatihan pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi peserta pelatihan untuk selalu memperhatikan pelajaran.

#### **e. Kelebihan dan Kelemahan Media Video Pembelajaran**

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbentuk video menurut Sanaky (2013: 53), yaitu sebagai berikut.

##### 1) Kelebihan Media Video

- a) Menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar. Jika dikaitkan dalam penelitian ini penyajian secara konkret dimaksudkan adalah mediavideo menampilkan langkah-langkah pembuatan rok suai yang jelas dan terstruktur dari awal hingga akhir.
- b) Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar. Pada penelitian ini media video disertai teks dan gambar sehingga memudahkan peserta kursus.
- c) Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik. Pada penelitian ini langkah-langkah pembuatan rok suai jelas dan detail.
- d) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan. Pada penelitian ini media video pembelajaran pembuatan

rok suai dapat digunakan sebagai sarana belajar lain dan dapat diputar secara berulang-ulang.

- e) Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar. Pada penelitian ini langkah-langkah pembuatan rok suai mudah dimengerti oleh peserta kursus sehingga memudahkan dalam pembuatan rok suai.
- f) Portabel dan mudah didistribusikan. Pada penelitian ini media video pembelajaran dapat disimpan dalam bentuk CD, melalui flash disk, sehingga dapat dibawa kemana saja dan dapat di putar kapan saja.

## 2) Kelemahan Media Video

- 1) Pengadaanya memerlukan biaya mahal.
- 2) Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat.
- 3) Sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat member peluang untuk terjadinya umpan balik.
- 4) Mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

## **f. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Video**

Menurut Sanjaya (2011: 37) langkah-langkah penggunaan media video adalah sebagai berikut.

## 1) Tahap Persiapan

Dalam tahap ini hendaknya guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Memeriksa kelengkapan peralatan termasuk menyesuaikan tegangan peralatan dengan tegangan listrik yang tersedia di sekolah.
- b) Mempelajari bahan penyerta.
- c) Mempelajari isi prigram sekaligus menandai bagian-bagian yang perlu atau tidak perlu disajikan dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Memeriksa kesesuaian isi program video dengan judul yang tertera.
- e) Meminta peserta pelatihan agar mempersiapkan buku, alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan.

## 2) Tahap Pelaksanaan

### a) Langkah Pembukaan

Sebelum penggunaan media video ada beberapa hal harus diperhatikan, diantaranya:

- (1) Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua peserta pelatihan dapat memperhatikan dengan jelas tayangan video di depan kelas melalui proyektor.
- (2) Kemukakan tujuan yang harus dicapai oleh peserta pelatihan.
- (3) Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan peserta pelatihan, misalnya peserta pelatihan ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dalam penayangan video.

#### b) Langkah Pelaksanaan Penggunaan Media Video

- (1) Mulailah penggunaan media video dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang peserta pelatihan untuk memperhatikan tayangan video, misalnya menggunakan gambar dalam video yang menarik dan menyenangkan bagi peserta pelatihan.
- (2) Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
- (3) Yakinkan bahwa semua peserta pelatihan memperhatikan dengan seksama tayangan video yang ditayangkan.
- (4) Berikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang ditayangkan dalam video tersebut.

#### c) Langkah Mengakhiri Media Video

Apabila penggunaan media video selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan materi yang ditayangkan dalam video tersebut dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah peserta pelatihan memahami media video atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan peserta pelatihan melakukan evaluasi bersama tentang itu jalannya proses penayangan video untuk perbaikan selanjutnya.

Langkah-langkah yang menjadi acuan pelaksanaan penelitian dalam pembuatan rok suai menggunakan media video pembelajaran dirincikan sebagai berikut.

a. Tahapan Pretest meliputi:

- 1) mengamati alur dan tata cara membuat rok suai tanpa menggunakan media video pembelajaran dari awal hingga akhir.
- 2) menyesuaikan materi membuat rok suai dengan materi ajar pada standar kompetensi pembelajaran yang di buat oleh BLK.

b. Tahapan Pelaksanaan (treatment)

Pada tahap pelaksanaan atau treatment, pertemuan menggunakan media video dalam pembuatan rok suai dilakukan sebanyak lima kali dengan rincian sebagai berikut.

- 1) Pertemuan pertama, pelatih menyampaikan materi pembuatan rok suai menggunakan media video pembelajaran.
- 2) Pertemuan kedua, pelatih menyampaikan materi pembuatan rok suai menggunakan media video pembelajaran dan peserta diminta praktik mengukur badan dalam hal ini adalah peneliti. Setelah itu, peserta membuat pola berdasarkan ukuran yang sudah dilakukan sebelumnya.
- 3) Pertemuan ketiga, pelatih menyampaikan materi pembuatan rok suai menggunakan media video pembelajaran dan peserta diminta mempersiapkan alat dan bahan serta merencanakan kebutuhan bahan pakaian berdasarkan ukuran badan yang sudah dilakukan sebelumnya serta memotong bahan pakaian berdasarkan pola.

- 4) Pertemuan keempat pelatih menyampaikan materi pembuatan rok suai menggunakan media video pembelajaran dan peserta diminta untuk mulai melakukan tes unjuk kerja dalam pembuatan rok suai berdasarkan dengan pola yang sudah di buat.
- 5) Pertemuan kelima pelatih menyampaikan kembali materi pembuatan rok suai menggunakan media video pembelajaran dan peserta diminta untuk melanjutkan tes unjuk kerja dalam pembuatan rok suai yang sudah dilakukan pada hari sebelumnya.
- 6) Pada pertemuan kelima setelah pembuatan rok suai selesai, peserta kursus melaksanakan *post-test* untuk mengukur kompetensi peserta kursus dalam membuat rok suai berdasarkan hasil tes unjuk kerja.

c. Tahapan akhir (Postest)

Tahapan terakhir meliputi:

- 1) melakukan penilaian hasil pembuatan rok suai sesudah menggunakan menggunakan tiga penilaian yaitu penilaian kognitif, afektif, dan penilaian psikomotorik baik pada pretest maupun pada postest.
- 2) melakukan analisis data
- 3) melakukan penyajian data
- 4) melakukan analisis dan pembahasan serta penarikan kesimpulan dan pemberian saran.
- 5) media video pembelajaran diasumsikan mampu meningkatkan pencapaian kompetensi dalam pembuatan rok suai di BLK Kabupaten Bantul.



## **6. Kompetensi Peserta Pelatihan**

### **a. Pengertian Kompetensi**

Kompetensi merupakan sesuatu yang penting dalam mencari pekerjaan khususnya. Hal ini dikarenakan kompetensi seseorang mengindikasikan kemampuan berperilaku seseorang dalam berbagai situasi yang cukup konsisten untuk suatu periode waktu yang cukup panjang dan bukan hal yang kebetulan semata. Mulyasa (2005: 43) mengartikan kompetensi sebagai penguasaan terhadap suatu tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa kompetensi mencakup tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi yang harus dimiliki oleh setiap orang untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas sesuai dengan jenis pekerjaan tertentu, sehingga terdapat hubungan antara tugas yang dipelajari peserta didik di sekolah dengan kemampuan yang diperlukan oleh dunia kerja.

Hutapea dan Nurianna (2008: 56) menjelaskan jika: “Kompetensi adalah kapasitas yang ada pada seseorang yang bisa membuat orang tersebut mampu memenuhi apa yang disyaratkan oleh pekerjaan dalam suatu organisasi sehingga organisasi tersebut mampu mencapai hasil yang diharapkan”. Lastanti (2005) menyatakan bahwa “Kompetensi adalah keterampilan dari seorang ahli. Di mana ahli didefinisikan sebagai seseorang yang memiliki tingkat keterampilan tertentu atau pengetahuan yang tinggi dalam subyek tertentu yang diperoleh dari pelatihan dan pengalaman”.

Menurut Byars dan Rue (1997: 81) dalam teorinya menyebutkan jika “Kompetensi didefinisikan sebagai suatu sifat atau karakteristik yang dibutuhkan oleh seorang pemegang jabatan agar dapat melaksanakan jabatan dengan baik, atau juga dapat berarti karakteristik/ciri-ciri seseorang yang mudah dilihat termasuk pengetahuan, keahlian, dan perilaku yang memungkinkan untuk berkinerja”. Sutrisno (2009: 42) menjelaskan jika “Kompetensi diartikan sebagai dimensi perilaku keahlian atau keunggulan seorang pemimpin atau staff yang mempunyai keterampilan, pengetahuan, dan perilaku yang baik”. Wibowo (2016: 51) dalam teorinya menyebutkan jika “Kompetensi adalah suatu kemampuan untuk melaksanakan atau melakukan suatu pekerjaan atau tugas yang dilandasi atas keterampilan dan pengetahuan serta didukung oleh sikap kerja yang dituntut oleh pekerjaan tersebut”.

Kompetensi menurut Finch dan Crunkilton (dalam Widihastuti, 2007: 236) merupakan penguasaan terhadap suatu tugas, keterampilan, sikap, dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa kompetensi menunjuk pada kinerja seseorang dalam suatu pekerjaan yang bisa dilihat dari pikiran, sikap, dan perilaku. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi adalah kemampuan yang diperoleh siswa dalam suatu proses belajar mengajar yang memenuhi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dan harus dimiliki siswa sebagai syarat untuk dianggap mampu melaksanakan tugas-tugas dalam pekerjaan tertentu.

Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian/ bersikap, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. SMK terbagi dalam beberapa bidang keahlian, salah satunya adalah bidang keahlian tata busana. Setiap bidang keahlian mempunyai tujuan menyiapkan peserta didiknya untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Berdasarkan uraian di atas maka kompetensi dapat diartikan seseorang yang memiliki tingkat keterampilan tertentu atau pengetahuan yang tinggi yang diperoleh dari pelatihan dan pengalaman. Kompetensi menunjukkan keterampilan atau pengetahuan yang di ajukan oleh suatu perusahaan sebagai unggulan yang ada dalam perusahaan tersebut. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, kompetensi adalah keahlian yang dimiliki dalam pencapaian kompetensi pembuatan rok suai di Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Bantul.

#### **b. Aspek-aspek yang Terkandung pada Konsep Kompetensi**

Mulyasa (2005: 67) menjelaskan beberapa aspek yang terkandung dalam konsep kompetensi sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan (*knowlegde*); yaitu kesadaran dalam bidang kognitif.
- 2) Pemahaman (*understanding*); yaitu kesadaran dalam bidang kognitif dan afektif yang dimiliki individu.
- 3) Kemampuan (*skill*); adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.
- 4) Nilai (*value*); adalah suatu standar perilaku yang telah diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang.
- 5) Sikap (*attitude*); yaitu perasaan atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang datang dari luar.

- 6) Minat (*interest*); adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan.

Beberapa aspek yang terkandung dalam konsep kompetensi menurut Sutrisno (2009: 53) diantaranya yaitu:

- 1) pengetahuan (*knowledge*), yaitu kesadaran dalam bidang kognitif. misalnya seorang karyawan mengetahui cara melakukan identifikasi belajar, dan bagaimana melakukan pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhan yang ada di perusahaan.
- 2) pemahaman (*understanding*), yaitu kedalaman kognitif, dan afektif yang dimiliki oleh individu. misalnya, seorang karyawan dalam melaksanakan pembelajaran harus mempunyai pemahaman yang baik tentang karakteristik dan kondisi kerja secara efektif dan efisien.
- 3) nilai (*value*), adalah suatu standar perilaku yang telah diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. misalnya, standar perilaku para karyawan dalam melaksanakan tugas (kejujuran, keterbukaan, demokratis, dan lain-lain).
- 4) kemampuan (*skill*), adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepada karyawan.
- 5) sikap (*attitude*), yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang datang dari luar.
- 6) minat (*interest*), adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan. Misalnya melakukan suatu aktivitas kerja.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi meliputi pengetahuan, pemahaman, nilai, kemampuan, sikap, minat, aplikasi, dan penalaran logika.

### **c. Kompetensi Pembuatan Rok Suai**

Rok adalah bagian busana khususnya busana wanita mulai dari batas pinggang ke bawah melalui panggul sampai panjang yang di inginkan. Rok dibuat terpisah dengan busana bagian atasnya dan dikenakan oleh wanita sebagai pasangan blus. Fungsi rok yaitu untuk menutup dan melindungi tubuh bagian bawah dari sengatan matahari, udara dingin, debu, dan untuk memenuhi syarat kesucilaan dan kesopanan.

Pengertian diatas rok terbagi atas kategori ukuran dan macam-macam desain rok. Menurut Wancik (2003: 4) Rok suai adalah rok yang memiliki kelonggaran 4cm atau lebih pada bagian panggulnya dan bagian pinggulnya sama besar pada bagian pinggulnya. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan rok suai adalah bagian pakaian yang berada pada bagian bawah badan yang terjantai dari pinggul hingga menutupi sebagian atau seluruh kaki yang memiliki kelonggaran 4cm atau lebih pada bagian panggulnya dan bagian pinggulnya sama besar pada bagian pinggulnya sedangkan menurut Poespo (2009: 227) rok (skirt) yang dipotong dengan garis lurus (H-Line) dari panggul sampai kelim bawah.

Supaya dapat membuat rok yang bagus, teknik menjahit sangat perlu diperhatikan. Menurut Budiastuti, dkk (2013: 18) teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari prodak busana, sehingga jika salah satu langkah tidak benar maka tidak akan tercapai prodak dengan baik. Dalam kompetensi keterampilan membuat rok indikator pencapaian kompetensi: 1) Menyiapkan tempat, alat dan bahan 2) menjahit rok sesuai dengan prosedur, kualitas hasil produk dan keselamatan kerja. Menurut Poespo (2009: 15) selain mesin jahit, diperlukan beberapa perlengkapan lain untuk menunjang penyelesaian pakaian secara efisien dan semaksimal mungkin. Macam-macam alat dan bahan adalah kain utama, kain penunjang, benang, zipper/ritsreting, kancing kait, jarum, kapur jahit, meteran, sepul sekoci, rader dan karbon, gunting kain dan lain-lain.

Pada kompetensi membuat rok teknik-teknik menjahit juga harus diperhatikan, ada beberapa bagian yang harus dijahit dalam membuat rok yaitu: menjahit lipit pantas, menjahit kampuh, menjahit ritsreting, menjahit ban pinggang, menjahit kelim dan memasang kancing kait. Lipit pantas menurut Poespo (2009: 10) sebuah lipit yang disetik, menyempit pada suatu ujung atau kedua ujungnya, dibuatkan pada sebuah pakaian untuk pas suai (fitting) bahan pada kurva = kupnat. Sehingga lipit pantas adalah salah satu bagian dalam teknik menjahit rok agar menghasilkan rok suai yang pas dan berbentuk dari pinggang dan panggul. Panjang lipit pantas dari garis pinggang sepanjang 12 cm.

Menurut Budiastuti, dkk (2013: 18) kampuh ialah tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Menjahit rok menghubungkan sisi depan rok dan sisi belakang rok dengan kampuh terbuka. Menurut Wancik (2003: 5) menjahit rok dengan kampuh terbuka obras tirasnya atau dilipat  $\frac{1}{2}$  cm lalu ditindas, seterika jahitan kampuh hingga kampuh terbuka dan licin. Dalam keterampilan pembuatan rok siswa menyambungkan sisi depan dan belakang rok, kemudian tirasnya diobras sehingga penyelesaian tpi kain tidak bertiras dan rapi.

Rok harus memiliki belahan agar rok dapat dikenakan dan dikenal dengan belahan tutup tarik atau ritsreting. Menurut Budiastuti, dkk (2013: 18) belahan tutup tarik dibuat pada tempat yang ada sambungan atau yang berkampuh. Menurut Poespo (2009: 125) tutup tarik atau ritsluiting Belanda atau zipper Inggris sering digunakan dalam menjahit busana,

terutama rok dan celana. Dalam kompetensi membuat rok belalahan yang digunakan adalah belahan ritsreting atau tutup tarik. Untuk menjahit ritsreting diperlukan teknik menjahit khusus menurut Wancik (2003: 4) menjahit ritsreting rok dengan menyatukan satuan dan jahit dua lembar rok belakang bagian kanan kiri, jahit mulai dari 20 cm dari atas tepat di garis tanda sampai ke bawah pasang ritsreting dengan sepatu khusus ritsreting kemudian ditindas. Buat lipatan menutupi ritsreting pada garis ritsreting, jelujur yang kokoh dan sukar lepas, kemudian tindas dengan mesin menggunakan sepatu khusus ritsreting selebar 1-1,5 cm.

Langkah berikutnya menjahit rok adalah menjahit ban pinggang. Dalam kompetensi keterampilan menjahit rok, menjahit ban pinggang dengan menggunakan lapisan dalam kain keras. Menurut Poespo (2009: 132) ban pinggang sebaiknya sesuai/ pas pada pinggang asli saat dipakai. Menjahit ban pinggang dengan menjarumi ban pinggang dan rok bagian baik secara bersamaan, tanda-tanda dipaska, tengah belakang dan dan tengah depan kemudian di setik. Lipat ban pinggang dan selipka kain keras ke arah bagian belakang kain, beri sisa ban pinggang sekitar 0,3 cm kemudian jarumi dan setik dari bawah ban pinggang pas gris sehingga jahitan tidak terlihat.

Memasang kancing kait menurut Wancik (2003: 5) memasang kancing kait dengan jarum tangan, kancing kait yang besar dipasang disebelh atas ban (yang mengait). Kancing kait yang kecil dipasang disebelah bawah (yang dikait). Kelim menurut Wancik (2003: 5) dengan

cara melipat keliman bawah selebar 3 cm, jelujur, lipat lagi kedalam selebar 0,5 cm selsaikan dengan tusuk soom.

Pada penelitian ini, untuk mengetahui kompetensi peserta pelatihan dalam kompetensi pembuatan rok dilihat dari aspek psikomotor yang diterapkan pada materi. Mengukur pencapaian hasil belajar peserta pelatihan membutuhkan alat ukur berupa penillaian. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Pengajaran psikomotor merupakan suatu proses pembelajaran yang membentuk kemampuan psikomotor siswa dalam melakukan tindakan salah satunya menggunakan media video pembelajaran. Hal ini sangat penting dan cocok pada sekolah tingkat menengah kejuruan, karena secara garis besar pembelajaran dan kurikulum di sekolah kejuruan lebih menitik beratkan kepada aspek keterampilan peserta didik.

Penilaian unjuk kerja biasanya menggunakan dua pendekatan yaitu metode holistik dan metode analitik. Metode holistik digunakan apabila penskor hanya memberikan satu buah skor (single rating), berdasarkan penilaian secara keseluruhan dari hasil unjuk kerja siswa, sedangkan metode analitik digunakan apabila penskor memberi skor pada berbagai aspek yang berhubungan dengan unjuk kerja yang dinilai. Rubrik analitik lebih rinci dan mengandung pernyataan yang mengindikasikan bagian atau aspek yang diukur (Johnson, 2009: 119).



Pengukuran aspek psikomotor biasanya menggunakan skala. Terdapat tiga jenis rating scale, yaitu: (1) numerical rating scale; (2) graphic rating scale; (3) descriptive graphic rating scale dengan menggunakan skala, penilai dapat menetapkan skor untuk masing-masing aspek yang dinilai (Johnson, 2009: 285) Dalam penilaian yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar kompetensi keterampilan menjahit rok hanya dilihat dari aspek psikomotor siswa, kriteria yang dicapai siswa dapat dilihat dari lembar unjuk kerja yang dibuat oleh guru untuk mengetahui siswa kompeten atau tidak dalam praktek keterampilan menjahit rok menggunakan jenis rating scale.

Kriteria ketuntasan minimal adalah salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi. Penilaian tersebut menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik. Pembelajaran praktek merupakan pembelajaran yang memiliki jam pelajaran lebih banyak dari pada pelajaran teori. Kriteria untuk pencapaian kompetensi keahlian praktek dikatakan baik yaitu apabila adanya keberhasilan mencapai kriteria tertentu yaitu :

- 1) adanya ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik pada setiap mata diklat yang telah ditempuh yang ditunjukkan oleh lebih dari 80% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar peserta didik pada setiap mata diklat yang ditempuh.

2) adanya ketercapaian standar kompetensi keahlian oleh peserta pelatihan dari program kejuruan yaitu minimal mencapai 70 yang dicapai oleh lebih dari 80% peserta didik.

Pada penelitian ini, untuk mengetahui kompetensi peserta pelatihan dalam kompetensi pembuatan rok dilihat dari 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan yang berbeda. Kognitif (pengetahuan) diperoleh melalui aktivitas memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, mengamalkan. Sedangkan psikomotor (keterampilan) diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji dan mencipta. Berikut ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai penilaian ketiga ranah kompetensi yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### 1) Penilaian Kompetensi Kognitif (Pengetahuan)

Menurut Kusnandar (2015: 165) ranah kompetensi pengetahuan atau kognitif adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan siswa dalam aspek pengetahuan. Bloom yang dikutip Basuki dan Hariyanto (2015: 12) membagi domain kognitif ke 6 tingkatan yang terdiri dari: *Knowledge, comprehension, application, analysis, synthesis and evaluation*. tabel dibawah ini menyajikan rangkuman Taksonomi Bloom untuk masing-masing aspek.

Tabel 4. Rangkuman Aspek Pengetahuan Taksonomi Bloom

<b>Level</b>	<b>Kata-kata Operasional</b>
<i>Knowledge</i> /pengetahuan	Mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftarkan, menjodohkan, menyebutkan, menyatakan, dan memproduksi
<i>Comprehension</i> /pemahaman	Memperhitungkan, memperkirakan, menduga, menyimpulkan, membedakan, menentukan, mengisi, dan menarik kesimpulan
<i>Application</i> /aplikasi	Mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, menemukan, memanipulasi, menghubungkan, menunjukkan, memecahkan, dan menggunakan
<i>Analysis</i> / analisis	Memerinci, mengilustrasikan, menyimpulkan, menghubungkan, memilih dan memisahkan
<i>Synthesis</i> / sintesis	Mengategorikan, memodifikasikan, merekonstruksikan, mengorganisasikan, menyusun, membuat desain, menciptakan, menulis dan menceritakan
<i>Evaluation</i> / evaluasi	Menafsirkan, menentukan, menduga, mempertimbangkan, membenarkan, dan mengkritik

(Majid, 2014: 45-46)

Sedangkan untuk penilaian kompetensi pengetahuan dilakukan dengan tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Teknik dan bentuk instrument penilaian kompetensi pengetahuan dapat dilihat pada Tabel 5. Berikut ini.

Tabel 5. Teknik dan Bentuk Instrumen Penilaian

<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>
Tes tertulis	Pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar salah, menjodohkan, uraian
Tes lisan	Daftar pertanyaan
penugasan	Pekerjaan rumah dan/atau tugas yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas

(Majid, 2014: 189)

Berdasarkan uraian-uraian tersebut maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penilaian tes tertulis dengan bentuk instrumen tes pilihan ganda. Alasannya karena materi yang ditanyakan

jelas arahnya dan mudah dianalisa. Selain itu siswa di BLK mempunyai usia yang beragam sehingga tidak memungkinkan untuk mengukur kemampuan lebih mendalam dan memberikan gambaran lebih jelas mengenai penguasaan siswa terhadap materi tertentu.

## 2) Penilaian Kompetensi Afektif (Sikap)

Menurut Sudaryono (2012: 79-80) secara umum, obyek sikap yang perlu dinilai dalam proses pembelajaran berbagai mata pelajaran adalah sebagai berikut: (1) sikap terhadap materi pelajaran, sikap positif dalam diri siswa terhadap materi pelajaran akan menumbuhkan minat belajar dan motivasi siswa serta akan lebih mudah dalam menyerap materi pelajaran. (2) sikap terhadap guru/pengajar, siswa yang tidak memiliki sikap positif terhadap guru akan cenderung mengabaikan hal-hal yang diajarkan sehingga mengakibatkan siswa sukar dalam menyerap materi pelajaran. (3) sikap terhadap proses pembelajaran, proses pembelajaran yang menarik, nyaman, dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan pencapaian kompetensi yang maksimal. (4) sikap berkaitan dengan nilai dan norma yang berhubungan dengan suatu materi pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini peneliti mengambil satu nilai karakter yaitu disiplin. Rumusan indikator sikap disiplin yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan, misalnya: (1) mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan, (2) mengikuti proses pembelajaran

dengan baik. Indikator untuk setiap butir sikap dapat dikembangkan sesuai kebutuhan. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menilai sikap siswa, antara lain melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dan penilaian jurnal. Instrument yang digunakan antara lain daftar cek atau skala penilaian.

### 3) Penilaian Kompetensi Psikomotor (Keterampilan)

Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan beberapa cara atau teknik. Teknik-teknik tersebut antara lain,; kinerja, penilaian produk, penilaian proyek, dan portofolio (Majid, 2014: 200-209). Penjelasannya adalah sebagai berikut: (1) penilaian performance/kinerja adalah suatu penilaian yang meminta siswa untuk melakukan suatu tugas pada situasi yang sesungguhnya yang mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan (2) penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk, (3) penilaian proyek adalah penilaian terhadap tugas yang mengandung investigasi dan harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu, (4) penilaian portofolio adalah penilaian melalui sekumpulan karyapeserta didik yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi yang dilakukan selama kurun waktu tertentu.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, berhubungan dengan teknik penilaian keterampilan yang sesuai atau relevan dengan penelitian untuk mengukur kompetensi psikomotorik adalah menggunakan teknik penilaian penilaian kinerja (unjuk kerja). Instrument yang dignakan untuk mengamati

unjuk kerja siswa dapat menggunakan alat atau instrument lembar pengamatan atau observasi dengan daftar cek (*check-list*), skala penilaian (*rating scale*), catatan anekdot/narasi dan memori atau ingatan (Majid, 2014: 200-203).

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa aspek kognitif berhubungan dengan hasil belajar pengetahuan atau ingatan, aspek afekif berhubungan dengan sikap, sedangkan aspek psikomotor berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Penilaian ranah kognitif menggunakan tes tertulis berupa pilihan ganda, penilaian pada ranah afektif menggunakan penilaian sikap dengan lembar observasi dan pada ranah psikomotor menggunakan penilaian unjuk kerja.

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. penelitian yang dilakukan oleh Syaifah (2012), dengan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan modul Penyelesaian Tepi Pakaian dan Berbagai-macam Saku Terhadap Pencapaian Kompetensi Pemasangan Rompok Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sewon”. Penelitian ini merupakan penelitian *True Experimental Design* dengan menggunakan desain penelitian *Posttest only Control Design*. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen tes (kognitif, afektif, psikomotor) dan instrumen non tes. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) pencapaian kompetensi pemasangan rompok pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Sewon tanpa menggunakan modul penyelesaian tepi pakaian dan macam-macam saku

sebanyak 25 siswa (83,33%) telah mencaai KKM, 2) pencapaian kompetensi pemasangan rompok pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Sewon menggunakan modul penyelesaian tepui pakaian dan macam-macam saku sebanyak 30 siswa (100%) telah mencapai KKM, 3) ada pengaruh penggunaan modul penyelesaian tepi pakaian dan macam-macam saku terhadap pencapaian kompetensi pemasangan rompok pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Sewon. Hal ini dilihat dari perhitungan dengan uji-t diperoleh  $t_{hitung} > t_{total}$  ( $4,165 > 2,060$ ) dengan nilai  $P < 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).

2. penelitian yang dilakukan oleh Kristi (2015), dengan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Flip Chart* Terhadap Pencapaian Kompetensi Penyelesaian Pembuatan Gambar *Mix Media* Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana di SMK N 7 Purworejo”. Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimental dengan model penelitian one group pretest posttest design. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi dan tes (kognitif, afektif, psikomotor). Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar *mix media* sebelum menggunakan media *flipchart* pada mata pelajaran menggambar busana di SMK N 7 Purworejo dari 33 siswa yaitu sebanyak 20 siswa (60,60%) belum mencapai KKM sedangkan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 13 orang (30,30%) dengan nilai tertinggi 82, nilai terendah 62, dan nilai rata-rata 70,33. 2) pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar *mix media* setelah menggunakan media *flipchart* pada mata pelajaran menggambar busana di SMK N 7 Purworejo yaitu sebanyak 33 siswa (100%) telah mencapai

KKM dengan nilai tertinggi 96, nilai terendah 72 dan nilai rata-rata 81,00. 3) terdapat pengaruh penggunaan media flip chart terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar *mix media* pada mata pelajaran menggambar busana dari nilai rata-rata siswa sebelum dan setelah menggunakan media *flipchart* terjadi peningkatan sebanyak 10,67 atau 15,17% dari hasil perhitungan dengan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $27,290 > 1,694$ ) dan taraf signifikansi lebih kecil dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ).

3. penelitian yang dilakukan oleh Kusri (2011), dengan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Flip Chart* Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembuatan Pola Blus Di SMK N 3 Klaten”. Penelitian ini merupakan penelitian *true experimental design* dengan model penelitian *posttest-only control design*. Metode pengumpulan data menggunakan tes (kognitif, afektif, psikomotor), observasi dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) pencapaian kompetensi pembuatan pola blus tanpa menggunakan media flip chart di SMKN 3 Klaten yaitu 17 siswa (55%) belum mencapai KKM dan 14 siswa (45%) telah mencapai KKM, 2) pencapaian kompetensi pembuatan pola blus dengan menggunakan media flip chart di SMK N3 Klaten sebanyak 31 siswa (100%) telah mencapai KKM, 3) terdapat pengaruh penggunaan media *flip chart* terhadap pencapaian kompetensi pembuatan pola blus di SMK N 3 Klaten, dilihat dari hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} 9,545 > t_{tabel} 2,042$ ) dan taraf signifikansi lebih kecil dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ).



Tabel 6. Penelitian yang Relevan

Uraian Penelitian		Peneliti			
		Syaifah (2018)	Kristi (2015)	Kusrini (2011)	Clara (2020)
Tujuan Penelitian	a. Mengetahui kemampuan kognitif	√	√	√	√
	b. Mengetahui kemampuan afektif	√	√	√	√
	c. Mengetahui kemampuan psikomotor	√	√	√	√
Media Pembelajaran	Modul	√			
	Flip chart		√	√	
	Video				√
Jenis Penelitian	True Experimental Design	√		√	
	Pre eksperimen		√		√
Subyek Penelitian	Siswa SMK	√		√	
	Siswa BLK				√
Instrumen	Tes kognitif	√	√	√	√
	Observasi	√		√	
	Tes unjuk kerja	√	√		√
	Dokumentasi		√	√	√
Teknik asnalisis data	Uji paired t test	√	√	√	√

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa penelitian yang dilakukan peneliti memiliki beberapa perbedaan dan persamaan dengan ketiga penelitian yang sebelumnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Syaifah (2018) yaitu sama-sama penelitian yang meneliti pencapaian kompetensi berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sama-sama penelitian eksperimen, teknik pengumpulan data menggunakan tes kognitif, afektif dan tes unjuk kerja. Disamping itu, teknik analisis data juga sama yaitu menggunakan uji paired t test.

Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, waktu penelitian, serta media pembelajaran yang digunakan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Kristi (2015) yaitu sama-sama penelitian yang meneliti pencapaian kompetensi berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Disamping itu, teknik analisis data juga sama yaitu menggunakan uji paired t test. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, waktu penelitian, serta media pembelajaran yang digunakan. Teknik pengumpulan data pada penelitian Prima (2015) hanya menggunakan tes kognitif, dan tes unjuk kerja.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Kusrini (2011) yaitu sama-sama penelitian yang meneliti pencapaian kompetensi berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Disamping itu, teknik analisis data juga sama yaitu menggunakan uji paired t test. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, waktu penelitian, dan serta media pembelajaran yang digunakan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kognitif, afektif .

Pada penelitian relevan yang sudah di sajikan di atas, peneliti mengacu pada penelitian Kristi (2015), karena memiliki persamaan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran dalam pencapaian kompetensi, dan desain penelitian serta teknik analisis yang sama.

### **C. Kerangka Pikir**

Balai latihan kerja (BLK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan non-formal yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan

diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pada BLK Kabupaten Bantul, kursus menjahit merupakan salah satu program yang diunggulkan. Kursus menjahit sebagai program yang diunggulkan oleh pemerintah Kabupaten Bantul dengan harapan dapat membantu perekonomian keluarga dalam hal membantu menambah penghasilan keluarga. Akan tetapi, pembelajaran di BLK Kabupaten Bantul memiliki keterbatasan yaitu modul dan papan tulis dirasa belum sepenuhnya membantu peserta pelatihan walaupun sudah dijelaskan berulang kali namun masih belum dapat memahami materi karena sebanyak 50% dari jumlah peserta pelatihan tidak memiliki catatan pribadi yang lengkap mengenai pembelajaran yang dilakukan dalam setiap pertemuan

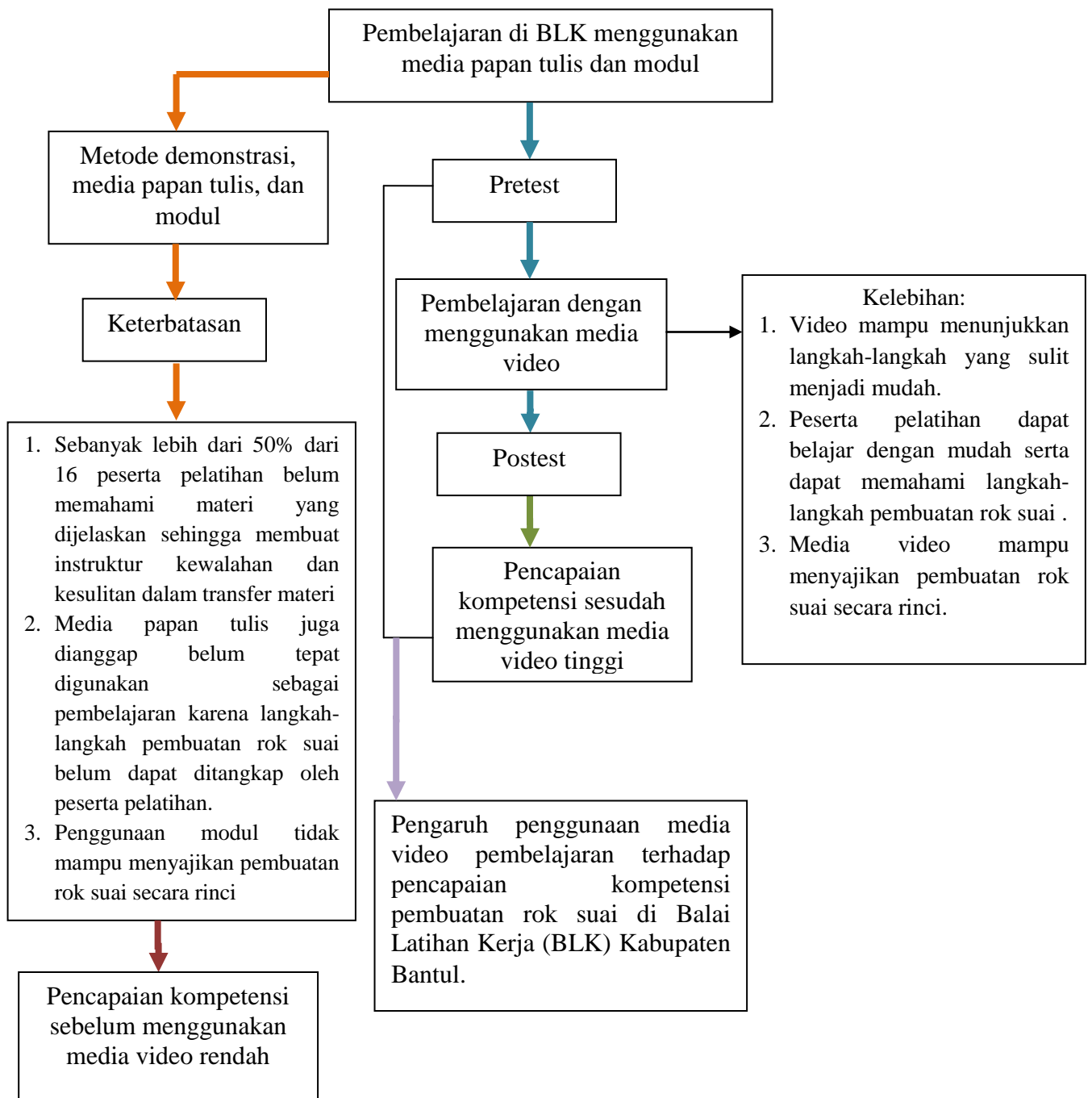
Tujuan penggunaan media pembelajaran pada pembuatan rok suai adalah untuk meningkatkan kerjasama antar peserta pelatihan, membentuk hubungan positif antara instruktur dan peserta pelatihan, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas individu maupun kelompok. Salah satu media yang dianggap tepat menjembatani permasalahan tersebut adalah media pembelajaran dalam bentuk video. Pada penelitian ini media video pembelajaran yang digunakan mengadopsi video Muthiah (2018). Media video ini dipilih karena pada penelitian sebelumnya beliau melakukan pengembangan media video pembelajaran tersebut dan belum dibuktikan pengaruh dari penggunaan media video terhadap pencapaian kompetensi pembuatan rok suai. Selain itu, media video pembelajaran belum pernah

digunakan sebagai media pembelajaran pada pembuatan rok suai di BLK Kabupataen Bantul sehingga kreativitas peserta kursus kurang berkembang.

Adanya pembelajaran menggunakan media video diharapkan peserta kursus kompeten yang ditunjukkan dari peserta pelatihan menjahit berpartisipasi aktif dan memiliki catatan pribadi yang lengkap, memiliki panduan menjahit rok suai, pembelajaran pelatihan pembuatan rok suai menarik, para peserta pelatihan memiliki daya visual dalam pembuatan rok suai, dan peserta pelatihan memiliki referensi lain dalam pembuatan rok suai. Hal ini dikarenakan media video memiliki kelebihan yaitu dapat belajar dengan mudah serta dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik termasuk dalam pembuatan rok suai. Media video memiliki daya tarik dan memacu peserta untuk mengikuti pembelajaran. Serta menyajikan obyek belajar secara konkret atau pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar khususnya langkah-langkah kerja pembuatan rok suai serta video mampu menunjukkan langkah-langkah yang sulit menjadi mudah.






Pada penelitian ini akan dilakukan penelitian *pre-eksperimental designs* dengan metode *one group pre-test-post-test*. Sebelum memulai praktik para peserta kursus diberikan tes atau yang disebut *pre-test*. Kemudian setelah itu diberikan penjelasan menggunakan media video pembelajaran pembuatan rok suai dan setelah itu peserta pelatihan melaksanakan praktik seperti biasa. Setelah peserta pelatihan diberi penjelasan, peserta diberikan tes kembali atau yang disebut *post-test*. Hal ini dilakukan hanya untuk menilai peningkatan pengetahuan peserta pelatihan sebelum dan sesudah diberi materi berdasarkan *pre-test* dan *post-test*.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* inilah akan diketahui apakah hasil dari *post-test* lebih baik dari *pre-test*. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir

Keterangan:

-  : Pembelajaran menggunakan metode demonstrasi media papan tulis dan modul
-  : Pembelajaran menggunakan media video
-  : Pencapaian kompetensi sebelum menggunakan media video
-  : Pencapaian kompetensi sesudah menggunakan media video
-  : Terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap pencapaian kompetensi

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas maka hipotesis penelitian adalah ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap pencapaian kompetensi pembuatan rok suai di Balai Latihan Kerja (BLK) Kabupaten Bantul.